



FédéGN : Fédération Française de Jeu de Rôle Grandeur Nature
16 les linandes vertes 95000 Cergy – www.fedegn.org

Compte rendu assemblée générale 2011

Lieu: Buoux (84)

Date: 10/12/11

Heure de début: 15h20

Présence et quorum

La FédéGN est composée de 166 membres adhérents et 4 membres associés. Le Quorum de toute assemblée générale quelque soit sa qualification (ordinaire ou extraordinaire), est fixé au quart des membres adhérents (présents ou représentés) ce qui équivaut à 42 associations présentes ou représentées.

Associations présentes (33):

1. A3DL (Antre du Dragon des Legendes) (Cécile Brault)
2. Airsoft Events (Alexandre Tamé)
3. ARCAN (Stéphane Gesquière)
4. ATOG (Arnaud Allais)
5. Black eagle team 95 (Julien Cronier)
6. Castilla Garona (Yannick Mahalimby)
7. Clepsydre (Marie-Pierre Mousset)
8. Don Quichotte (Karuna Yoganathan)
9. Errost (Laurent Filloleau)
10. FAST (Christian Blanquet)
11. GIGN (Bruno Dettwiller)
12. Green Fox (Sandrine Léger)
13. Imperium Ludi (Eric Marié)
14. Incarna (Stéphane Rigoni)
15. L'eXperience (Baptiste Cazes)
16. L'héritage d'Hallapandur (Jean – Yves Lucarelli)

Associations représentées (21):

1. Amalgame (Olivier Artaud)
2. An Termaji (Jean Baptiste Scanavino)
3. EA team (Julien Cronier)
4. En quête de Rêves (Jérôme Jeanjean)
5. Eve Oniris (Cécile Brault)
6. Joyeux Chaotique (Blandine Christophe)
7. La Guilde de Bretagne (Laurent Bouvet)
8. Les Milles Mondes (Laurent Filloleau)
9. Lutiniel (Stéphane Gesquière)
10. MJC Provin section Airsoft (Sandrine Léger)

Pour l'assemblée générale 2011, 54 associations sont présentes ou représentées, le quorum est atteint, conformément aux statuts et au règlement intérieur l'assemblée générale peut valablement se tenir.

[Fédération Française des jeux de rôles Grandeur Nature](http://www.fedeGN.org)

Agréée Jeunesse et Education Populaire - N° 0004-JEP-2001 délivré par la préfecture du Val d'Oise
16 les Linandes Vertes - 95000 Cergy

Tél/Fax : 04 67 42 59 28

Site web : www.fedeGN.org - e-mail : secretariat@fedegn.org



Proposition de modification l'article 15.4 du règlement intérieur

Suite à la demande d'un membre d'enregistrer les débats de l'assemblée générale, une proposition de modification du RI est débattue (partie en gras ajoutée dans l'article).

Article 15.4 : Chaque Assemblée donnera lieu à un compte rendu, établi par le Secrétaire, comprenant obligatoirement la liste des membres présents et l'ensemble des décisions adoptées. **Elle ne sera enregistrée par des moyens audio-visuels qu'avec l'accord de l'ensemble des participants.**

Question soumise au vote : Est – il interdit d'enregistrer l'assemblée générale 2011 ?

Oui : 25

Non : 23

Abstention : 6

Le conseil d'administration fera une proposition de mise à jour du règlement intérieur à la prochaine assemblée générale.

Mot d'accueil de l'hôte

Christophe Pichon tient à remercier les associations Sarcasmes et Mauvais Esprits ainsi qu'ATOG pour l'organisation générale. Il remercie les associations Topik, Don Quichotte et ReNainssance pour le prêt de matériel. Un remerciement est adressé à Arnaud le cuisinier.

Christophe Pichon est content que nombreuses associations soient présentes, il s'excuse pour les trois personnes qui n'ont pas pu profiter du covoiturage vendredi soir et remercie les personnes qui ont assurées les covoiturages.

Rappel sur la FédéGN: Qu'est ce que la FédéGN ? Qui est la FédéGN ?

Présentation d'un power point par Sandrine Léger pour rappeler que :

- la Fédé GN, c'est l'ensemble des associations membres
- Son organe de décision, c'est l'Assemblée Générale
- le travail est ensuite organisé par le CA et réalisé par des bénévoles et notre permanente

[Fédération Française des jeux de rôles Grandeur Nature](http://www.fedeGN.org)

Agréée Jeunesse et Education Populaire - N° 0004-JEP-2001 délivré par la préfecture du Val d'Oise
16 les Linandes Vertes - 95000 Cergy

Tél/Fax : 04 67 42 59 28

Site web : www.fedeGN.org - e-mail : secretariat@fedegn.org



MINISTÈRE DE LA SANTÉ,
DE LA JEUNESSE,
DES SPORTS
ET DE LA VIE ASSOCIATIVE

Modifications du RI: résultats des votes par correspondance

Les cinq points proposés au vote par correspondance correspondent à des modifications du règlement intérieur. Les éléments barrés correspondent à une proposition de **suppression** et les éléments en gras correspondent à une **proposition d'ajout**.

Extraits Article 20 du règlement intérieur :

Les points mis au vote par correspondance sont envoyés aux associations membres adhérentes avec la convocation à l'Assemblée Générale. Elles **remplissent le formulaire** et le **retournent au secrétaire** avant l'Assemblée Générale.

