

## SOMMAIRE

Édito .....	1
Vie de la Fédé.....	2
L'Éducation populaire .....	2
L'Agrément National Jeunesse et Éducation Populaire ? .....	2
L'assemblée générale.....	2
Nouveau terrain.....	2
Cotisations 2007.....	3
La liste membre.....	4
La FédéGN Recherche.....	4
Événements.....	5
Troll Ball National 2007 de Brignac5	
Petite traversée en Angleterre .....	5
Fête des gueux de Verneuil sur avre (27).....	5
Nuit de la saucisse.....	6
LudiCité : Bilan.....	6
SiteWEB FédéGN .....	6
Inscrivez votre association sur le site de la FédéGN et Actualisez l'Annuaire des Assoc's .....	6
Juridique .....	7
L'Agrément Jeunesse et Éducation Populaire .....	7

## ÉDITO

*Ça y est.... !*

*La FédéGN est agréée Jeunesse et Éducation Populaire au niveau National par un arrêté en date du 9 mai 2007. Cette étape symbolique est enfin franchie grâce au travail de tous ceux qui se sont succédés sur ce dossier, ayant abouti à un agrément départemental, puis cet agrément national. Elle est aussi le fruit de votre investissement, de tous ceux qui ont rejoint la FédéGN, donné un coup de main sur des dossiers, des salons... Bref de tous ceux qui ont fait que la FédéGN est ce qu'elle est devenue aujourd'hui, une structure implanté au niveau national, avec une existence solide et une volonté toujours intacte de progresser, d'offrir de nouveaux services etc.*

*L'État nous a donc reconnus, et par la même notre activité, comme une composante de l'éducation populaire et de la jeunesse. Voilà une grande nouvelle qui justifie pleinement cette lettre de la Fédé très spéciale !*

**NOUS SOMMES  
AGRÉÉES PAR LE  
MINISTÈRE !**



MINISTÈRE  
de la JEUNESSE  
des SPORTS  
& de la VIE ASSOCIATIVE

FÉDÉGN,

Fédération Française des Jeux de Rôle en Grandeur Nature  
Association loi 1901 agréée Jeunesse et Éducation Populaire

## L'ÉDUCATION POPULAIRE

**L'Éducation Populaire, c'est l'éducation du peuple par le peuple.** Il n'y a pas un professeur et un élève, mais deux personnes qui s'(in)forment mutuellement. C'est l'éducation permanente.

L'éducation populaire est un courant d'idée **qui milite pour une diffusion de la connaissance au plus grand nombre** afin de permettre à chacun de s'épanouir et de trouver la place de citoyen qui lui revient.

Elle se définit généralement en complément des actions de l'enseignement formel. C'est une éducation des loisirs qui reconnaît à chacun la volonté et la capacité de progresser et de se développer, à tous les âges de la vie. Elle ne se limite pas à la diffusion de la culture académique ni même à l'art au sens large, mais également aux sciences, aux techniques, aux sports et aux activités ludiques...

En réalité tous ces apprentissages sont l'occasion de développer ses capacités à vivre en société: confronter ses idées, partager une vie de groupe, s'exprimer en public, écouter, etc. (source : Wikipédia, l'encyclopédie libre)

## L'AGRÈMENT NATIONAL JEUNESSE ET EDUCATION POPULAIRE ?

L'objectif premier de la FédéGN est de développer et de promouvoir la pratique des jeux de rôles grandeur nature. Nous voulons mieux faire connaître l'activité et sa pratique au plus grand nombre à travers des valeurs se référant aux principes de l'éducation populaire. La FédéGN est à ce titre membre de la Fédération des Œuvres Laïques.

Pour nous, l'activité GN se reconnaît pleinement dans le principe d'éducation populaire car :

- elle s'adresse à tous les publics sans distinctions de d'âge, de classe sociale ; n'affiche aucune discrimination (raciale, religieuse, sexuelle,...) et participe à la mixité sociale.
- par sa forme ludique, elle est accessible à tous et attrayante.
- Elle se pratique en collectif et favorise la socialisation des participants (ouverture aux autres)
- Elle facilite l'ouverture au monde et donc contribue à la formation de citoyen
- Enfin elle participe à la construction de soi par l'imaginaire et permet de se projeter, de se développer.

