

Fédération Française Des Jeux de Rôles Grandeur Nature



16 les Linandes Vertes 95000 CERGY- 01.30.75.01.64
[Http://www.FedeGN.org](http://www.FedeGN.org) - secretariat@fedegn.org
Agrément Jeunesse et Education Populaire n°004-JEP-2001

Le jeu de rôles *Grandeur Nature* n'est pas simplement un dérivé du jeu de rôles sur table, c'est aussi un héritier des «Murders Parties» nées en Angleterre au début du siècle, du théâtre d'improvisation et des psychodrames, voire des jeux de piste. C'est donc plus qu'un jeu (même si ses pratiquants connaissent en général très bien le jeu de rôles sur table), mais une activité dont le concept original et convivial permet aux participants de vivre des scènes dignes des plus forts moments du cinéma. Mais ils en sont tous les acteurs, improvisant dans le cadre d'un scénario mis en scène par l'association qui l'organise. Riche, diversifié, créatif, c'est un monde que les membres de la Fédération Française du Jeu de Rôles Grandeur Nature vous invitent à découvrir.

Créée en 1995 après une large consultation des associations de jeu de rôles grandeur nature, la **Fédération Française du Jeu de Rôles Grandeur Nature (FédéGN)** regroupe des associations organisatrices de "GN" dynamiques, désireuses de communiquer entre elles, de s'entraider, de contribuer à l'amélioration de la qualité et à l'expansion de leur activité, tout comme à développer son image.

Elle est composée, en octobre 2004, des associations adhérentes suivantes :

AGAM (94)	Les Deux Tours (69)	Mondes Parallèles (44)
Alkhémia (94)	Don Quichotte (38)	Les Monts Rieurs (83)
Amalgame (91)	Dragon d'Azur (06)	Nocturnes Forésiennes (42)
Les Amis de Miss Rachel (77)	Les Dragons Célestes Périgueux (24)	Orbalia (80)
Anachrone (13)	Ékinoxe (91)	Origine (13)
L'Antre du Dragon des Légendes (49)	Errost (75)	L'OSTIVAL (35)
ARCAN (58)	Escarmouche (29)	Par delà le seuil (35)
Alteratio Realitatis Lyon (69)	Eve-Oniris (93)	Les Pèlerins de Métamorphée (92)
Les Arpenteurs de Réalités (68)	Fey-Eryndynn (77)	Rêve de licorne
Association des Arts du Spectacle (33)	La Forge des Marais	Rêve de Jeux (69)
ATOG (13)	Les Forges de Krom (81)	Rôle (92)
Avalon (24)	La Geste des Dragons (72)	Schobhakhadhoulhambhathor (90)
Le Cercle des Compagnons d'Oniros (18)	La Geste des Dragons-Lune (92)	Sons of Cain (75)
Chroniques Boréales	GIGN	Terra Ludis (34)
Les Chroniqueurs de Hulk (67)	La Guilde de Bretagne (56)	Terre des Rêves (29)
Le Cinquième Éléphant (73)	Imperium Ludi (93)	Les Terres du Sud (30)
La Citadelle de Roq (40)	Les Joyeux Chaotiks (74)	Le Troisième Mortel (75)
La Compagnie des Griffons (77)	Les Légendes d'Espigoule (13)	Wargs (69).
De la cave au grenier (92)	Lutiniel (75)	
	Mémoire des Ducs (21)	

L'origine de la fédération

Après une quinzaine d'années d'existence, le monde associatif du jeu de rôles en grandeur nature aspire à une reconnaissance publique de la qualité de son engagement, à l'accès aux structures de soutien à l'activité associative, bref à une existence officielle dans le tissu associatif français. Mais la méconnaissance du grandeur nature par le grand public et les interrogations que suscitent ce nouveau loisir en raison de l'originalité de son concept, nécessitent une action d'information publique, que seul un regroupement du plus grand nombre d'associations peut rendre efficace.

D'un autre côté, les associations expérimentées comme nouvellement créées sont à la recherche de services visant à faciliter leur fonctionnement : un annuaire pour suivre les associations sur le long terme, une information technique et juridique, un calendrier des jeux organisés, actualisé et mis à la disposition de tous, etc. De plus, l'importante

logistique que nécessite l'organisation de jeux en grandeur nature peut être allégée par un pôle d'échange et de communication : repérage de sites, moyens de transport et de sécurité... L'expérience des autres peut être source d'économies en temps, en finances, et de gains en qualité.