Pour que le vote par correspondance **soit validé**, les réponses reçues doivent représenter **au moins 25%** des associations membres adhérentes.

Participants : 47 (quorum 42)

Vote n°1

Article 12 : Les Cotisations

12.1 La cotisation pour un membre adhérent s'élève à ~~80€~~ **40 euros**, quel que soit le nombre de membres de l'association.

Pour : 43

Contre : 4

Abstention : 0

Vote n°2

Article 13 : Fonctionnement de l'assurance fédérale

13.1 Pour bénéficier de l'assurance fédérale, il faut être membre adhérent. **La cotisation est 40 euros, elle est offerte pour un membre adhérent ayant moins d'une année d'existence et adhérant pour la première fois à la date de son adhésion.**

13.2 L'assurance fédérale ~~comprend la~~ **est l'assurance** Responsabilité Civile de l'association (RC) incluse dans la cotisation. ~~et L'Individuelle Accident des membres de l'association (IA) est~~ souscrite en sus, **les modalités de fonctionnement de celle-ci sont présentées au moment de sa souscription.**

13.3 La RC couvre les réunions de travail, la présence sur les salons et ateliers de bricolage.

~~13.4 La souscription IA se monte à 1€ par membre de l'association (membre s'entend par personnes présente différente à chaque jeu), elle est valable jusqu'à la fin de l'exercice en cours.~~

~~13.5 Un tableau récapitulatif des membres de l'association bénéficiant de IA doit être envoyé avant chaque manifestation. La couverture de IA est nominative et est valable pour les activités organisées par l'association à partir de la souscription.~~

~~13.6 En cas de co-organisation d'une manifestation par deux associations membres, celles-ci peuvent décider qu'une seule d'entre elles s'acquitte de l'IA des participants.~~

[Fédération Française des jeux de rôles Grandeur Nature](#)

Agréée Jeunesse et Education Populaire - N° 0004-JEP-2001 délivré par la préfecture du Val d'Oise

16 les Linandes Vertes - 95000 Cergy

Tél/Fax : 04 67 42 59 28

Site web : www.fedeGN.org - e-mail : secretariat@fedegn.org



Pour : 39
Contre : 6
Abstention : 2

Vote n°3

Article 22 : Les Assemblées Régionales

22.3 Toutes les associations de GN de la région (ou du regroupement de régions), connues de la FédéGN, sont invitées à l'Assemblée Régionale qui se réunit annuellement. Toutefois, seules les associations membres adhérentes ont le droit de vote. **La tenue de l'assemblée régionale est soumise à l'approbation du Bureau.**

22.4 Les objectifs de cette assemblée sont :

- ◆ la rencontre entre les différentes associations d'une même région, afin de faciliter leur collaboration,
- ◆ la communication avec la FédéGN, la présentation de celle-ci aux associations non-membres,
- ◆ l'élection du coordinateur régional, qui doit avoir lieu à la fin de chaque Assemblée Régionale.

Pour : 33
Contre : 7
Abstention : 7

Vote n°4

Article 22 : Les Assemblées Régionales

22.5 Pour que l'élection du coordinateur régional puisse avoir lieu, deux conditions doivent être réunies simultanément : ~~la moitié~~ **un quart** au moins des associations membres adhérents de la région (ou des régions regroupées) doivent être présentes ou représentées ; et 3 associations membres adhérents au moins doivent être présentes ou représentées.

Pour : 41
Contre : 4
Abstention : 2

Vote n°5

Article 30 : Le Conseil d'Administration

30.7 Les votes sont à la majorité simple. Ils peuvent avoir lieu selon tout mode adapté (Réunion, téléphone, Internet, etc.). ~~Le Quorum est réuni lorsque au moins la moitié des membres du CA sont présents ou représentés.~~ En cas d'égalité, la voix du Président prédomine.

Pour : 35
Contre : 7
Abstention : 5

[Fédération Française des jeux de rôles Grandeur Nature](#)

Agréée Jeunesse et Education Populaire - N° 0004-JEP-2001 délivré par la préfecture du Val d'Oise

16 les Linandes Vertes - 95000 Cergy

Tél/Fax : 04 67 42 59 28

Site web : www.fedeGN.org - e-mail : secretariat@fedegn.org



Points principaux du bilan d'activités

L'année a été marquée par la mise en place de la licence (licence, pass 1GN, lancement des partenariats ...). La relance de la coordination nationale avec l'élection de coordinateurs régionaux (Ile de France, Pays de Loire, PACA et Rhône Alpes) et le soutien à la mise en place d'événements locaux (Nuit du Huis Clos, GNiales, salons ...). La reconstitution d'une équipe salon a été aussi une des priorités de l'année 2011.

Au 16 novembre 2011, la FédéGN est composée de 166 membres (190 en 2010), 2 membres associés non professionnel et 2 membres associés professionnel. 37 associations sont des jeunes associations (< 1an), 149 associations sont conventionnées.

