

Sommaire

Édito.....	1
Vie de la Fédé.....	2
Assemblée régionale Ile de France.....	2
Subventions.....	2
Hooseek.com: le moteur solidaire.....	4
Paintball.....	4
Membres de la FédéGN.....	6
Événements.....	7
Nuit du Huis Clos Saint Etienne.....	7
Nuit du Huis Clos Nantes.....	7
Troll Ball.....	8
Kultima.....	8
La longue marches vers Conquest of Mythodea.....	9
Stages de combat.....	9
Presse.....	10
Airsoft dans les médias.....	10
Association.....	10
Le bénévolat associatif, un tremplin pour trouver du travail.....	10
Ailleurs c'est bien aussi : ce mois-ci, l'Italie !	10
Le GN en Italie et l'Association GRV Italia... ..	10

Vive l'été !

La saison bat son plein et le calendrier est déjà copieusement garni d'annonces d'évènements de huis clos, GNs, scénarios de paintball et airsoft, etc.

PROFITEZ EN AU MAXIMUM !

Je profite de cette lettre pour souffler la première bougie de notre permanente de la FédéGN : il y a un an, Sissi nous rejoignait et nous permettait de dynamiser des activités en place ou mises en place depuis.

Que cela ne freîne surtout les bonnes volontés de rejoindre notre équipe, et de participer aux grands chantiers et débats qui s'annoncent pour cette fin d'année.



Sissi

ASSEMBLÉE RÉGIONALE ÎLE DE FRANCE

L'assemblée s'est tenue le 12 avril 2008

Présents :

Karine Coquelin – Les Amis de Miss Rachel
Olivier Allermoz – Clepsydre
Florent Lemire – Requiem pour un lapin
Olivier Artaud – Rôle – Procuration : Promenons nous dans les bois et les Pèlerins de Métamorphée
Bertrand Hée – Urbicande libérée – Procuration : eXpérience
Gwenaël Codet-Hache – la MAD
Cyril Meuret – la Compagnie des Griffons
Arnaud Terral – Lutetia Lacrymae
Anne Lemoigne - La Compagnie Élémentaire
Olivier Barruet – Samarkande
Stéphane Andrieu - Amalgame
Isabelle Demacon - Fédé GN – Procuration : les Masques de Danath et Hyde-Omel

Invité :

Karuna Yoganathan - Don Quichotte (Grenoble)

1) Présentation des présents : les assos, les projets

2) La nuit du huis clos 2008 – Paris

Qu'est ce que c'est : La Nuit du Huis Clos, c'est 10/15 petits jeux de rôle grandeur nature (GN) qui se déroulent en parallèle, pour, entre autres, initier les néophytes à notre loisir.

Qui coordonne : Antoine Chabin (Lode) reprend le flambeau

Quel site : Gwenaël continue à rechercher un site. Arnaud nous propose un lycée à Bagneux. Pour le moment, nous préférons trouver un site sur Paris mais à relancer si nous ne trouvons pas.

Demande aux assos présente s'il désire faire des huis clos

3) Ludicité

Qu'est ce que c'est : la convention annuelle de la MAD autour de tous les jeux.

Etant membre, la MAD regrette que la Fédé n'y soit pas présente en tant que telle. L'équipe habituellement présente sur ce type de manifestation, et qui était la l'année dernière, est sur un GN. Il a été proposé à Réel, l'association de GN qui sera présente, un coup de main logistique.

L'année prochaine, il faudra mieux identifier les interlocuteurs et discuter de ce qui pourrait être fait.

4) Les salons

Afin de communiquer sur le GN, la Fédé tente d'avoir un stand sur les salons ludiques.

Kultima est le festival des cultures de l'imaginaire. Les orgas du salon nous donnent autant de place que nous le désirons à condition d'avoir des animations en continu.

Lutetia Lacrymae aura son propre stand avec une 15ème de personnes sur place. D'autres assos ne se sont pas encore prononcées par manque de volontaires. Action Isa : relancer les assos (et pas seulement idf) car si on veut de la place, il faut que cela soit plus ou moins bouclé début mai.

5) Qu'attendez vous de la Fédé ? Avez-vous des questions ?

Question sur les terrains :

Question de Florent Lemire aux assos : ont-ils des bons plans etc ?

Réponse : fichier terrains sur le site de la fédé (merci à Vincent Choupaux) et sinon il peut s'adresser aussi aux assos en direct.

6) Election du nouveau coordinateur Ile de France

Isabelle Demacon (unanimité moins 1 voix : Amalgame, par principe d'être contre et parce qu'il en faut un)

SUBVENTIONS

Bonne nouvelle, les projets présentés par la FédéGn dans le cadre de plusieurs appels à projets édités par le ministère de la Jeunesse et Sport ont été retenus.