Notre fédération contribue, entre autre, à favoriser l'émergence et la consolidation de structure associative qui permettent de construire ensemble des projets dans le respect des autres et pour les autres. Elle facilite et encourage l'organisation de jeux en direction de la jeunesse en s'appuyant sur ses associations membres ayant accueilli des jeunes ; et communique sur les apports de l'activité GN dans l'animation de groupes de loisirs.

Il nous est donc apparu logique de déposer en 2005 une demande d'agrément nationale jeunesse et éducation populaire auprès du ministère de la Jeunesse, des sports et de la vie associative.

Cet agrément national nous a donc été accordé, le Ministère reconnaissant notre contribution comme notre engagement pour l'éducation populaire.

Il nous -et vous- permettra d'établir des relations de confiance avec les collectivités locales et d'approfondir notre dialogue avec les mouvements historiques de l'éducation populaire.

## L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE

L'AG 2006 est derrière nous, vive l'AG 2007. Il n'est pas trop tôt pour commencer à réfléchir à la localisation de notre prochaine rencontre. Si une association, une région ou un collectif se sent prêt à accueillir « Le tout GN de France et de Navarre » qu'elle se manifeste au plus tôt !

Un cahier des charges est disponible au secrétariat de la FédéGN : [secretariat@fedegn.org](mailto:secretariat@fedegn.org)

## NOUVEAU TERRAIN

La FédéGN met à disposition de ses membres un nouveau site de jeu dans l'Eure, à quelques kilomètres de Verneuil sur Avre. Il s'agit d'une ancienne exploitation de volailles avec un bâtiment principal de deux étages, avec eau, électricité, chauffage et sanitaires, entouré de corps de fermes, de bâtiments divers, d'un bois de 3 hectares, d'un étang et de nombreux champs (10 ha) Pour tout renseignement, contactez la FédéGN.



L'intérieur de l'un des hangars (Photo SG)



Le bâtiment d'habitation ( Photo SG)



Le corps de ferme (Photo SG)

## COTISATIONS 2007

Actuellement, 71 associations ont adhéré à la FédéGN pour 2007. Hors une quarantaine d'associations qui étaient membres en 2007 n'ont toujours pas effectué cette démarche, ce qui, comme chaque année, demande un temps important à notre coordinateur National et aux coordinateurs régionaux. Voici la liste des associations membres à ce jour :

- Antre du Dragon des Légendes (A3DL) 49
- Association Lyonnaise des Fondus d'Air Soft- 69
- Alliance Tours Air Soft - 37
- Amalgame- 75
- Amaranthe- 68
- Amis de Miss Rachel (Les)- 77
- Aletratio Realitatis Cher Allier Nièvre (ARCAN) 58
- Association Lorraine de Shooting Game (ALSG) - 55
- Association Théâtrale d'Organisation de Grandeur-Nature (ATOG) - 05
- Aube - 60
- Avalon - 24
- Avatar Belgique - Belgique
- Berry Champ de Bataille - 18
- Bicolline - Québec
- Bourgogne Air Soft - 21
- Castilla Garonna- 31
- Cercle des Compagnons d'Oniros (Le) - 18

- Chroniques de l'imaginaire -75
- Citadelle de Roq (La) – 40
- Clepsydre – IDF
- Compagnie d'Emeraude -974
- Compagnie des Griffons (La) -77
- Contrée des Songes – 33
- Cocktail Ludique -77
- Deux Tours (Les) – 38
- Don Quichotte – 38
- Eve Oniris – 93
- Expérience (L') -95
- Fantastique Comédie (La)- 56
- Fédération Française des Jeux de rôle (FFJDR) – 75
- Forge de Krom (Les)- 81
- Forgeurs de Merveilles (Les)- 40
- Geste des Dragons Lune (La) – 92
- Groupe Imagination Grandeur Nature (GIGN)-83
- Grabuge -11
- Guilde d'Avalon -
- Hyde Omel -92
- Imperieum Luid – 93
- J'en perds mon lutin -37
- Joyeux Chaotiks (Les) – 74
- Légendes d'Espigoule (Les) – 13
- Lode -92
- Lutetia Lacrymae – 75
- Lutiniel -95
- Mare aux Diables (La) – 75
- Moselle association Role playing et Soft Air (MARS) – 57
- Mondes parallèles -44
- Monstres et Merveilles – 51
- Nocturnes Foreziennes – 42
- Odyssée de l'imaginaire – 89
- Office de tourisme de la vallée de Kaysersberg -68
- Orbalia – 80
- Ouest Role Creation (ORC)
- Par-delà le seuil – 35
- Pèlerins de métamorphée – 92
- Rhône Alpes Jeux de Rôles (RAJR) – 69
- Rêves de jeux - 69
- Rêve du Sanglier – 08
- Rêves de Licorne -94
- Rôle – 92
- Scatterbrainsquad – 01
- Soft Air Of Fortune - 75
- Sokram –
- Startèges et Maléfices – 44
- Temps d'une Histoire - 69
- Terra Ludis -34
- Terre des Rêves 29
- Terres du Sud (Les) -84
- Troisième Mortel (Le) -75
- Urbicande Libérée – 92
- Veni Ludi Vici - 93