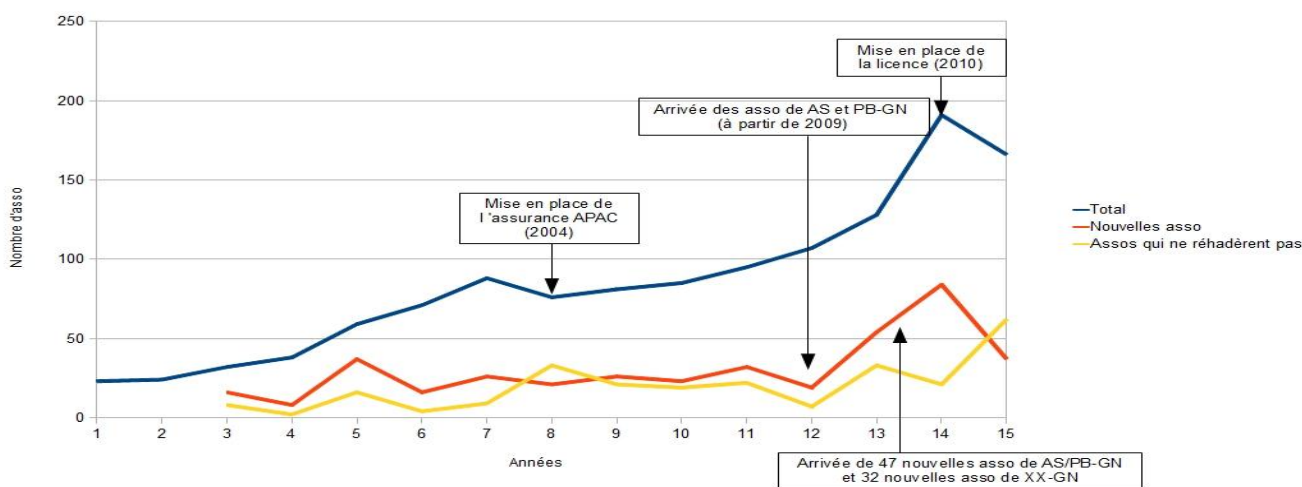
Évolution des adhésions à la FédéGN de 1997 à 2011

La présentation de l'évolution des adhésions à la FédéGN de 1997 à 2011 est basée sur :

- ▲ le nombre total d'associations membres sur l'année de référence, il s'agit de la courbe bleue
- ▲ le nombre de nouvelles associations sur l'année référence, il s'agit de la courbe rouge
- ▲ le nombre d'associations qui ne réadhèrent pas est calculé en additionnant le nombre d'associations de l'année précédente avec le nombre de nouvelles associations qui est soustrait au nombre d'associations de l'année de référence (ex pour 2008 : 107 (assos 2008) + 54 (nouvelles asso 2009) – 128 (assos 2009)= 33 (assoc qui ne réadhèrent pas en 2009), il s'agit de la courbe jaune.

Description:

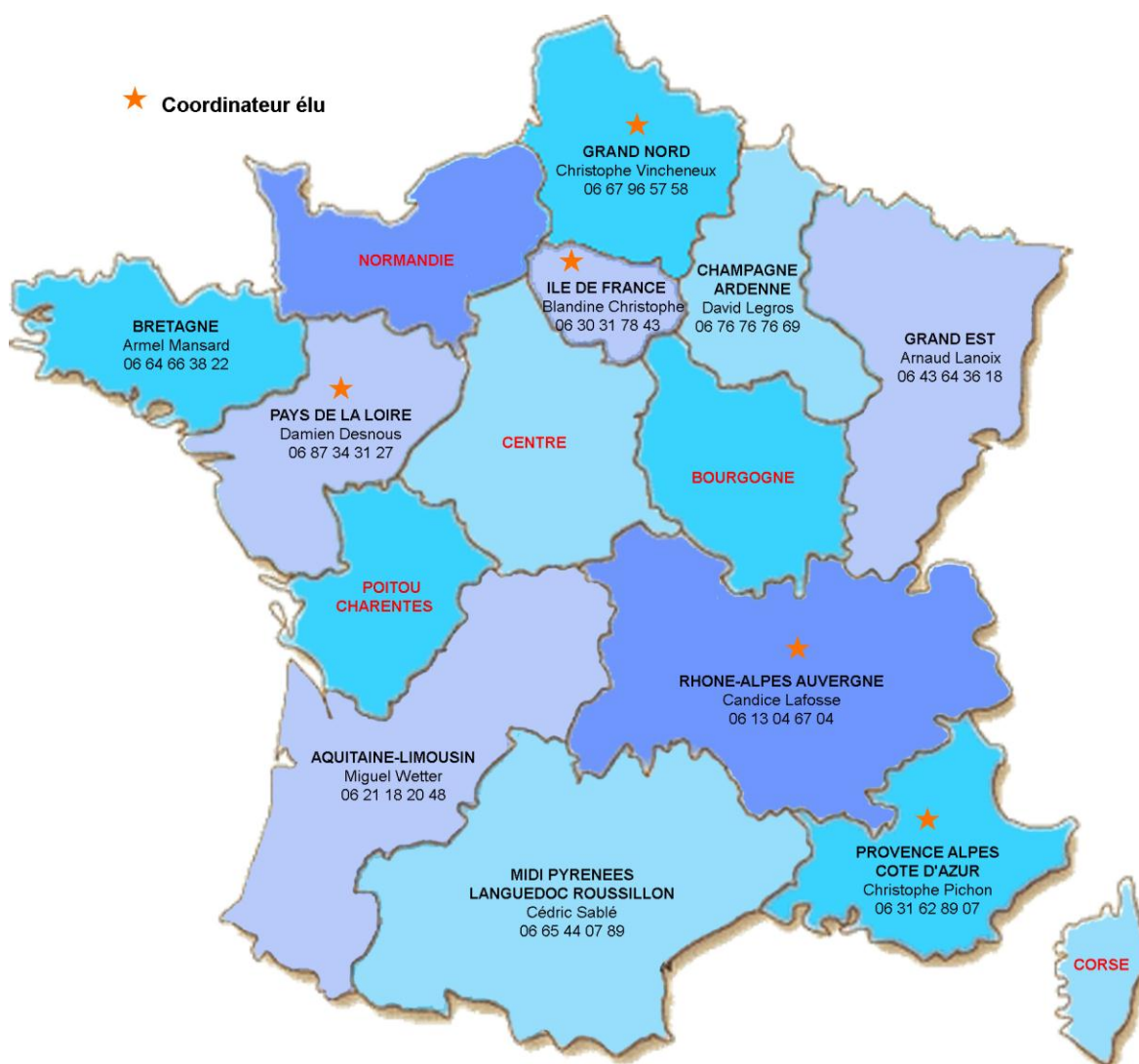
- ▲ Le nombre d'asso ne cesse d'augmenter à part un accident en 2004 et une baisse cette année qui fait suite à une année en forte augmentation.
- ▲ Le nombre de nouvelles associations et d'associations qui quittent la FédéGN évoluent en parallèle.
- ▲ L'écart entre les deux se retrouve sur l'évolution du nombre total d'associations.