De ces besoins est née peu à peu l'idée d'une fédération. Cette idée a commencé à devenir une réalité à partir de 1994, lorsque différentes associations ont décidé de s'asseoir à une même table, de rentrer en contact les unes avec les autres à travers des courriers et questionnaires. Les débats ont permis de mettre en place un fonctionnement consensuel, concrétisé par le dépôt de statuts en avril 1996.

Le travail progresse sans cesse, au gré des volontés et des disponibilités des associations membres, et grâce à une structure en constante évolution.

L'organisation de la Fédération

Les associations membres

Quelles soient membres adhérentes ou membres associées, elles constituent le cœur de la fédération et la font vivre par leurs initiatives. Elles peuvent s'exprimer à tout moment, faire des propositions, prendre en charge la gestion d'un dossier ou d'un évènement. Le fonctionnement et la politique des associations adhérentes n'est pas du ressort de la fédération.

Les membres associés

Il s'agit de personnes physiques ou morales désirant adhérer mais ne remplissant pas les conditions le leur permettant. Ces membres ont les mêmes privilèges et devoirs que les associations adhérentes, mais ne prennent pas part aux votes en assemblée générale.

Le conseil d'administration

Il regroupe les personnes élues par les associations en Assemblée Générale, ainsi que les coordinateurs régionaux élus. Ce conseil élit le bureau en son sein et veille à l'application des orientations définies en A.G. Il se réunit au moins trois fois par an, de préférence dans des régions différentes, afin de faciliter la participation de tous. Les élus, en dehors de leur tâche d'administrateur, peuvent également servir de conseil et de relais, en raison de leurs nombreux contacts.

Les coordinateurs régionaux

Leur rôle est de favoriser la communication inter association, de relayer l'information dans leur région et d'informer le C.A de la situation du milieu associatif de leur zone de compétence. C'est un joueur ou un organisateur élu lors d'une assemblée régionale. Par défaut, il peut être désigné par le bureau et portera alors le titre de Correspondant régional. Il représente sa région au Conseil d'Administration.

Le bureau

Il se réunit aussi souvent qu'il le faut pour traiter de l'administration quotidienne de la fédération.

Les groupes de travail

Ils sont formés à la demande des membres ou en fonction des bonnes volontés se manifestant. Les responsables de groupes sont des associations ou des individus volontaires pour une tâche particulière. Ils forment une équipe avec les personnes de leur choix. Leur travail est suivi par un membre du CA, en général le responsable des réalisations ou des projets, le coordinateur national ou le responsable de la communication. On distingue les "projets", qui sont des actions nécessitent encore une finalisation des "réalisations" qui sont devenues permanentes.

La participation des Associations membres

La fédération est un rassemblement d'associations de bonne volonté qui vont émettre des demandes et/ou participer à des solutions collectives. Pour cela elles définissent des priorités chaque année en assemblée générale. Elle s'engagent :

- ☉ À respecter la charte de déontologie (page 6).
- ☉ À payer une cotisation déterminée en fonction de leur niveau d'activité.
- ☉ À participer directement ou par procuration, durant l'A.G ou à tout autre moment, à la définition des objectifs de la fédération.
- ☉ À participer aux assemblées régionales (direct ou procuration), à échanger avec les associations voisines et envisager des collaborations.

- ☉ À envisager, en fonction de leurs moyens et des envies de leurs membres, de s'impliquer dans le fonctionnement fédéral en contribuant aux projets en cours tel que participation à un groupe de travail, représentation sur des salons, diffusion de documents...
- ☉ Communiquer tout au long de l'année :
 - en fonction des objectifs définis en A.G (informations pour l'annuaire, le calendrier, avis sur les projets...).
 - en remontant les informations vers le coordinateur régional ou les membres du C.A.
 - en présentant la fédération aux joueurs et aux nouvelles associations.
 - en portant les couleurs de la fédération sur leurs documents.