L'objectif affichée lors de notre dernière AG est d'atteindre cette année les 100 membres (histoire d'avoir une raison de plus de faire encore la fête, nous étions en effet 80 l'année dernière).

## LA LISTE MEMBRE

Un gros travail de mise à jour de la liste de discussion réservée aux membres a été effectué courant Mai. Ce travail a consisté en une vérification des adresses mail figurant sur cette liste, à une suppression des adresses périmées et à une invitation systématique des associations membres en 2007. Il a également fallu associer des adresses mail parfois obscures à une association afin de déterminer si sa présence sur cette liste se justifiait.

**Si votre association est membre de la FédéGN et ne figure pas sur cette liste, contactez le secrétariat ([secretaire@fedegn.org](mailto:secretaire@fedegn.org))** et à communiquer les adresses mail que vous voulez inscrire pour que le modérateur de la liste fasse les invitations.

Si vous êtes déjà sur la liste, inscrivez le nom de votre association à la place de votre nom, et votre propre identité à la place du prénom dans le profil. Cela facilitera grandement la gestion de cette liste.

Cette liste a pour objectif de permettre à la FédéGN de communiquer rapidement en direction de ses associations membres, tant sur les activités organisées, les services disponibles que sur les informations concernant la vie administrative de la FédéGN (documents pour l'assemblée générale etc...). Par ailleurs, elle servira à questionner les membres sur le fonctionnement de la FédéGN, ses projets d'avenir etc...

Il est donc indispensable que chaque association ait au moins un représentant sur cette liste. Actuellement, 60 associations sont inscrites, dont 55 ayant renouvelé leur adhésion en 2007 (Sur 71)

## LA FÉDÉGN RECHERCHE

Dans le cadre des dossiers à mettre en place, gérer, pérenniser, la FédéGN recherche des bénévoles susceptibles de prendre en charge certaines tâches. Le degré d'investissement est très variable selon la tâche. Voici donc la liste de nos besoins :

- **Dossier de presse** : Au sein de l'équipe Communication et du CA, l'objectif est de partir de la revue de presse contenant plusieurs centaines d'articles et d'en extraire une **demi-douzaine d'articles** présentant notre activité de façon objective. A partir de ces articles, le responsable de ce dossier devra présenter un document final mis en page qui pourra être diffusé aux médias et à nos partenaires. Le temps de travail demandé reste assez limité pour ce dossier, la date de rendu étant pour juin 2007.
- **Annuaire des Fournisseurs** : Sous le contrôle du responsable Service, et du CA, l'objectif du responsable de ce dossier (ou de l'équipe qu'il aura constitué) est de recenser les magasins et artisans vendant des produits pouvant intéresser des joueurs ou des organisateurs de GN. Une seconde phase sera d'obtenir de ces boutiques des accords spécifiques à destination des membres de la FédéGN, voire des sponsoring ou de la publicité dans GN MAG. Il s'agit là d'un travail de longue haleine, qui ne rendra ses effets que sur une échéance de plusieurs mois.
- **PAO** : L'objectif de cette personne sera de mettre à jour la PAO des documents existants de la FédéGN, dans le respect d'une charte graphique qui reste à finaliser. Le travail est plus concentré dans les 3 premiers mois de l'année, avec la mise à jour des documents de l'année précédente. Il reste toutefois des interventions ponctuelles tout au cours de l'année.
- **Graphiste&Infographiste** : l'objectif est d'enrichir le visuel du site et des documents émis par la FédéGN
- **Expo Photo** : L'objectif de ce dossier est de renouveler l'exposition photo vieillissante de la FédéGN afin de disposer sur les salons d'un équipement de communication plus adapté à nos besoins. Le responsable de ce dossier aura également pour objectif de constituer deux albums photos qui seront à disposition des visiteurs sur les salons et qui viendront enrichir le pack salon.
- **Pack Salon** : L'objectif est de constituer un outil de communication à destination des associations organisant ou participant à des salons et représentant le GN. Cet outil contiendra des conseils de communication, des documents adaptés, des conseils concernant les contacts avec les médias, sur la façon de présenter notre activité. Ce travail se fera sous le contrôle du responsable Communication de la FédéGN et du CA, en collaboration avec l'équipe « salons » de la FédéGN.
- **Webmaster GN MAG** : L'objectif de cette personne, sous le contrôle de l'équipe de GN MAG, sera de mettre à jour les données de la partie du site de la FédéGN concernant GN MAG et de rechercher et corriger les erreurs pouvant s'y trouver.
- **Responsable Location** : Cette personne aura pour objectif de gérer les locations Hertz et de finaliser le contrat Europcar. Cette tâche demande du sérieux et de la régularité afin de répondre aux demandes de devis et de faire les locations pour les associations dans les temps. Cette personne devra également gérer le service de location des moyens radio que la FédéGN est en train de mettre en place.