Constat:

- ^ Sur la période 2008 – 2010, les associations de GN – Airsoft (AS-GN) et de GN – paint-ball (PB-GN) ont rejoint en nombre la FédéGN accompagné par une vingtaine de nouvelles associations de GN – classique (XX-GN) en 2010. Sur la même période le nombre d'associations ne réadhérant a baissé ce qui a provoqué une "bulle" qui s'est traduit par une forte augmentation du nombre d'association.
- ^ En 2011, le nombre de nouvelles associations qui rejoignent la FédéGN est revenu à la normale mais le nombre d'associations ne réadhérant pas a augmenté.

La coordination



Cette année la mission du coordinateur national a été de relancer la coordination en trouvant des coordinateurs.

La licence

L'évolution de notre assurance

Le prolongement naturel de l'existant en place :

- ^ une assurance en Responsabilité Civile pour les associations
- ^ une couverture en Individuel Accident pour leurs membres

Fédération Française des jeux de rôles Grandeur Nature

Agréée Jeunesse et Education Populaire - N° 0004-JEP-2001 délivré par la préfecture du Val d'Oise

16 les Linandes Vertes - 95000 Cergy

Tél/Fax : 04 67 42 59 28

Site web : www.fedeGN.org - e-mail : secretariat@fedegn.org



MINISTÈRE DE LA SANTÉ,
DE LA JEUNESSE,
DES SPORTS
ET DE LA VIE ASSOCIATIVE

Un pas en avant pour mieux refléter notre structure communautaire :

- ^ un système d'adhésion conventionné couvrant les associations en RC
- ^ une assurance IA personnelle et multi-associations accessible à leurs membres

Un support à l'organisation et à la promotion de notre activité :

- ^ Pass 1 GN pour les joueurs occasionnels
- ^ gratuité des initiations pour les parties dédiées sur validation du CA
- ^ gratuité du pass Staff pour les organisateurs et PNJ bénévoles

Pour rappel :

- ^ La carte GN (licence annuelle) à 5€
- ^ Le pass 1 GN à 2€
- ^ Le pass staff (gratuit)
- ^ Le pass initiation (gratuit)

Un lien communautaire

La licence est aussi un lien communautaire, en facilitant le fait de jouer dans plusieurs associations, et en permettant de savoir qui est GNistes. 2011 a été l'année de la mise en place accompagnée par diverses améliorations (cf. bilan d'activités) avec quelques difficultés techniques au lancement. Elle permet l'accès à des offres proposées par 6 partenaires (40 ont été démarchés). L'année 2012 est une année charnière en termes d'évolution, pour cela une consultation (questionnaire à remplir sur internet) a été lancée afin de cibler les axes à améliorer ou développer. Le questionnaire est destiné aux licenciés et aux associations membres. La date limite pour répondre au questionnaire n'a pas encore été fixée.

[Fédération Française des jeux de rôles Grandeur Nature](#)

Agréée Jeunesse et Education Populaire - N° 0004-JEP-2001 délivré par la préfecture du Val d'Oise
16 les Linandes Vertes - 95000 Cergy

Tél/Fax : 04 67 42 59 28

Site web : www.fedeGN.org - e-mail : secretariat@fedegn.org



Questions sur le bilan d'activités

Comment empêcher la « parisianisation » du CA ?

- Christophe Pichon (PACA): le fait d'être coordinateur ou membre du conseil d'administration entraîne une exposition à la critique (☺☺)

Il est d'autant difficile de reprocher à certains de s'engager, d'autant que les élections sont très ouvertes et assez peu compétitives (la majorité des personnes qui se présentent sont élues).

Quelle est la raison de la démission des administrateurs cette année ?

- Marie-Pierre Mousset: être au conseil d'administration est un engagement. Les administrateurs démissionnaires n'avaient plus le temps nécessaire pour assurer leur mission au sein du CA.

Que comptent faire les associations qui n'ont pas pris la licence et qui n'ont pas résilié ?

- des associations sont parties en désaccord avec la licence
- des associations ont trouvé moins cher ailleurs

Bilan moral

L'année a été décisive, comme l'illustrent quelques chiffres représentatifs de 2011. Il nous faut en tenir compte au moment d'aborder l'année 2012.