Pratiquer l'airsoft en respectant l'environnement - Passer de la bille plastique à la bille biodégradable

L'objectif de cette opération est à plusieurs niveaux:

- (1) Organiser en collaboration avec l'Ecole Nationale Supérieure des Industries Chimiques de Nancy un test des billes « bio » existant sur le marché afin de déterminer leur composition, leur biodégradabilité réelle dans le temps, et leur lieu de fabrication
- (2) Une fois la biodégradabilité de certaines marques démontrées, communiquer sur l'existence de ces billes afin d'orienter les consommateurs vers ces produits non polluants. L'objectif est également de faire en sorte que ces produits deviennent plus compétitifs, et que leur utilisation passe à plus de 50% du marché existant.
- (3) Profiter de cette communication sur la base de jeu qu'est la bille pour mettre en place un programme d'action pour le développement durable afin d'agir à notre niveau sur les grands défis écologiques du 21^{ème} siècle. (covoiturage, nettoyage des sites de jeu, gestion des déchets, gestion de l'apport d'énergie sur les sites par le biais d'équipements en matériel fournissant des énergies renouvelables)

L'Europe et les jeunes

Développer des actions de loisirs de Jeux de Rôles Grandeur Nature à destination des adolescents et utiliser celui-ci comme moyen d'échange linguistique en Europe.

Par cette approche, la Fédération Française jeux de rôles Grandeur Nature et les associations la constituant, s'engagent à développer des séjours de participation à des grandes manifestations ludiques européennes (principalement Allemandes ou Anglaises).

Ainsi en 2007, une première démarche d'excursion / participation à un Jeu de rôles en Grandeur Nature en Europe a été soutenu et développé sous le nom de « Petite Traversée ». Elle s'est déroulée à Spondon – Derbyshire – Angleterre dans le cadre du « Gathering » Manifestation anglaise de 5000 Joueurs européens.

Elle a permis de regrouper des joueurs de l'ensemble de l'Hexagone et de générer une véritable aventure humaine en tissant des ponts entre différentes cultures Européennes.

Il existe plusieurs grandes manifestations européennes (Massive LARP) de 3000 à 8000 participants.

Des manifestations se déroulant en Allemagne :

- Conquest of Mythodea – Hannover – www.mythodea.de
- Drachenfest - www.drachenfest.de

Et d'autres en Angleterre :

- The Gathering
- The Summerfest

Particulièrement adaptés à l'apprentissage des langues comme l'allemand ou l'anglais, ces voyages ludiques et linguistiques offrent plusieurs objectifs :

- (1) Objectif – Jouer ensemble, entre européens même si la barrière de la langue existe.

L'objectif principal est avant tout de proposer aux jeunes participants de jouer ensemble même s'il n'est pas facile de se faire comprendre ou d'interpréter les subtilités d'une culture différente.

Nous proposons dans le cadre de cette action, un cadre de jeu (un groupe francophone défini connu sous le nom de Compagnie Caradoc en 2007) et une intégration plus facile pour le jeune joueur français voulant participer et interagir dans ces manifestations européennes.

- (1) Objectif – Impliquer les jeunes par le biais des « associations Junior »

Il existe de nombreuses associations Junior dont le but est d'organiser des Jeux de Rôles Grandeur Nature. En impliquant ces structures à participer à des manifestations européennes par le biais d'un soutien financier, d'un encadrement spécifique d'adultes formés et d'une fédération agréée Jeunesse et éducation populaire, nous soutenons notre loisir et le lien entre les différentes générations de joueurs.

Même si le jeu de rôles est une activité récente, elle touche un large public composé d'adultes ou de jeunes, soit une tranche d'âges de 30 ans.

- (2) Objectif - Participer à un voyage d'échanges en Europe :

Ces courts séjours de Jeux de Rôles Grandeur Nature à caractères ludiques et linguistiques (ou Massive LARP) sont principalement axés sur l'échange verbal.

Ils auront pour objectif de confronter l'adolescent face à une langue étrangère.

Le caractère d'immersion totale et « impliquée » du jeu obligera le jeune participant à développer l'échange avec les joueurs européens locaux.

- (3) Objectif - Soutenir l'enseignement des langues vivantes par la participation ludique :

L'objectif essentiel du plan de rénovation du Ministère de l'Enseignement dans le cadre des langues vivantes est de favoriser chez l'élève la maîtrise d'au moins deux langues vivantes à l'issue de sa scolarité. De plus, on remarque que les « sections européennes » sont de plus en plus nombreuses.

En proposant à des jeunes joueurs de participer à ces manifestations européennes, dans un temps extra-scolaire, nous offrons tous les moyens pour que l'adolescent acquiert plus de facilité à l'utilisation des langues dans un cadre de loisir.

Lors de son séjour de Jeu de Rôles Grandeur Nature, plus

question de tergiverser : il lui faudra prendre la parole pour Jouer son rôle, improviser et surtout se faire comprendre.

