

**Tournoi de Management et de Gestion de
l'Académie de RENNES
Règlement 2019/2020**

Article 1 – Objet

Le tournoi de Management et de Gestion est organisé par l'Académie de Rennes en partenariat avec MEDEF Bretagne, la Banque Populaire du Grand Ouest, GROUPAMA, le groupe Orange et les Universités de Bretagne.

Les objectifs du tournoi sont de permettre aux lycéens :

- De développer et valoriser l'esprit d'entreprendre ;
- D'identifier, de découvrir les principes de fonctionnement des entreprises et de prendre des décisions de gestion et de management ;
- D'éclairer et préparer leur parcours d'orientation ;
- De conforter leurs usages numériques et de les sensibiliser aux usages des médias ;
- De développer leurs compétences de communication, leur sens de l'analyse et de l'argumentation.

Le comité de pilotage du tournoi de Management et de Gestion est composé de :

- Jean-Michel FILY, IA-IPR d'Économie & Gestion,
- Agnès BAILLET, IA-IPR d'Économie & Gestion,
- Philippe CADET, IA-IPR d'Économie & Gestion,
- Christine BAC, Déléguée académique au numérique,
- Claude COIGNAT, Directeur Délégué aux Formations Professionnelles et Technologiques du lycée Victor et Hélène Basch de Rennes,
- Sylvie PATEA, coordonnatrice académique du CLEMI,
- Paul QUENET, DAFPIC de l'académie de Rennes,
- Karine LE RUDULIER, représentante de l'université et de l'IGR,
- Coralie BRICAULT, chargée de mission, MEDEF Bretagne.

Les décisions de ce comité sont sans appel.

Article 2 – Sélection et inscription des candidats

Le concours est exclusivement réservé aux équipes constituées d'élèves de l'académie de Rennes de seconde générale et technologique ayant choisi l'enseignement technologique optionnel Management et Gestion ainsi qu'à ceux de Première STMG.

Une équipe peut être constituée de tous les élèves d'une même classe, de différentes classes ou d'un groupe d'élèves. Elle se compose d'au moins quatre élèves. Après accord du chef d'établissement le ou les professeurs inscrivent la ou les équipe(s) qui souhaitent participer au tournoi. Le nombre d'équipes admises à concourir est laissé à la discrétion de chaque établissement. Un élève ne peut être membre que d'une seule équipe. Un enseignant peut inscrire au maximum 3 équipes par classe.

L'inscription au concours se fait selon la procédure suivante :

- Les professeurs qui présentent une ou plusieurs équipes adressent un courriel à monsieur Claude Coignat à l'adresse suivante : Claude.Coignat@ac-rennes.fr
- L'objet (ou le sujet) du courriel doit être « Inscription Tournoi 2020 »
- Le courriel doit contenir les informations suivantes :
 - Le lycée (nom du lycée, code RNE du lycée et la ville),
 - La ou les classes (en distinguant les classes : 2nde Management et Gestion et 1ère STMG) et/ou le ou les groupes qui constituent les équipes,
 - Le nom du professeur responsable,
 - Un code composé des éléments suivants :
RNE_NOM DU LYCEE_VILLE_NIVEAU CLASSE_NUMERO DU GROUPE_NOM
PROFESSEUR
(niveau de la classe 1 pour les premières et 2 pour les secondes)

Exemple 1 : Le lycée VHB engage 2 équipes de seconde :
0352009U_VHB_RENNES_2_G1_COIGNAT
0352009U_VHB_RENNES_2_G2_COIGNAT

Exemple 2 : Le lycée VHB engage 2 équipes de première :
0352009U_VHB_RENNES_1_G1_COIGNAT
0352009U_VHB_RENNES_1_G2_COIGNAT

Consentement préalable des participants ou de leurs responsables légaux :

Préalablement à l'inscription, les professeurs devront avoir obtenu le consentement des participants ou de leurs responsables légaux si ceux-ci sont mineurs aux conditions du présent règlement.