Les Réalisations de la Fédération

LE CONTACT INTER - ASSOCIATION

La fédération est née d'un regroupement d'associations. Depuis, celles-ci ont accentué leurs échanges, les membres du Conseil d'Administration et les responsables des différents groupes de travail n'ont cessé de dialoguer avec les associations, pour se faire connaître, écouter leur avis, ou donner des conseils. Ce dialogue s'est établi grâce à une présence sur les salons, l'organisation d'assemblées régionales, ou de réunions d'information (notamment à l'issue de chaque Conseil d'Administration).

LE CONSEIL JURIDIQUE

Les animateurs de ce groupe de travail étudient les problèmes juridiques pouvant se poser aux associations. Ils répondent aux questions posées à la fédération, suivent les évolutions législatives pouvant nous concerner.

LES GUIDES PRATIQUES

La mise en commun des connaissances est matérialisée dans différents guides présentant un ensemble de conseils destinés aux associations ou aux joueurs.

Les principales réalisations sont:

Les fiches techniques

Elles s'adressent aux administrateurs d'association et aux organisateurs de jeu. Les sujets abordés sont très variés et concernent des points juridiques, des conseils de sécurité, des aides à l'organisation.

Toute personne ayant une connaissance particulière peut soumettre une fiche au C.A de la fédération. Elles sont disponibles en ligne sur le site <http://www/FedeGN.org>

L'annuaire des sites

Il fait état des terrains, bâtiments, et autres lieux pouvant être utilisés dans le cadre de l'organisation d'un GN. la diffusion de ces informations peut permettre de découvrir d'autres espaces. Il doit s'étoffer pour empêcher la surexploitation de certains sites de jeu. Chaque association peut y apporter de nouvelles informations, en gardant le contrôle de la diffusion si elle le souhaite.

LA LETTRE DE LA FÉDÉRATION

C'est un document adressé par Internet à toute personne en ayant fait la demande. Sa périodicité est bimestrielle. La Lettre de la fédé traite aussi bien des questions administratives que des projets, des réalisations en cours et des manifestations...

LA CHARTE DE DÉONTOLOGIE

Elle est destinée tant aux associations qu'à leurs interlocuteurs. Elle témoigne de notre volonté de

garantir la sécurité des personnes et des biens, à prouver le sérieux des associations et à maintenir une qualité d'organisation tout en poursuivant notre évolution.

LA COMMISSION SÉCURITÉ

Elle collecte les informations sur la sécurité propre à toute organisation de manifestation et aux spécificités des GN. Elle recense les différents problèmes posés et les moyens mis en oeuvre pour y remédier.

UNE ÉTUDE STATISTIQUE DU GN

Pour mieux connaître les joueurs, les organisateurs, le type de jeux organisés, des sondages sont réalisés et les base de données en notre possession sont analysées.

LES COMPILATIONS DE DOCUMENTS :

La revue de presse

Des articles sur le GN sont publiés chaque année dans la presse locale ou nationale. Ils permettent d'entrevoir comment notre activité est perçue par le grand public. Ils servent aussi à présenter notre activité à d'autres médias ou à des partenaires publics ou privés.

Le dossier de presse

Il s'agit d'un document rassemblant les articles les plus révélateurs issus de la revue de presse

Les fanzines

Nombreuses sont les associations qui éditent un fanzine interne. ils contiennent des trésors d'information pouvant être mis à la disposition de tous. Ils permettent de faire découvrir aux autres l'esprit d'une association.

La Réglothèque

Un travail de compilation des règles pratiquées dans les différentes associations existantes permet de recenser les pratiques communes, mais aussi les façons originales de traiter la simulation de certains points (magie, combats etc...). Il ne s'agit pas d'imposer un système plus qu'un autre, mais de tenir à disposition des personnes intéressées des informations et des idées.

LES CONTACTS INTERNATIONAUX

De nombreux contacts ont été pris avec des associations, des joueurs, que ce soit en Europe ou sur d'autres continents. Un partenariat effectif a d'ores et déjà été mis en place avec AVATAR (la fédération Belge des GN) et nous sommes maintenant représentés depuis 4 ans au Knuktepunkt, gros rassemblement des joueurs et organisateurs des pays nordiques.