- (4) Objectif – Développer l'éveil de l'adolescent à une Culture Européenne Commune :

Dans ces manifestations Européennes, les « bases historiques » de jeu sont pour la plupart du temps identiques.

Pour l'ensemble cette culture de jeu fait référence à notre histoire si proche et dont les mythes et légendes ont les mêmes fondements :

Ainsi le mythe Arthurien se voit présent aussi bien en Angleterre, en Allemagne, Espagne ou en France... Les chansons de gestes transportées par les trouvères au Moyen-Age était une culture commune.

Les Jeux de Rôles en Grandeur Nature se sont aussi inspirés de cette culture commune (historique ou littéraire)

Le jeune participant se surprendra donc à découvrir que nous possédons une culture de jeu commune et que notre passion ne se résume pas qu'à nos frontières.

Il aura de plus une autre perception du pays.

En résumé, Quel en est le contenu ?



Conquest of Mythodea

La FédéGN va prendre en charge l'organisation de l'excursion/participation à **Conquest of Mythodea** en Allemagne pour **août 2008** avec la mise en place d'un encadrement, d'un soutien au niveau du transport et de la logistique.

Les lancement des inscriptions auprès des Adolescents/pré-adultes se fera à partir de fin Juin 2008

Nous impliquerons des Associations Junior pour coordonner l'action

De plus, une communication en direction de la communauté des joueurs par les médias spécialisés sera faite aussi en Juin 2008

La FédéGN compte développer ces actions de voyages à destination des Jeux Européens.

Afin de développer une communication plus générale sur le thème de la pratique des jeux de rôles grandeur nature auprès des jeunes.

Hooseek.com est un nouveau moteur de recherche disponible depuis quelques temps sur Internet. D'après ses concepteurs, ce moteur sert à rendre plus efficace vos recherches sur Internet. En un clic, vous avez accès aux résultats fournis par Google, Yahoo et Live. Vous avez accès à la même qualité de résultats avec le même nombre de clics pour y accéder. Mais en plus, vous avez les réponses des autres moteurs directement sous la main.

Pourquoi parler d'un moteur de recherche dans la lettre de la Fédé ?

C'est que le principe de base de ce moteur est intéressant. En effet, hooseek.com est un moteur solidaire. Il repose sur le principe simple d'1 recherche = 1 don. C'est un service gratuit. Concrètement, vous sélectionnez jusqu'à 4 associations parmi les 500.000 présentes et chaque recherche que vous effectuerez sur Hooseek apportera environ 0,2 centimes à vos associations favorites. C'est HooSeek, qui verse l'argent aux associations, mais c'est vous qui les choisissez... En effet, Hooseek a signé des partenariats avec les moteurs de recherche. En échange du trafic que nous leur apportons, ils nous reversent une partie de leur chiffre d'affaire.

Comment sélectionner vos associations ?

Cliquez sur la mention, "vous soutenez 0 associations" en haut à droite, puis dans le pavé de recherche, tapez FédéGN et vous nous trouverez. Vous pouvez aussi proposer l'inscription de votre association, sachant toutefois que les dons ne sont reversés aux associations qu'au delà de 500€, ce qui nécessite un paquet de connexions à 0,2 cts... (actuellement, une cinquantaine de personnes soutiennent la FédéGN pour un gain de quelques centimes d'euros... mais c'est un début). Sachez par ailleurs que l'association Rêve de jeux peut également être soutenue...

PAINTBALL

Pourquoi la FédéGN a-t-elle choisi de soutenir cette action ?

Le paintball est une activité loisir que bon nombre de Gnistes connaissent, voire pratiquent. Comme l'airsoft, la pratique scénarisée du paint-ball est du GN si le niveau de scénarisation est suffisant. Il existe ainsi plusieurs dizaines d'associations de paintball scénario... Certaines sont d'ailleurs membre de la FédéGN.

Récemment, cette branche du GN a sollicité notre aide dans le cadre d'une future évolution de la législation sur les armes qui rendrait la pratique impossible. En effet, les lanceurs de paintball ressemblant à des armes de guerre sont depuis 2006 classés en arme de 4ème catégorie (soumise à autorisation). Cette législation passée inaperçue et inadaptée risque d'être durcie dans l'avenir, d'où la pétition demandant à ce qu'une réglementation spécifique soit mise en place, certes, mais que les lanceurs de paintball soient sortis de la législation sur les armes.

La FédéGN soutient l'action des associations de paint-ball scénario et espère que chacun d'entre vous démontrera cette solidarité du milieu du GN en signant la pétition. Si vous souhaitez une version papier de ce document : secretariat@fedegn.org

Pétition contre la classification des lanceurs de paintball comme des "armes".

Nombre de signatures au 9 mai 2008: 2570

A l'attention de : Mesdames et Messieurs les Ministres de la défense, de l'intérieur, des sports, de l'industrie et de la justice.