## TROLL BALL NATIONAL 2007 DE BRIGNAC

Ce n'est pas moins de 14 équipes qui se préparent à fouler les terres de Brignac en Brocéliande pour ce Tournoi National. Cette année La Fantastique Comédie a mis en place un petit marché du GN qui regroupera pas moins d'une dizaine d'artisans médiévaux ainsi qu'une soirée festive axée sous le signe de la Musique Celtique.

Le samedi 9 Juin verra donc la mise en place du Tournoi National complété d'un concours de Fines Lames.

Le dimanche 10 Juin sera sous le signe d'une réunion Interassociatives et du Tournoi International avec la participation de l'équipe Nationale Belge.

Il reste encore quelques places pour ceux qui veulent découvrir un week-end des plus distrayants de l'année GNique. De nombreux lots récompenseront les plus Grands des Joueurs de ce Tournoi.

Contacts et Inscriptions : [www.fantastiquecomedie.com](http://www.fantastiquecomedie.com) ou Arnaud Deroubaix 02.97.22.87.14

**TROLLBALL**  
*Tournoi National & International*  
**9 & 10 Juin**  
**BriGNac** 56  
Animations / Spectacle / Musique / Artisans Médiévaux

www.fantastiquecomedie.com

Logos: Art & Costume, Grand de Manufacture, LE GONPAT, FédéGN

## PETITE TRAVERSEE EN ANGLETERRE

La horde Francophone s'apprête à envahir l'Anglois au Gathering du Lorien trust. Ce seront 30 Français dont 6 de la löffelgarde, 8 québécois et de 36 Belges qui traverseront la Manche animés des intentions les plus pacifiques. Une grande première organisée par la FédéGN en partenariat avec Bicolline et l'association du Taureau Fertile.

Les joueurs se regrouperont avec la Mercenary Alliance pour former un groupe d'une centaine de personnes et soutenir le royaume Licornes (Unicorns).

Le départ de cette petite traversée est organisée le vendredi 24 août à partir de Rennes et du siège social de la FédéGN et le retour se fera le lundi 27. C'est avec joie que pour la première fois nous accueillerons comme quelques québécois pour un jumelage enrichissant.

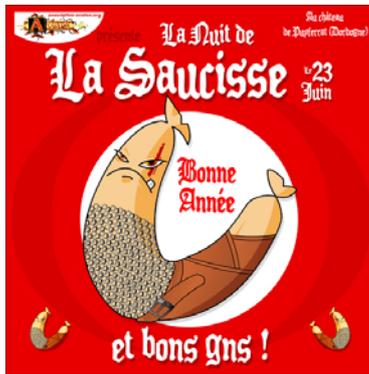
Toutes les infos : FédéGN – Coordination Petite Traversée - Arnaud Deroubaix 02.97.22.87.14

## FÊTE DES GUEUX DE VERNEUIL SUR AVRE (27)

Organisée les 2 et 3 Juin, la Fête des Gueux réunira de nombreux participant en Normandie, à Verneuil sur Avre. La FédéGN y sera représentée cette année avec un stand, avec pour objectif une reconnaissance des lieux dans le cadre d'un engagement plus important en 2008 (organisation d'un GN, conférences sur le GN etc.)