170 associations membres, 2724 licences et 2075 pass 1 GN

Un recul de 11% par rapport à l'an dernier. La proportion de nouvelles associations se maintient à un niveau comparable à celui de l'an passé. La Fédération représente désormais des associations organisant toute une palette de GNs de types différents.

Pour la première année les membres ont pu adhérer directement en ligne à la FédéGN.

Objectif 2012 : La FédéGN doit savoir évoluer avec ses membres. Ses projets doivent correspondre à la diversité des associations membres et aux formes des divers jeux qu'elles organisent. La FédéGN doit par exemple continuer de simplifier son système d'adhésion et d'assurance.

Communauté

Le renouveau de la Coordination Régionale était l'une des priorités de la FédéGN en début d'année. Le maillage des coordinateurs et correspondant régionaux s'est densifié, et de nouvelles initiatives régionales ont vu le jour, par exemple des rendez-vous mensuels de GNistes.

Pour la 7^e année, les GNiales ont rassemblés des GNistes de tous bords et de différents pays, une occasion de partager les expériences et opinion sur notre loisir et les formes qu'il peut prendre. ☺☺

Objectif 2012 : La FédéGN aimerait augmenter le nombre de ses partenariats pour faire profiter les licenciés d'offres commerciales avantageuses. Nous aimerions par ailleurs continuer de favoriser les actions régionales et transrégionales entre les associations de GN. ☺☺

Questions sur le bilan moral

Les dynamiques régionales existent en région avec la FédéGN mais aussi sans la FédéGN ?

- Marie-Pierre Mousset: la FédéGN, ce sont les membres. Tout ce qui est lancé pour créer du lien entre les assos de GN, membres ou non membres, va dans le sens de la

Fédération Française des jeux de rôles Grandeur Nature

Agréée Jeunesse et Education Populaire - N° 0004-JEP-2001 délivré par la préfecture du Val d'Oise

16 les Linandes Vertes - 95000 Cergy

Tél/Fax : 04 67 42 59 28

Site web : www.fedeGN.org - e-mail : secretariat@fedegn.org



Fédé.

Comment développer les activités transrégionales ?

- Eric Collet : dans le cadre de la Nuit du Huis Clos Pays de Loire, une association d'une autre région est invitée (ex : Expérience, Enquête de Rêves) afin de faire partager ses pratiques.

Vote du quitus du bilan moral

Pour: 38

Contre: 12

Abstention: 4

Points principaux du bilan financier

Points principaux du bilan financier

Compte de résultats

Il s'agit d'une année charnière avec la mise en place de la licence.

L'excédent est de 7000€

Les dépenses de l'année :

- ▲ le tarif de l'APAC a été multiplié par 2,5
- ▲ mise en place de collations pour les bénévoles présents sur les salons
- ▲ liées à l'activité des coordinateurs
- ▲ achat d'un ordinateur pour l'animatrice de la vie associative
- ▲ achat de disques dur pour l'archivage des données de la FédéGN

Questions sur le bilan financier

Malgré l'augmentation du tarif de l'APAC, le montant est proche de celui de cette année ?

- Marie-Pierre Mousset : cette année nous sommes passés de 4 000€ à 10 000€, l'année dernière il y a avait reliquat de l'année précédente.

Le revenu généré par l'assurance devait être équivalent au montant demandé par l'APAC, cette année il est passé de 11 000€ à 20 000€ ?

- L'APAC n'a pas envoyé toutes les informations
- 2011 était une année charnière, nous attendons des nouvelles de l'APAC

La différence sur le montant récupéré met le doigt sur les jeux non déclarés

Le nombre de joueurs déclarés l'année dernière est plus important que celui de cette année

- Le nombre de joueurs déclaré l'année est différent du nombre de licenciés de cette année qui peuvent avoir joué à plusieurs jeux.

Avant un joueur pouvait être déclaré plusieurs fois.

- En additionnant les différents types de licences nous arrivons à 4 800

Fédération Française des jeux de rôles Grandeur Nature

Agréée Jeunesse et Education Populaire - N° 0004-JEP-2001 délivré par la préfecture du Val d'Oise

16 les Linandes Vertes - 95000 Cergy

Tél/Fax : 04 67 42 59 28

Site web : www.fedeGN.org - e-mail : secretariat@fedegn.org



La tarification a été faite sur un modèle statistique qui est le coefficient d'itinérance correspondant à dans combien d'associations va jouer un joueur, il était de 1,42 au du calcul de la tarification.

A quoi correspond les charges internet et nom de domaine ?

- Les frais liés au nom de domaine correspondent à 3 années d'utilisation
- Internet correspond au forfait internet de la permanente

A quoi correspond la charge adresse de la permanente ?

- Cela correspond aux frais de la boîte postale Ubidoca qui réexpédie le courrier de la permanente. Cela évite la perte de temps pour aller chercher le courrier à une poste restante.

Que représentent les subventions ?

- Cette année nous n'avons pas eu de subvention nationale, et la départementale a baissé à cause de la crise.
- La subvention liée au contrat aidé de l'animatrice de la vie associative est en baisse.

Avec la baisse de subventions est-il prévu de faire appel au fonds privés ?

- Le sponsoring pourrait être une évolution des partenariats
- Le mécénat est une possibilité qui n'a pas été évoqué

En période de crise les subventions sont réduites d'autant plus s'il y a de la disponibilité. Pourquoi ne pas transférer les fonds disponibles sur le livret bleu ?