Le paintball est une activité de loisir organisée en deux branches différentes, le "paint-ball sportif" et le "paint-ball scénarisé" représentés chacun par une fédération spécifique dont la Fédération Française des Jeux de Rôles Grandeur Nature (FédéGN) qui s'occupe du paint-ball scénarisé. Le matériel utilisé pour ces deux activités comprend des lanceurs fonctionnant à l'air comprimé ou au gaz propulsant des billes de peinture spécialement conçues pour « marquer » les joueurs. Ainsi, si ces projectiles (3 à 4 grammes), propulsés au maximum à 90 m par seconde représentent une énergie maximum de 12/13 joules, ils sont prévus pour se briser à l'impact, ils sont donc non-vulnérants et inoffensifs. De plus, l'utilisation d'un masque homologué empêche tout risque au visage, aussi le paint-ball est un loisir de plein air, qui, pratiqué en toute sécurité, ne présente pas plus de risques que la plupart des autres activités d'extérieur.

La pratique actuelle du paint-ball en France ferait référence à deux textes de lois :

(1) Le paragraphe 2 de la septième catégorie de la législation des armes en France, décret du 6 mai 1995. Extrait : « Paragraphe 2 : Armes dont le projectile est propulsé par des gaz ou de l'air comprimé développant une énergie à la bouche supérieure à dix joules autres que celles classées en 4e catégorie. »

(2) Arrêté du 22 août 2006.

Référence

Extrait : « Sont classés en 4e catégorie, II, paragraphe 1 : les lanceurs de Paint-ball ayant l'apparence d'une arme automatique de guerre. »

Ce texte fait référence à la tenue d'un cahier listant le matériel concerné à l'établissement technique de Bourges. Dans les faits, chaque préfecture de France dispose d'un listing, présentant ou pas certains lanceurs de paint-ball (X7, T9 élite par ex).

Pourtant, si le lanceur de paint-ball développe une énergie à la bouche supérieure à 10 joules, il n'a pas été CONCU et n'est donc pas UTILISE en tant qu'arme définie par l'article 132-75 du code pénal « tout objet conçu pour tuer ou blesser ».

Ainsi, le lanceur de paint-ball, selon le même article, ne peut être qu'une arme par destination. Enfin, concernant l'arme par assimilation (toujours même article) : « est assimilé à une arme tout objet qui, présentant avec l'arme définie au premier alinéa une ressemblance de nature à créer une confusion, est utilisé pour menacer de tuer ou de blesser ou est destiné, par celui qui en est porteur, à menacer de tuer ou blesser », encore une fois le lanceur de paint-ball n'ayant pas été conçu pour blesser ou tuer, il ne peut être assimilé par ce biais à une arme.



Si le lanceur de paint-ball était une arme par nature :

- (1) Les lanceurs « classiques » se classeraient donc dans les armes de 7ème catégorie & 2 dont l'acquisition est soumise à la présentation d'une licence de tir sportif ou de chasse. Hors la Fédération Française de Tir Sportif et la Fédération de Chasse ne reconnaissent pas le paint-ball comme relevant de leur compétence.
- (2) Les lanceurs de paint-ball sportif pouvant tirer des billes en rafales seraient à classer en 1ère catégorie comme matériel de guerre. Ce qui stopperait évidemment tout développement de cette activité dans notre pays.
- (3) Les lanceurs de paint-ball scénarisé ressemblant plus ou moins clairement à de vraies armes seraient classés en 4ème catégorie, comme semble l'indiquer le dit décret de 2006, ce qui nécessiterait une licence de la Fédération Française de Tir Sportif depuis plus de 6 mois et une autorisation préfectorale. Là encore le développement de l'activité serait plus que bridé d'autant plus que comme déjà indiqué, la Fédération Française de Tir Sportif ne reconnaît pas le paint-ball dans ses activités.

Et ce ne sont là que les trois principales restrictions qu'entraînerait la classification des lanceurs de paint-ball, la liste complète est disponible sur le site internet de notre fédération : <http://www.fedegn.org>

Rappelons également que les vraies armes de guerre neutralisées et les autres répliques sont en vente libre aux majeurs. Il faut de plus signaler qu'à l'observation comme au bruit, le lanceur de paint-ball a un certain nombre d'attributs empêchant toute assimilation avec une arme à feu réelle.

Il nous apparaît donc que cette législation conçue pour les ARMES à feu et à gaz est clairement inadaptée au matériel de paint-ball et freine le développement de cette activité ludique et conviviale pratiquée par un nombre croissant de français. Sans parler de l'impact économique en terme d'emplois et de poids financier (près de 30 millions d'euros par an).

Ainsi, nous demandons à ce que les lanceurs de paint-ball ne relèvent plus de la législation sur les armes (comme en Belgique par exemple) et que soit mise en place une réglementation adaptée aux contraintes techniques et de sécurité de cette activité pour permettre à celle-ci de se pratiquer sereinement dans le cadre de textes clairs, appliqués par tous.