L'ANNUAIRE DES ASSOCIATIONS

Première réalisation effective de la FédéGN, l'annuaire des associations en est à sa huitième édition. Il permet de faire connaître les organisateurs de jeu de rôles en grandeur nature répartis par régions et la nature exacte de leurs activités. Le nombre d'association figurant dans cette publication croît à chaque édition. L'annuaire recense actuellement 250 associations. Il contient, outre des coordonnées, des informations sur le type de jeu organisé. L'inscription dans cet annuaire est gratuite et ne nécessite pas d'être membre de la FédéGN.

"GN MAG" LE MAGAZINE DES GN

GN MAG est un véritable magazine d'information sur notre activité. Distribué en boutique de jeu, par abonnement et sur certains salons, ce trimestriel est édité par la FédéGN et traite du jeu de rôle en grandeur nature sous tous ses aspects. (Organisation, fiches pratiques, conseils de jeu, calendrier, informations, débats...). Il dispose également d'un encart avec un mini GN prêt à jouer à chaque n°. Nous en sommes au n° 11.

LE CALENDRIER DES JEUX

Réalisé en collaboration avec le site Internet Géosphère, il récapitule les dates et les particularités de tous les jeux de rôles en grandeur nature dont la fédération a connaissance. Il est actualisé automatiquement. Le calendrier est en libre consultation sur le site internet de la fédération. Il est diffusé dans le magazine GN MAG. En le consultant et le remplissant, les associations aident à la réalisation de statistiques et limitent le risque de voir des jeux géographiquement proche d'être organisés à la même date.

LE SITE INTERNET

<http://www.FedeGN.org>

Un site internet a été créé pour faire connaître la fédération, et permettre à tous les internautes de bénéficier de ses réalisations. Ce site, visité par une moyenne de 4000 internautes chaque mois

héberge également plusieurs mailing lists. L'une pour les joueurs, l'autre pour les organisateurs, la troisième pour les membres de la FédéGN.

L'ASSURANCE

La FédéGN a effectué un gros travail de sensibilisation sur la nécessité d'être assuré dans le cadre de l'organisation du jeu de rôle en grandeur nature. Elle a, par ailleurs, négocié un contrat d'assurance responsabilité civile spécifique au GN avec une grosse compagnie. Ce contrat a été souscrit par une quarantaine de membres. Fort de cette expérience, nous travaillons actuellement à la mise en place d'une assurance plus complète qu'une simple responsabilité civile.

ACTIONS VERS LE PUBLIC:

La plaquette : Qu'est-ce que la FédéGN ?

Cette plaquette a pour but de présenter la FédéGN. Elle est destinée aux institutions ainsi qu'à toute personne souhaitant en savoir plus sur notre structure. C'est le document que vous êtes en train de lire.

Le tract : Qu'est-ce que le GN ?

Ce document destiné au grand public présente notre activité. Il a pour but de mieux faire connaître notre passion et de faire éventuellement naître des vocations. Il a, à ce jour, été distribué à plus de 20 000 exemplaires.

La présence sur des manifestations grand public, fêtes médiévales et salons :

Les spectacles historiques permettent d'aller à la rencontre du grand public et séduisent de nombreux joueurs. Notre activité y est représentée, en répondant aux questions et en montant de petites animations. Ce travail s'effectue en collaboration avec des associations locales ou avec celles qui se déplacent.

L'AGRÈMENT JEUNESSE ET ÉDUCATION POPULAIRE

La fédération a obtenu cet agrément dans le département du Val D'Oise en janvier 2001. Cet agrément marque notre reconnaissance en tant que loisir culturel et social.

Les Projets de la Fédération

L'université du GN

Il s'agira d'une rencontre ludique annuelle ouverte à tous. Pendant quelques jours, associations, joueurs et professionnels viendront participer en amenant leurs scénarios, décors, réalisations, leur savoir-faire et leur bonne volonté.

Le recrutement d'un permanent

Le développement de la Fédé GN impose la mise en place d'une gestion non bénévole de certains dossiers. Le recrutement d'un permanent s'avèrera indispensable à terme.

Charte de déontologie

La présente charte est inspirée par le respect et la considération dus aux personnes et aux biens. Son objectif est de présenter la manière dont ces principes s'appliquent dans l'organisation et la pratique du Jeu de Rôles en Grandeur Nature.

Cette charte précise les responsabilités des associations, concernant principalement les conditions de sécurité lors du déroulement du jeu, ainsi que le respect des sites, des joueurs et des visiteurs.