- Cela va être géré par la trésorerie

Il serait possible d'envisager des fédérations régionales pour demander des subventions régionales

Pourquoi la FédéGN ne demande pas des dons ?

- Cela a été fait pour une cause, la défense du paint-ball (frais d'avocat)
- Les subventions se font sur des projets
- La FédéGN remercie les membres associés qui soutiennent l'action de la FédéGN

Vote du quitus du bilan financier

Pour : 34

Contre : 12

Blanc : 1

Abstention: 7

Nul: 0

Compte rendu de l'atelier « Wiki »

L'objectif est de regrouper les connaissances sur le GN grâce à des articles qui ont des liens entre eux.

Le bilan de l'atelier est plutôt positif, le Wiki est un outil pertinent.

Le rôle de la FédéGN est de participer à la mise en ligne d'articles, il s'agit de l'encouragement actif.

Il existe d'autres Wiki qui ne sont pas de la présentation.

- Les personnes intéressées peuvent contacter Aude Gaillard

[Fédération Française des jeux de rôles Grandeur Nature](#)

Agréée Jeunesse et Education Populaire - N° 0004-JEP-2001 délivré par la préfecture du Val d'Oise

16 les Linandes Vertes - 95000 Cergy

Tél/Fax : 04 67 42 59 28

Site web : www.fedeGN.org - e-mail : secretariat@fedegn.org



Débat : l'avenir de la FédéGN

Proposition de modifications des statuts et du RI

Les statuts et le RI définissent ce que nous sommes structurellement.

Le projet associatif est ce que nous voulons être.

L'avenir de la FédéGN et les actions futures sont conditionnés par ce que nous voulons faire et devenir.

Il est difficile de modifier les comportements sans modifier la structure.

Règlement intérieur

Article 1 : Objectif de la FédéGN

1.1 L'objectif de la Fédération est de favoriser la qualité et le développement du GN dans une démarche d'entraide.

1.2 La FédéGN se veut un groupement représentatif rassemblant des structures ludiques adhérant à une déontologie.

1.3 La vocation de la FédéGN n'est pas de se substituer aux initiateurs ou organisateurs de GN ou d'organiser des jeux, mais de contribuer à leurs projets en favorisant la mise en commun de ressources.

Remarques de l'assemblée sur l'article 1 :

- ^ La FédéGN n'est pas organisatrice d'événement, elle s'appuie sur les associations. La FédéGN devrait pouvoir organiser des événements en son nom propre.
- ^ Quel est l'intérêt de restreindre l'activité de mise en place de jeux par le FédéGN ?
 - Alexandre Tamé : la FédéGN est une fédération d'association
 - Sissi Pesselon : des associations ont peur de la prise de contrôle de l'activité par la FédéGN

Il est proposé un vote pour une modification de l'article 1.3 :

Pour : 1

Contre : 52

Abstention : 1

Article 2 : Définition du GN

2.1 La FédéGN s'intéresse à toute activité liée aux GNs et correspondant à la définition suivante :

2.2 Jeu : les participants sont là pour le plaisir, on distingue nettement les débuts et fins de parties, il existe des règles du jeu.

2.3 Rôle : dans ce jeu, les participants incarnent des personnages définis, et improvisent dans un cadre préparé (le scénario).

2.4 Grandeur nature : ce jeu n'a pas lieu exclusivement dans l'imaginaire, il est matérialisé par des costumes, des accessoires, le tout dans un environnement spécifique.

Remarques de l'assemblée sur le terme de scénario (article 2.3) :

- ^ La notion de scénario est vue comme une contrainte par les jeunes associations.
- ^ La mention de scénario est restrictive.
- ^ Il est proposé de compléter scénario par « contexte »

Il est proposé au vote la modification suivante de l'article 2.3 :

Laisser le terme scénario : 0

[Fédération Française des jeux de rôles Grandeur Nature](http://www.fedeGN.org)

Agréée Jeunesse et Education Populaire - N° 0004-JEP-2001 délivré par la préfecture du Val d'Oise

16 les Linandes Vertes - 95000 Cergy

Tél/Fax : 04 67 42 59 28

Site web : www.fedeGN.org - e-mail : secretariat@fedegn.org



Suppression du terme scénario : 20

Scénario et / ou contexte : 30

Blanc : 2

Ne participe pas au vote : 2

Il est proposé par l'assemblée d'accompagner ce changement et de faire une définition du scénario et / ou contexte. ☺☺

Article 36 : Obligations des membres

(...)

36.4 Participer (directement ou par procuration) durant l'Assemblée Générale annuelle ou à tout autre moment, à la définition des objectifs de la FédéGN.

36.5 Participer (directement ou par procuration) aux Assemblées Régionales, échanger avec les associations voisines et envisager des collaborations.

36.6 Envisager, en fonction de leurs moyens et des envies de leurs membres, de s'impliquer dans le fonctionnement de la FédéGN (...)

36.7 Communiquer tout au long de l'année en fonction des objectifs définis en Assemblée Générale (informations pour l'annuaire et le calendrier des jeux, avis sur les projets, etc.).

36.8 Porter les couleurs de la FédéGN sur leurs documents, présenter la FédéGN aux joueurs et aux associations non-membres.