Deuxième médiévale de Verneuil-sur-Avre 2 & 3 JUIN 2007  
**LA GRANDE FÊTE des Gueux**  
**La bataille de Verneuil**  
**"le secret de l'Auld Alliance"**

Logos: LEURE, Pays d'Avre et d'Ilon, Valois, Groupama, CentreParcs, bleu



Pour la quatrième année, l'association Avalon a le plaisir d'organiser une manifestation, au nom tout à fait ridicule, la Nuit de la Saucisse... . N'hésitez pas à (re)consulter la lettre de la FédéGN n°61 pour avoir plus d'informations sur cette manifestation. Sachez toutefois qu'un CA de la FédéGN aura lieu dans le cadre de cette manifestation. Ce sera donc également l'occasion de rencontrer de nombreux membres du CA de la FédéGN

- Miguel WETTER - [Yekmigmig@hotmail.fr](mailto:Yekmigmig@hotmail.fr)  
06 21 18 20 48, Miguel, association Avalon, pour l'extermination des saucisses dans le monde..... "

## LUDICITÉ : BILAN



Le pari d'un salon du jeu dans la ville, en l'occurrence celle de Paris, fut remporté haut la main par la MAD et les associations du monde du jeu ayant participé à cette événement.

LudiCité, dernière née des projets de la Mare Aux Diables, est une convention du jeu dont le but est de fédérer les acteurs de l'univers ludique et les publics (joueurs et non joueurs) autour d'un thème majeur : la ville comme espace, mais aussi, comme thème, forme et univers de jeu. LudiCité se présente ainsi comme un lieu de rencontre, d'échange et de découverte autour du jeu et par le jeu.

D'origine associative, soutenue par la mairie du 11e qui met à disposition la salle Olympe de Gouges, LudiCité a accueilli 28 exposants qui ont essayé de transmettre pendant une journée leur passion du jeu en tous genres (GN, jeu de rôle, jeu de plateau etc), 350 visiteurs, 100 organisateurs...

Ce succès justifie pour la prochaine édition une communication de plus large ampleur, LudiCité étant appelé à être réorganisé tous les 2 ans.

La FédéGN était présente avec d'autres associations de GN. Rôle, eXpérience et Topik ont testé pour la première fois une animation « salon » qui permet aux débutants d'appréhender le grandeur nature. La mère Michel avait perdu son chat et des joueurs ont du le retrouver...

Une journée bon enfant, qui était loin des grands salons un peu plus mercantiles. Mais qui mérite une organisation un peu plus structurée.

*Vous commencez à connaître ELFe (E-portal for Larp of FédéGN), le site web de la FédéGN.*

*Nous allons au fil des différentes lettres de la FédéGN vous donner quelques informations utiles pour vous en faciliter l'accès et l'emploi*

## INSCRIVEZ VOTRE ASSOCIATION SUR LE SITE DE LA FÉDÉGN ET ACTUALISEZ L'ANNUAIRE DES ASSOC'S

*L'annuaire des associations, édité chaque année, regroupe toutes les associations connues pratiquant le jeu de rôle grandeur nature. C'est un annuaire en ligne ce qui signifie que chacun a peut et se doit d'actualiser les informations qui y figurent : quoi de plus agaçant pour un joueur qui cherche à joindre votre association que de tomber sur un lien ou un numéro de téléphone périmé.*

Pour mettre à jour les informations de son association, la première étape est de se connecter sur le site avec le profil de cette association (identifiant et mot de passe).

Si vous avez perdu votre mot de passe, cliquez sur "J'ai oublié mon mot de passe" dans la colonne de gauche et suivez la procédure indiquée.

**A SAVOIR :** l'équipe FédéGN n'a pas connaissance des mots de passe (et peuvent juste réinitialiser entièrement le profil).

Allez ensuite dans le menu « Mes Préférences » (colonne de gauche toujours) et actualisez les informations concernant votre association.

**IMPORTANT :** Chargez le **LOGO** de votre association (appelé Avatar). Cette opération réalisée, le logo de votre association s'affichera dans le calendrier à chaque fois que vous y ajouterez –une fois connecté avec le profil de votre association- un GN ou un événement : c'est quand même plus attractif qu'un carré blanc !