Bien entendu, il est souhaitable qu'il n'y ait aucune contrainte en terme de cadence de tir ou d'apparence afin de permettre au paint-ball français de s'intégrer dans la pratique internationale, nous demandons également à ce qu'il y ait des restrictions à la vente et à la détention afin de sécuriser la pratique notamment vis-à-vis des mineurs. Au final, une réglementation permettant à cette activité de se développer dans un cadre légal clair et maîtrisé.

Nous demandons donc :

- Que les restrictions liées à l'achat de ce type de matériel soient raisonnables.
- Que les lanceurs de paint-ball soient réservés à la vente aux citoyens majeurs.
- Que toute modification visant à transformer les lanceurs de paint-ball dans le but de les rendre dangereux soient dénoncées.

- Que la Fédération Française de Jeux de Rôles Grandeur Nature, agréée Jeunesse et Education Populaire, soit associée aux discussions concernant le paint-ball afin de défendre les intérêts des pratiquants, et oeuvrer pour une activité responsabilisée, organisée et soucieuse du respect de la réglementation.

Vous pouvez également directement signer cette pétition sur le site : www.mesopinions.com

Choisissez la rubrique « loisirs » et vous verrez la pétition concernant les lanceurs de paint-ball.

<http://www.mesopinions.com/Petition-contre-la-classification-des-lanceurs-de-paintball-comme-des-armes---petition-petitions-72ab37b9d75bfecdf3c4ca6d83d7b8e9.html>

La pétition est d'ores et déjà soutenue par les associations suivantes.

- Woodspaintball (11 membres) Aube, <http://woodspaintball.over-blog.com>
- ASLG (28 membres), Cote d'armor, <http://aslg.aslpaintball.fr/accueil.html>
- Apocalypseball, (20 membres), Sarthe, <http://forumapocalypseball.infos.st/>
- Scénario paintball 34, (30 membres), Hérault (Membre de la FédéGN)
- C.H.I.C.K.E.N GUERILLA (13 membres), Eure, chickenguerilla@orange.fr
- ARP11, (21 membres) Aude, <http://arp11.all-forum.net/portal.htm>
- l'association sportive et culturel de la garnison de Givet, 08, (18 membres), <http://ascgg>
- paintball.justforum.net/index.htm
- Ligne De Mire, 91 - Essonne, (27 membres), www.lignedemire91.fr
- Team Paintball-Isa, Drôme (26), 18 membres, <http://forum.aventures-paintball.com/>
- Le Ptit Paintballeur , Moselle 57, (20 membres), [http://le-ptit-paintballeur.winnerbb.net/portal.forum\[url](http://le-ptit-paintballeur.winnerbb.net/portal.forum[url)
- -ANTI MONCHUS PAINTBALL,dépt 74, 11 membres,
- paintball Armor Club de Dinan" "PAC22, département:22, nombre d'adhérents: 40, <http://pac22.aslpaintball.fr/>
- ASPBC (Association de PaintBall Camo), dept 78 , 30 membres, <http://aspbc.h2b.free.fr/>
- MARSUPILAMIS PAINTBALL ADVENTURE, vendée, 17 adhérents, <http://marsus85.top-forum.net/>
- Les Smilodons, dept 57, www.smilodons.sup.fr
- RAZAC PAINTBALL, Drome, 20 membres, <http://razac.paintball.club.free.fr>
- WoodsBall 25, Doubs, 25 membres, <http://woodsball25.free.fr>
- T.A.P 27 a evreux 10 membres, <http://team-assaultpaintbal.forumpro.fr/>

- color contact, cote d'or, 40 membres, www.colorcontact.fr
liberty paintball, cote d'or, 20 membres,
pingus007@hotmail.com
- A.L.S.G./Lorraine Paintball / (500 membres à jour de
cotisation en 2007 / 11 salariés à temps partiel inscrits sur
le livre du personnel pour 3 équivalent temps plein),
(membre de la FédéGN)
- Prédator, Belgique, 15 membres www.predator.be
- CAP Paintball (Commandos Artistes Peintres), 8
membres, (Seine St Denis)

Vous pouvez ajouter la votre à la liste en contactant :

paintball@fedegn.org

MEMBRES DE LA FÉDÉGN

Voici la liste des associations membres de la FédéGN:

- ◆ A3DL
- ◆ ALFA Asso Lyonnaise des Fondus d'Airsoft
- ◆ Alliance Tours Airsoft
- ◆ Amalgame
- ◆ Amis de Miss Rachel (Les)
- ◆ ARCAN (Alteratio Realitatis Cher Allier Nièvre)
- ◆ Artisans des Rêves (Les)
- ◆ Association Lorraine de Shooting Game (ALSG)
- ◆ ATOG (Association Théâtrale d'Organisation de Grandeur
- Nature)
- ◆ AUBE
- ◆ Avalon 24
- ◆ AVALON 63
- ◆ BCB (Berry Champ de Bataille)
- ◆ Black eagle team 95
- ◆ Bicolline
- ◆ Bourgogne Air Soft
- ◆ Castilla Garona
- ◆ Cercle des Compagnons d'Oniros (Le)
- ◆ Chartreuse Mountain Airsoft
- ◆ Citadelle de Roq (La)
- ◆ Clepsydre
- ◆ Des masques et danath
- ◆ Deux Tours (Les)
- ◆ Experience (L')
- ◆ Fantastique Comédie
- ◆ Fédération Belge de Jeux de Simulation ASBL
- ◆ FFJDR (Fédération Française de Jeux de Rôle)
- ◆ Forge de Krom (Les)
- ◆ Geste des Dragons Lune (La)
- ◆ GIGN (Groupe Imagination Grandeur Nature)
- ◆ GIPG (Les gentlemen invincibles du paintball
Gallardonnais)
- ◆ Good Game
- ◆ Hyde Omel
- ◆ Imperium Ludi
- ◆ Joyeux Chaotiks (Les)
- ◆ Le temps d'une histoire

- ◆ LATAAC (Loisir association Tactique d'airsoft du Centre)
- ◆ Légendes d'Espigoule (Les)
- ◆ Les gens d'air
- ◆ LODE
- ◆ Loth Production
- ◆ Lutetia Lacrymae
- ◆ Lutiniel
- ◆ Malakaa
- ◆ Mare aux Diables (La)
- ◆ MARS Moselle Asso RP et Softair
- ◆ Mondes Parallèles
- ◆ Monstres et Merveilles (Dés)
- ◆ Morphée
- ◆ Nocturnes Foréziennes
- ◆ Odyssee de l'Imaginaire
- ◆ Oniric
- ◆ Orbalia
- ◆ ORC (Ouest Rôle et Création)
- ◆ Osmodie (Veni ludi vici)
- ◆ Par-delà le Seuil
- ◆ Porte des songes (la)
- ◆ Promenons nous dans les bois
- ◆ RAJR (Rhône Alpes Jeux de Rôle)
- ◆ Rêve du Sanglier
- ◆ Rêves de Jeux
- ◆ Rôle
- ◆ S Airsoft
- ◆ Scatterbrainsquad
- ◆ Scénario Paintball 34
- ◆ Soft Air of Fortune
- ◆ Stimuli
- ◆ Sud Airsoft (Association)
- ◆ Team asso Paintball 27
- ◆ Terra Ludis
- ◆ Terre des Rêves
- ◆ Topik
- ◆ Urbicande Libérée
- ◆ Voix d'eidolon (Les)
- ◆ Wargs



NUIT DU HUIS CLOS SAINT ETIENNE

Le samedi 19 avril, s'est tenu à Saint Etienne la 5ème édition de La Nuit du Huis Clos qui était aussi la première Nuit du Huis Clos non-Parisienne. 5 associations ont répondu à l'appel et organisé 6 jeux pour près de 70 joueurs. Nous remercions - Avalon, eXpérience, Les Forges de l'Outremonde, Topik et le Wargs. Sans oublier bien sur Les Nocturnes Foreziennes qui ont accueilli l'événement au sein de leur salon annuel.

L'événement a de bonne chance de se renouveler l'année prochaine. Espérons que tous ces débutants reviendront après cette initiation au GN et que d'autres associations se mobiliseront. Si vous souhaitez participer à l'organisation d'une Nuit du Huis Clos, dans votre région ou ailleurs, contacter:

Baptiste Cazes : bca@fedegn.org - www.nuitduhuisclos.com



Nuit du Huis Clos Saint Etienne

NUIT DU HUIS CLOS NANTES

La deuxième Nuit du Huis Clos région vient d'avoir lieu à la maison des jeux de Nantes où les associations des Pays de la Loire ont accueilli des joueurs débutants sur trois murders différentes. Le site, décoré par leur soin, a donc été, le temps d'une soirée, un lieu de jeu et de rencontre pour les associations voisines. On espère que cette collaboration n'est que la première d'une longue série. Si votre association souhaite organiser sa propre Nuit du Huis Clos ou participer à l'un des ces rassemblements, c'est possible.

Contactez: bca@fedegn.org



dimanche Ouest-France
1er juin 2008

Loire-Atlantique

actualités 13

Versus ou murder party ? Bonne pioche à la fête du jeu

Ici et là dans le département, le public s'est pris au jeu hier samedi. Trois lieux de Nantes, trois ambiances : remue-méninges, jeux de plage et intrigue à huis clos.

Dans la fraîcheur de la médiathèque Luce-Courville, au nord de Nantes, Michel Pinon est assis devant son dernier né.