Remarques de l'assemblée :

- ⤴ Au lieu de parler d'obligations, il est proposé de parler de droits
- ⤴ Comment vérifier / contrôler une association ?
- ⤴ La notion de droits est positive ☺☺
- ⤴ Si on dit des droits, cela est un message négatif pour les associations, les droits vont avec les devoirs

Il est proposé au vote les modifications suivantes de l'article 36 :

Remplacer le terme obligations par le terme droit : 3

Remplacer le terme obligations par le terme droits et devoirs : 21

Remplacer le terme obligations par le terme engagements : 24

Blanc : 1

Ne participe pas au vote : 5

Un deuxième tour est nécessaire car la majorité absolue n'a été atteinte :

Remplacer le terme obligations par le terme droits et devoirs : 22

Remplacer le terme obligations par le terme engagements : 26

Ne participe pas au vote : 6

La FédéGN est-elle une structure de services ou une communauté ?

Remarques de l'assemblée :

En fait les deux ne sont pas exclusifs. Pourquoi les opposer ? ☺☺

Il faut dire aux associations qui demandent ce que fait la FédéGN que la FédéGN les aime ! Il faut mettre en avant les actions communautaires : parrainage, jumelage ... mais cela ne suffit pas. ☺☺

Les gens préféreraient que la FédéGN aide les associations dans leurs démarches pour trouver un

Fédération Française des jeux de rôles Grandeur Nature

Agréée Jeunesse et Education Populaire - N° 0004-JEP-2001 délivré par la préfecture du Val d'Oise

16 les Linandes Vertes - 95000 Cergy

Tél/Fax : 04 67 42 59 28

Site web : www.fedeGN.org - e-mail : secretariat@fedegn.org



local plutôt qu'elle prenne un local à son nom. ☺☺

On est tous dans une communauté mais on attend tous des services de la part de cette communauté.

La FédéGN est du service et du communautaire. ☺☺

Les notions des services et de communauté sont liées, l'annuaire est important comme service et il est fourni par une communauté.

Une structure ouverte et hétérogène ?

La FédéGN a-t-elle vocation à:

- ^ être une fédération d'associations
- ^ être une fédération de licenciés
- ^ être une fédération avec des membres professionnels
- ^ être un lien avec les institutionnels concernant notre activité /lobby
- ^ autre ?
- ^ être un centre de ressources?

Quelle est la priorité?

La FédéGN a-t-elle vocation à être fédérale ou confédérale ?

Les coordinateurs sont-ils au conseil d'administration ?

→ Marie-Pierre Mousset : oui

Par rapport au principe de confédération cela est gênant. La fédération est un organisme d'échanges et d'ouverture. Certaines Guildes ont une attitude fermée. ☺☺

Rappel sur ce qu'est la FédéGN : la FédéGN est une communauté d'associations qui a choisi de se connaître et d'échanger sans se créer plus d'obligation que nécessaire ☺

Les services peuvent être descendus au niveau local via le coordinateur régional.

Le coordinateur régional n'est pas seul, il y a un coordinateur national.

Les bénévoles peuvent soutenir le coordinateur. ☺

La personne morale coordinatrice peut être un soutien.

Il est difficile pour l'animatrice de la vie associative d'avoir un interlocuteur lorsqu'il s'agit des guildes.

Dans quelle mesure une différence est faite entre le fonctionnement actuel et une confédération ?

→ Olivier Artaud : dans une confédération, il y a un intermédiaire régionale entre l'association membre et le national. La structure est gérée par des groupements régionaux incontournables par les membres, et ces groupements se répartissent le pouvoir et l'argent sur la base de frontières administratives.

Il faudrait avant tout avoir plus de coordinateurs régionaux. ☺☺

Avec le déficit de bénévoles, pourquoi un service en local ne pourrait pas être mis au service du nationale ?

[Fédération Française des jeux de rôles Grandeur Nature](#)

Agréée Jeunesse et Education Populaire - N° 0004-JEP-2001 délivré par la préfecture du Val d'Oise

16 les Linandes Vertes - 95000 Cergy

Tél/Fax : 04 67 42 59 28

Site web : www.fedeGN.org - e-mail : secretariat@fedegn.org



Appel à projet

Consensus sur de nombreuses bonnes idées. Une des bonnes idées est l'appel à projet proposé par Baptise Cazes. Celui ci doit être proposé jusqu'à une certaine date et doit servir l'ensemble de la communauté.

Vote sur la mise en place de l'appel à projet

Pour 33

Contre : 3

Abstention : 18

Questions diverses des membres

Quel est le positionnement de la FédéGN par rapport à la FFJdR ?

- Conseil d'administration : afin de faciliter leur développement, nous avons mis en place pour leurs membres un tarif préférentiel d'assurance. Nous souhaitons avoir des projets en commun, mais nous n'en sommes pas au même niveau d'avancement, et certains de leurs dirigeants ont des positions contestables sur le GN.

Graziella Gilet (Mondes Parallèles) :

Des bruits courent sur le fonctionnement de la FédéGN. Mon association demande des éclaircissements car se sont des rumeurs qui nous sont parvenues alors que dans notre région tout se passe pour le mieux avec la FédéGN. Je suis vraiment étonnée car ce n'est pas dans notre intérêt à tous de laisser les rumeurs persister.

Une facture France télécom est impayée ?

- Sandrine Léger : cela est lié avec un problème de courrier qui n'est pas arrivé à la bonne adresse. Un système de prélèvement a été mis en place.