Ce consentement sera écrit et express. Il sera manifesté soit par le paraphe d'une copie du règlement signée avec la mention « *vu et pris connaissance, pour accord* » soit par une déclaration sur papier libre indiquant expressément que les participants ou leurs responsables légaux ont pris connaissance et acceptent les conditions du présent règlement.

Il appartiendra à l'enseignant de conserver ces consentements, sous la forme dans laquelle ils ont été constitués, durant toute la durée du concours.

Article 3 – Phases du concours

Première phase - la qualification (challenge départemental) :

Objectif : identifier, découvrir les principes de fonctionnement des entreprises et prendre des décisions de gestion et de management.

Elle repose sur la participation à un jeu sérieux de gestion en ligne.

Le jeu sérieux s'organise dans l'établissement d'inscription de(s) (l') équipe(s). L'établissement met à la disposition de chaque équipe une connexion Internet et un PC gérant le multimédia. Les modalités spécifiques au déroulement du jeu sérieux seront communiquées au professeur référent.

Les organisateurs du concours dégagent toute responsabilité concernant les problèmes de matériel et de connexion pouvant perturber le bon déroulement des épreuves.

Deuxième phase - la demi-finale (challenge académique parmi les retenus à l'issue du challenge départemental) :

Objectifs :

- Conforter les usages numériques et sensibiliser aux usages des médias ;
- Développer leurs compétences de communication, leur sens de l'analyse et de l'argumentation ;
- Développer leur capacité à analyser des données visuelles et graphiques.

Pour les élèves de Seconde :

Cette phase comprend la production médiatique d'une courte vidéo et d'une infographie : interview d'un « Conseiller professionnel » de BPGO sur le financement et l'accompagnement de l'entrepreneuriat». BPGO fournira à chaque équipe les coordonnées du conseiller professionnel.

Pour les élèves de Première :

Cette phase comprend la production médiatique d'une courte vidéo et d'une infographie : interview d'un salarié de GROUPAMA sur son métier. GROUPAMA fournira à chaque équipe les coordonnées du salarié à interviewer.

Troisième phase - la finale (Grand Oral) :

Objectif : développer les compétences de communication, le sens de l'analyse et de l'argumentation.

Attendus :

Bilan et analyse des décisions de gestion lors de la première phase de qualification sur le jeu Simuland

Présentation et auto-évaluation des deux productions médiatiques réalisées lors de la demi-finale.

L'entretien : équipe argumente, analyse ses résultats, explicite ses choix, répond aux questions qui lui sont posées par les membres du jury.

Chaque équipe finaliste doit désigner quatre élèves chargés de représenter les étapes du tournoi et leur analyse. Cette décision appartient à chaque classe, sous la responsabilité du professeur. Les finalistes sont accompagnés, pour la phase finale, par le professeur référent.

Les chefs d'établissements des différentes équipes finalistes, ainsi que les équipes finalistes sont invités à assister à la remise des prix.

Article 4 – Calendrier

- **Inscriptions**

Elles se font en suivant la procédure décrite à l'article 2 du présent règlement, envoi de mail par l'enseignant puis inscription sur la plateforme.

- Ouverture : lundi 30 septembre 2019
- Clôture : vendredi 18 octobre 2019

L'enseignant référent reçoit une confirmation d'inscription par courriel.

- **Phase de qualification départementale :**

Le jeu sérieux s'organise dans l'établissement d'inscription de(s) (l')équipe(s) du 2 au 6 décembre 2019 (la date sera confirmée aux équipes inscrites). Les équipes veilleront à établir un bilan présentant leur processus de décision et l'argumentation des décisions prises (A l'issue du jeu sérieux, la liste des équipes retenues sera communiquée).

- **Phase académique – dates limites de restitution des productions**

Infographies : vendredi 31 janvier 2020

Interviews : vendredi 12 mars 2020

Les modalités de dépôt seront précisées aux équipes qualifiées.