Auteur de jeux primés en février dernier au festival de Saint-Herblain pour le jeu de cartes *Les 7 blasons*, le jeune retraité nantais est invité à présenter *Versus*, un jeu « de stratégie et de réflexion combinatoire », à mi-chemin entre le jeu de dames et les échecs. Sauf que les pions sont réversibles et portent deux couleurs. Sorti en avril chez Asynchrone games en édition collector, *Versus* fait déjà des émules. « Il a un bon retour terrain. Les Italiens ont craqué sur le jeu : je suis déjà invité au festival des jeux abstraits fin juillet. » Bonne pioche pour Michel Pinon, qui planche sur un autre jeu de cartes et de jetons proche de l'univers du poker. Au suivant !

Tournée de grenadine

A quelques mètres de là, des enfants des quartiers de la Bottière et du Bout-des-Landes prennent le soleil sur des transats, palabrent sous les parasols. Le jeu, ça sent bon les vacances. Derrière le bâtiment de la Mano, l'ambiance est aux pâtés de sable et à la pêche aux canards, sous le regard des mamans tandis que les plus grands se lancent dans une partie de *Blokus*.

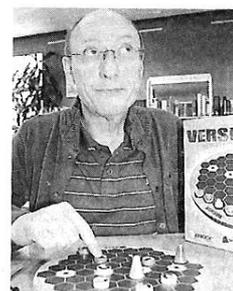
De drôles d'échassiers, les Rats masseurs de balles, paient leur tournée de grenadine. « Beaucoup de familles sont venues » se félicite Marie, ludothécaire à la Boissière, « on a de la chance : le soleil s'est pris au jeu ! »

Atmosphère plus sinistre à la Maison des jeux, dans le centre de Nantes, où quatre associations de jeux de rôles grandeur nature organisaient la Nuit du huis-clos. Trois salles, trois ambiances et autant d'intrigues : bâches camouflées pour les pirates naufragés sur une île déserte, décor kitsch pour le milieu du cinéma dans les années 70, piscine gonflable et paquets de chips grignotées par des étudiants « décérébrés » façon *Beverly Hills*. « On a choisi des scénarios accessibles aux débutants », explique Graziella, petite main chargée de l'intendance de la soirée. « C'est un peu comme au cinéma : on soigne les effets de lumière et de son pour que l'immersion soit la plus complète. » L'intrigue sera élucidée vers une heure du matin. Fin de partie, retour au réel. « On fait toujours un débriefing, on parle de ce qui s'est passé. Tout le monde retombe sur terre, le jeu se réunit alors à de simples souvenirs. »

Isabelle LABARRE.



La Nuit du huis-clos se prépare à la Maison des jeux, où trois meurtres ont été commis hier soir.



Michel Pinon, auteur de *Versus*, entre le jeu de dames et les échecs.



Wassila, très à l'aise sur le Stabball.



Jeux de plage et pêche aux canards à la Mano, au nord de Nantes. Assia et Wahiba s'en donnent à cœur joie.

TROLL BALL

Cette année, **les 28 et le 29 juin** se déroulera la cinquième édition du plus grand Trollball en France.

Chaque année, cette manifestation se développe avec le soutien de la commune de Brignac (200 hab.) et nous avons, de plus, reçu le prix des trophées de la vie locale du Crédit Agricole.

Tous les ingrédients sont encore réunis pour que ce Trollball soit de nouveau une magnifique réussite. Cette année nous avons développé nos partenariats.

Plusieurs sponsors :

- Armae (distributeur d'articles médiévaux),
- Les Ateliers Némésis (armes latex) et Gonpat (armes latex)
- Le Trollfarceur (taverne rennaise de vins médiévaux)

Mais aussi un marché médiéval fantastique :

- Karfax (armes latex)
- Hermine et Chardon (artisans médiévaux spécialisés)
- Bramgam (artisan du cuir de Brocéliande)
- Mano (groupement d'artisans)
- Des Chausses et des Choses (chaussures médiévales)
- De Capes et d'Aiguilles (artisan costumière)
- La Maisnie des Délices (animations et dégustation de vins médiévaux)
- Métal et sens (bijouterie, orfèvrerie fantasy)
- Elfigraphie (photographie elfique)

Une arène de gladiateurs barbares

Une animation atelier dédié aux enfants des GNistes.

Un poste de secours en cas de petits bobos.

Samedi Soir, il y aura comme d'habitude notre festnoz celtique, avec « La Compagnie du Mascaret », compagnie de musique médiévale, complété d'un concours bardique et d'un petit spectacle de Magie.

Dimanche, vous pourrez faire quelques matchs avec les règles internationales mais aussi participer à la traditionnelle réunion de la guilde de Bretagne en mangeant une de nos classiques galettes saucisses.