Chaque association signataire s'engage à mettre en œuvre ce contrat moral au cours de la préparation, du déroulement et de la conclusion de ses manifestations. Il appartient aux associations de prendre les mesures nécessaires au respect de ces règles par les participants.

Respect des personnes

Le déroulement du jeu ne doit pas porter atteinte aux principes religieux, philosophiques ou politiques des individus. Il ne doit pas imposer aux joueurs la simulation de situations humiliantes ou dégradantes. Le second degré, indissociable du caractère ludique des activités, doit toujours être présent et souligné. Les associations doivent préciser dans les règles destinées aux joueurs et dans l'entretien précédant le jeu, que les actions physiques dangereuses sont strictement interdites. Sans dévoiler le scénario, les organisateurs doivent s'efforcer de donner aux joueurs suffisamment d'éléments sur le jeu (conditions matérielles, type de scénario,...) pour qu'ils puissent savoir si celui-ci correspond à leurs attentes.

La sécurité des participants

Lors des repérages sur les sites de jeu, les dangers éventuels sont repérés. Ils sont explicités aux joueurs par écrit et rappelés lors de l'entretien d'introduction du jeu. Les éventuels endroits dangereux seront balisés. Les centres de soin les plus proches, hôpitaux et centres antipoison, médecins et pharmacies de garde, seront répertoriés. Leurs coordonnées sont disponibles à tout moment, pendant la préparation, le déroulement et le repli du jeu. Au moins une trousse de premiers secours complète sera disponible sur le site ainsi qu'un moyen de transport à proximité immédiate. Les associations organisatrices auront souscrit un contrat d'assurance garantissant, au minimum, leur responsabilité civile ainsi que celle de leurs organisateurs et participants. La participation de mineurs aux jeux est soumise à des conditions spécifiques. L'autorisation écrite des parents est obligatoire et, sur leur demande, un encadrement spécifique sera prévu.

Le respect des sites de jeu

Les tours d'un château, les charmes d'une forêt ou l'obscurité d'une grotte sont souvent l'élément principal de l'ambiance d'un Grandeur Nature. Le terrain de jeu, souvent un site naturel ou historique, est parfois fragile, par sa flore, sa faune ou ses édifices. Le déroulement d'un Grandeur Nature ne doit aucunement porter préjudice aux sites qui l'accueillent. En particulier, les organisateurs s'engagent à les restituer dans un état de propreté au moins égal à celui dans lequel ils furent confiés à leur association.

En fonction des conditions de jeu, l'utilisation du feu fait l'objet de règles strictes et impératives. Si le jeu se déroule dans un lieu privé, les organisateurs doivent évidemment disposer de l'accord du propriétaire. Si le jeu se déroule dans un lieu public ou ouvert au public, un accord tacite est suffisant. Le déroulement du jeu, dans ces conditions, devra respecter la légitime aspiration des autorités locales à la tranquillité des riverains. Les préventions seront obligatoirement



particularités du site et des conditions climatiques du jeu, l'utilisation du feu fait l'objet de règles strictes et impératives. Si le jeu se déroule dans un lieu privé, les organisateurs doivent évidemment disposer de l'accord du propriétaire. Si le jeu se déroule dans un lieu public ou ouvert au public, un accord tacite est suffisant. Le déroulement du jeu, dans ces conditions, devra respecter la légitime aspiration des autorités locales à la tranquillité des riverains. Les préventions seront obligatoirement

Dépaysement, rencontres, découvertes, aventure, action, culture, amusement, telles sont les composantes qui s'offrent aux joueurs qui peuvent trouver, selon les scénarii et la mise en scène, les différents éléments qui correspondent à leurs goûts. D'Indiana Jones au Nom de la rose, de Conan le Barbare à Arsenic et vieilles dentelles, de l'Inconnu du Nord Express à Pédale douce ou de la Guerre des Etoiles à la Folie des grands, il y a, comme au cinéma, la possibilité d'exploiter bien des thèmes et de séduire des publics différents.

Si la majorité des pratiquants préfère le dépaysement à travers des scénarii médiévaux dans des cadres extérieurs, la diversification des organisateurs tend à développer des scénarii nouveaux et originaux, plus souvent en huis clos et dans des contextes contemporains, favorisant l'approche des néophytes.

Alors, prêts pour l'aventure?