Profitez en pour aller dans l'onglet « préférences générales » vous permet également de changer le look du site à votre convenance (voir « Thème »). D'ailleurs si vous êtes inspirés pour faire un nouveau thème, n'hésitez pas à contacter.

Cliquez ensuite dans l'annuaire des associations, recherchez votre association et cliquez sur « Détail » : magiquement un onglet supplémentaire « modifier » apparaît et vous permet d'actualiser le reste des informations concernant votre association.

Un Précieux Sésame...

Nous ne saurions trop vous encourager à conserver précieusement le profil (identifiant + mot de passe) de votre association :

Ce sésame vous permettra d'accéder aux services réservés aux membres (annuaire des terrains...)

Ce sésame vous permettra prochainement de participer, au nom de votre association, à des enquêtes statistiques organisées par la FédéGN pour qualifier qu'est ce que le GN en France, qu'est ce qu'une association de GN ou d'Airsoft,... et plus largement faire participer nos membres à la vie interne de la FédéGN.

## L'AGRÉMENT JEUNESSE ET ÉDUCATION POPULAIRE

Des procédures ont été établies par les administrations afin de marquer leurs relations privilégiées avec certaines associations loi 1901. L'Agrément Jeunesse et éducation populaire fait partie de celles-ci. Cet agrément peut être obtenu au niveau départemental ou national. Nombreuses sont les associations pouvant en bénéficier mais qui ne le savent pas ou ne jugent pas utile de faire les démarches. Pourtant, cet agrément peut être la porte ouverte à des subventions, une meilleure reconnaissance des partenaires locaux (propriétaires de sites, etc.).

La Fédé GN a donc demandé et obtenu : ainsi, chacun de ses membres peut noter sur son papier en tête son appartenance à la fédération et le fait que celle-ci est agréée, et ainsi faciliter des rapports avec de nouveaux partenaires.

### *Un Agrément prévu par des Textes Anciens*

C'est dans l'ordonnance du 2 octobre 1943, rendue applicable par l'ordonnance du 9 août 1944, que l'on trouve référence à cette procédure. L'article 6 du texte de 1943 stipule : « peuvent seules bénéficier des subventions les associations agréées ». Le ministère reconnaît donc comme partenaires particuliers les associations qu'il souhaite aider et exige qu'elles remplissent un certain nombre de critères, relativement souples.

### *Objet de l'Agrément*

« L'agrément vise à reconnaître comme partenaire du Ministère de la jeunesse et des sports les associations intervenant dans le domaine de la Jeunesse et de l'éducation Populaire ; s'il constitue, pour les associations concernées, la condition pour solliciter une aide de l'État, il n'ouvre droit à aucune subvention ».

### *Pourquoi demander cet Agrément ?*

La Fédé GN oeuvre entre autres afin de faire en sorte que l'activité Jeu de Rôle Grandeur Nature soit officiellement reconnue par l'état. L'agrément national obtenu récemment est la preuve de cette reconnaissance. A vous de faire en sorte que cette reconnaissance nationale soit déclinée au plan local par votre association. Toute association membre agréée est une pierre supplémentaire apportée à l'édifice que nous construisons progressivement. De plus, cet agrément pourra vous permettre (selon le département) d'obtenir une subvention de fonctionnement.

### *Comment obtenir l'agrément pour une association locale ?*

Le décret n° 84-567 du 4 juillet 1984 a déconcentré la procédure d'obtention de l'agrément pour les associations locales. C'est en effet le Préfet du département où se trouve le siège social qui prend la décision (par arrêté), après instruction des dossiers par le Directeur départemental de la jeunesse et des sports. Il n'existe pas de commission consultative obligatoirement instituée au niveau départemental. En réalité, vous aurez affaire à un fonctionnaire de la direction départementale jeunesse et sport qui sera votre interlocuteur dans la constitution et l'étude de votre dossier. Si votre association est membre d'une association nationale elle-même agréée (ce qui est le cas de la fédé GN), celle-ci peut être consultée lors de votre demande d'agrément.