Les bénévoles ne sont pas remboursés de leurs frais ?

- Sandrine Léger : les personnes qui ont présentées des factures ont toutes été remboursées.

Les factures des salons de ne sont pas payées ?

- Sandrine Léger : la facture du Shooting Game Show va être réglée dès sa réception

Une facture impayée de 400€ pour l'association ARCAN n'a pas été réglée ?

- Sandrine Léger : elle a été réglée entre temps

Il existe un groupe de travail qui veut redresser la FédéGN ?

- Marie-Pierre Mousset : le CA est ouvert aux critiques constructives

Il y a pleins de bénévoles qui quittent la FédéGN ?

- L'équipe salon se reconstitue. Un bénévole qui part fait plus de bruit qu'un bénévole qui arrive.

Stéphane Gesquière (ARCAN) :

Au vu des excédents dégagés, nous demandons une diminution du prix de la licence. Que la FédéGN se serve de l'assurance pour financer une partie de son activité a toujours été considéré comme normal, mais pour le coup, nous trouvons que l'augmentation des recettes est exagérée.

Fédération Française des jeux de rôles Grandeur Nature

Agréée Jeunesse et Education Populaire - N° 0004-JEP-2001 délivré par la préfecture du Val d'Oise

16 les Linandes Vertes - 95000 Cergy

Tél/Fax : 04 67 42 59 28

Site web : www.fedeGN.org - e-mail : secretariat@fedegn.org



- L'APAC ne devrait pas augmenter
- Salons et les coordinations vont être identiques
- La subvention liée à l'animatrice de la vie associative va s'arrêter. Scénario catastrophe : perte de 2 290€. Une subvention FONGECIF pourrait compenser cela.
- -2 000€ n'est pas catastrophique dans un budget prévisionnel.

Pourquoi ne pas augmenter la cotisation des associations ?

- Blandine Christophe : le tarif a été débattu l'année dernière

Quelle est la part qui peut être rétrocédée pour les associations ?

GIGN a fait le choix comme ARCAN (et d'autres associations) de gérer les licences pour ses joueurs. Des associations intègrent le coût de la licence dans la PAF.

Nous sommes des joueurs, 5€ par an pour s'assurer est gérable. Les joueurs ne comprennent pas que le service augmente. L'animatrice de la vie associative est indispensable et il faut payer pour cela.

La transition pour le passage à la licence a été rapide. Pour certaines associations cela arrive trop brutalement.

Il est dommage que le système laisse sur le côté des associations.

La FédéGN est trop prudente, il faut prendre le risque d'être déficitaire.

L'objectif de la licence est de responsabiliser les joueurs. La situation est délicate car des associations ont continué à materner leurs joueurs. ☺☺

Le tarif de la licence a été voté l'année dernière.

C'est bien de responsabiliser les joueurs, mais 5€ ne peut pas être payé par certains joueurs.

Nous avons deux mondes qui ne veulent pas se mélanger. ☹

A l'époque du 1€ par joueur les très grosses associations avaient un tarif plafonné. ARCAN soutient le principe de la licence.

Vote sur le changement de tarification à court terme

Pour : 19

Contre : 23

Abstention : 6

Ne prend pas part au vote : 6

Ce sujet devra être réétudié par le CA et être revoté l'année prochaine.

Candidatures au CA

Cette année, six postes au Conseil d'Administration sont vacants suite à l'expiration de deux mandats (Marie-Pierre Mousset et Eric Collet) et à la démission de quatre administrateurs (Isabelle Demacon, Eric Guérémy, Pierre Trocmé et Bertrand Viaud).

Les candidats sont:

- Simon Blancher (GIGN)
- Karine Coquelin (Miss Rachel)
- Laurent Filloleau (Errost)

[Fédération Française des jeux de rôles Grandeur Nature](http://www.fedeGN.org)

Agréée Jeunesse et Education Populaire - N° 0004-JEP-2001 délivré par la préfecture du Val d'Oise
16 les Linandes Vertes - 95000 Cergy

Tél/Fax : 04 67 42 59 28

Site web : www.fedeGN.org - e-mail : secretariat@fedegn.org



- Stéphane Gesquière (ARCAN)
- Eric Marié (Imperium Ludi)
- Marie-Pierre Mousset (Clepsydre)
- Christophe Pichon (Sarcasmes et Mauvais Esprits)

Élections au CA: présentation des candidatures et élection

48 associations présentes ou représentées participent au scrutin

Vote blanc: 0

Vote nul: 0

Simon Blancher (36)
Karine Coquelin (28)
Laurent Filloleau (39)
Stéphane Gesquière (31)
Eric Marié (37)
Marie-Pierre Mousset (37)
Christophe Pichon (47)

Sont élus au conseil d'administration:

- Simon Blancher (GIGN)
- Laurent Filloleau (Errost)
- Stéphane Gesquière (ARCAN)
- Eric Marié (Imperium Ludi)
- Marie-Pierre Mousset (Clepsydre)
- Christophe Pichon (Sarcasmes et Mauvaise Esprits)

Fin de l'assemblée générale: 20h35

[Fédération Française des jeux de rôles Grandeur Nature](#)

Agréée Jeunesse et Education Populaire - N° 0004-JEP-2001 délivré par la préfecture du Val d'Oise
16 les Linandes Vertes - 95000 Cergy

Tél/Fax : 04 67 42 59 28

Site web : www.fedeGN.org - e-mail : secretariat@fedegn.org