- **Phase finale –Grand Oral**

La finale est prévue entre le 30 mars et le 3 avril 2020 (la date sera confirmée aux finalistes). Elle se déroulera au siège de BPGO à Saint-Grégoire (35).

Article 5 – Modalités de déroulement des épreuves

Phase de qualification départementale :

La partie organisée avec le jeu sérieux de gestion prend appui sur une entreprise de production fictive. Il place les équipes dans une démarche de prise de décisions de gestion sous contraintes et dans un contexte concurrentiel (les autres équipes). Les critères de sélection seront basés sur le classement dans le jeu et le bilan réalisé.

Phase de mise en compétition des équipes (demi-finale) : Réaliser deux productions médiatiques

Deux productions médiatiques (vidéo et infographie) sont à réaliser en association avec le CLEMI Bretagne. Une notice à ce sujet figure en annexe du présent règlement. Les critères de sélection reposeront sur la qualité et la clarté du contenu, sur la maîtrise technique et la pertinence du questionnement.

La Finale – Grand Oral :

La finale académique réunit les équipes finalistes : il s'agit pour chacune des équipes de présenter au jury les productions réalisées pour le Tournoi, puis au cours d'un entretien, d'explicitier ses démarches exploratoires, les choix effectués et les découvertes réalisées, de montrer au jury que les membres de

l'équipe ont développé une capacité à analyser une situation en mobilisant des connaissances acquises.

Cette évaluation prendra en compte les qualités de communication, d'argumentation, de créativité, d'autonomie et d'organisation.

Sous l'autorité du Recteur de l'académie de Rennes, le jury est composé de représentants de l'Éducation nationale, de représentants de l'université et de représentants du monde professionnel.

Les décisions du jury sont sans appel.

Article 6 – Publication des résultats et remise des prix

La remise des prix est organisée à l'issue de l'épreuve finale dont le déroulement est prévu entre le 30 mars et le 3 avril 2020.

Chaque participant se verra remettre le diplôme du tournoi de Management et de Gestion 2020.

Article 7 – Conditions générales de participation

L'accès à ce tournoi de Management et de Gestion est gratuit. Aucun droit d'inscription n'est perçu.

Pour la finale régionale :

- les frais de restauration des équipes finalistes ainsi que de leur professeur sont pris en charge.
- les frais de déplacement sont à la charge de l'établissement.

Article 8 – Responsabilité et Assurances

Les organisateurs du concours déclinent toute responsabilité lors des divers déplacements liés à la participation au concours.

Article 9 – Évolutions du règlement

Le comité de pilotage du tournoi se réserve le droit de modifier, écourter, reporter, proroger ou annuler le présent tournoi pour quelque cause que ce soit et sans que leur responsabilité puisse être engagée de ce fait.

Les organisateurs déclinent toute responsabilité au cas où le serveur Internet serait indisponible durant la durée du tournoi.

Les organisateurs se réservent le droit de modifier toute date annoncée.

Des additifs et des modifications, en cas de force majeure, à ce règlement, peuvent être publiés pendant le tournoi. Ils seraient alors considérés comme des avenants au présent règlement.

Article 10 – Loi applicable

Ce tournoi et l'interprétation du règlement sont soumis au droit français.

Article 11 – Loi « Informatique et Libertés »

Les participants ou leurs représentants légaux si ceux-ci sont mineurs autorisent les organisateurs du tournoi à publier leur nom ainsi que la liste des prix remportés et à exposer ou utiliser leur image avec l'indication du nom de leur auteur sur le site de l'académie de Rennes ou par voie de presse sans que cela ne leur ouvre d'autres droits que la remise des prix attribués. Une autorisation parentale de prise de vue et d'utilisation des images représentant le mineur doit être signée (formulaire en ligne).

Chaque participant ou son représentant légal si celui-ci est mineur conserve un droit moral sur son image et en conséquence celui de voir son nom cité chaque fois que sa photographie sera publiée.

En application des articles 38 et suivants de la loi n° 7817 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants disposent d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données les concernant auprès des organisateurs du présent tournoi.