### *La Composition du Dossier*

La liste des documents demandés ne recèle aucune réelle difficulté. Il vous faudra en effet fournir dans le cadre de la constitution de votre dossier :

- La date et le n° de déclaration de l'association en préfecture et la copie du journal officiel où figure l'insertion,
- Un exemplaire des statuts à jour
- La composition des instances dirigeantes de l'association avec le nom, prénom, âge, profession et domicile de ses membres,
- Le rapport moral ainsi que le rapport financier présenté à la dernière assemblée générale,
- Le compte de résultat réel du dernier exercice clos,
- Le projet du budget pour l'année en cours,
- Un descriptif des activités de l'association (axe bien entendu sur le rapprochement avec les jeunes et l'aspect éducatif de l'activité).

### *Les Critères*

Il n'existe pas de statuts types à respecter pour obtenir un agrément jeunesse et éducation populaire. Toutefois, quelques règles doivent être respectées. Les éventuels salariés d'une association peuvent participer aux instances dirigeantes de l'association si toutefois ils n'occupent pas une place prépondérante (Conseil d'État : 22 octobre 1970). Il faut par contre que les jeunes de 16 à 18 ans puissent être élus aux instances dirigeantes. Cependant, ils ne peuvent pas exercer les fonctions de président, trésorier ou secrétaire général qui supposent une capacité juridique dont les mineurs sont dépourvus. Enfin, les administrateurs élus de l'association ne peuvent être rétribués pour l'exercice de leurs fonctions électives.

## Les Critères Généraux

Les associations sollicitant un agrément doivent remplir un certain nombre de conditions dans leur fonctionnement et leurs activités. Elles doivent être ouvertes à tous et gérées démocratiquement. Ainsi, les statuts doivent prévoir la tenue d'une assemblée générale chaque année, la liberté d'adhésion, la possibilité pour chaque adhérent de participer à la gestion de l'association et de postuler aux fonctions de responsabilité. Il doit y avoir la réunion régulière des organes d'administration autres que l'assemblée générale annuelle. L'association doit s'adresser aux jeunes et / ou concerner le domaine de l'éducation populaire. L'association doit être suffisamment autonome financièrement par rapport à des partenaires publics ou privés.

## Les Critères Pédagogiques

L'association doit avoir fait la preuve de la qualité de son intervention dans le ou les domaines de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire. Elle doit faire la preuve de sa capacité à préserver son autonomie vis à vis des partenaires associatifs, administratifs ou politiques : sur ce point notamment, à partir des documents comptables présentés, l'association devra mettre en évidence la diversité des sources de financement de ses actions et de son fonctionnement.

## Les Effets de la Décision.

Si l'agrément est nécessaire pour obtenir certaines aides, il ne constitue pas pour autant un droit à subventions. Toutefois, certains conseils généraux allouent automatiquement des aides aux associations agréées. Le montant de ces aides, quand elles existent, est très variable en fonction du dossier présenté. L'agrément donne également droit à des tarifs privilégiés sur les redevances à acquitter à la SACEM. Bien qu'il y ait peu de chance que nous en ayons besoin, les associations agréées peuvent se constituer partie civile conformément à la loi de 1949 concernant les publications destinées à la jeunesse. Une association agréée peut, sous réserve de nombreuses conditions (arrêté du 27 juillet 1994, cir ACOSS du 28 juillet 1994) bénéficier d'exonérations ou de réduction de charges sociales.

## Où s'adresser ?

Il faut vous adresser à la Direction Départementale Jeunesse et sport où se trouve votre siège social afin d'obtenir le dossier à remplir. En cas de doute quant à l'adresse de la Direction Départementale Jeunesse et Sports, n'hésitez pas à vous rendre sur le site Internet [www.Service-Public.fr](http://www.Service-Public.fr).

En allant sur l'annuaire des services de l'administration et en remplissant le champ de recherche avec l'abréviation DDJS, vous allez obtenir la liste des coordonnées, département par département. Il vous suffit de cliquer sur le département vous intéressant.

Chacune des Directions départementales dispose d'une adresse e-mail. Les adresses mails sont toutes créées selon un modèle type : dd0(département)@jeunesse-sports.gouv.fr

Vous pouvez également aller sur le site Internet de Jeunesse et sports. Vous y trouverez une foule d'informations sur la vie associative : [www.jeunesse-sports.gouv.fr](http://www.jeunesse-sports.gouv.fr)



FédéGN,

Fédération Française des Jeux de Rôle en Grandeur Nature  
Association loi 1901 agréée Jeunesse et Éducation Populaire