Vous pouvez vous inscrire via le site internet dédié : www.fantastiquecomedie.com/trollball

Attention, cette année nous avons mis en place une politique de tarifs d'inscriptions suivant la date :

Jusqu'au 31 mai....20 euros du 01 au 8 juin....25 euros

Du 9 au 15 juin....30 euros

Arnaud Deroubaix - Association La Fantastique Comédie - Logement Mairie

56430 Brignac - Tel : 02.97.22.87.14



KULTIMA

Le salon Kultima (www.kultima.com), festival des cultures de l'imaginaire, se tiendra du **3 au 6 juillet 2008** au Parc des Expositions de Paris-Nord Villepinte (93). La FédéGN y sera présente ainsi que de nombreuses associations. Le GN mais aussi l'airsoft et des artisans vous attendent sur le village GN. De nombreuses animations sont prévues: mini-murder, démonstrations de combat, initiation au JdR, démonstrations de maquillage...

Le samedi 5 juillet à 15h00 aura lieu un défilé dans nos plus beaux atours, n'hésitez pas à nous rejoindre !



LA LONGUE MARCHES VERS CONQUEST OF MYTHODEA

En partenariat avec la Guilde de Bretagne, la FédéGN est en train de constituer un groupe Francophones afin de participer à Conquest of Mythodea 2008.

Ce groupe représentera une milice libre connue sous le nom de Compagnie Saint Caradoc.

Cette compagnie pourrait s'apparenter à une compagnie de Lansquenets du XIV - XVeme siècle.

Nous aurons un même héraldique, une même bannière pour cette Longue Marche : d'or et d'azur.

Dates du Conquest of Mythodea 2008 : du 6 au 10 août 2008

Pour ce qui est de la France, nous appellerons ça **La Longue Marche**.

Le but est de regrouper les joueurs pour vivre une expérience inoubliable entre francophones à un des plus grands LARP (GN) d'Europe.

Nous rejoindrons le groupe de la Loffelgarde (compagnie des lillois), le Tonneau Joyeux (suisses) et le Lapping Rotte (compagnie de lansquenets allemands)

Le site du Conquest of Mythodea 2008 :

<http://www.mythodea.de/>

Où se déroule le Conquest of Mythodea 2008 ?

Au manoir de Brokehol proche de Hannovre.

Pour suivre l'évolution de ce projet :

<http://www.fantastiquedecomedie.com/longuemarche> (actif en Juin)



STAGES DE COMBAT

Je me permets de venir vers vous pour une démarche un peu particulière, qui peut sans doute intéresser la Fédération dans son ensemble...

Avant tout permettez-moi de nous présenter : Nous sommes deux professeurs de sports de combat (savate, bâton, canne, aikibudo) et d'escrime, pratiquants de ces diverses disciplines depuis plus de une vingtaine d'années, anciens joueurs de GN, mais éloignés de ce monde il y a déjà longtemps (nous avons plus de 35 ans!) pour raisons professionnelles.

Nous donnons régulièrement des cours et des stages dans les disciplines qui sont les nôtres. Depuis l'an passé, nous avons

eu régulièrement des joueurs de GN qui nous ont rejoints dans nos stages, dans le but avoué de venir y acquérir de la technique et de l'expérience qu'ils pourraient réutiliser dans les affrontements de leurs jeux respectifs.

Après les avoir bien observés, avoir vu leurs points faibles et leurs défauts techniques et tactiques, bien discuté avec eux et les avoir encadré dans d'autres stages, nous nous sommes dit, qu'en fait, ils faisaient fausse route en venant dans des stages de disciplines sportives ou martiales non adaptées aux réalités du GN.

Aussi, après bien des tests pratiques, avons-nous mis au point, sur l'expérience qui est la nôtre et en partenariat avec l'association Imperium Ludi, une méthode d'apprentissage spécifiquement adaptée au combat de Grandeur Nature... Celle-ci est viable, fiable et totalement sécurisée, puisqu'elle a été pensée expressément dans ce but.

Sa pratique ne peut qu'augmenter la technicité des joueurs, leur degré de réussite dans les combats et diminue les risques d'accident par un meilleur contrôle des trajectoires et de la force employée. Les joueurs qui l'ont déjà mise en pratique en sont convaincus et reviennent la pratiquer régulièrement avec nous.

Nous avons résumé notre démarche et nos résultats dans un site internet : <http://rohirim.ovh.org/gn/>

Aussi après cette longue présentation, je vous expose notre souhait : nous croyons en notre méthode et pensons qu'elle peut être utile au monde du GN en général en permettant aux joueurs de mieux contrôler, appréhender et profiter de ce moment dans leurs jeux, et de manière générale d'augmenter leur sécurité. Comment prétendre "combattre" même au latex, sans le minimum vital de technicité ?

Le combat de GN est ludique certes, il peut aussi être tactique et ne peut certainement pas faire l'économie d'être plus technique que ce que nous en avons vu, même si nous sommes conscients que ce n'est pas l'essence première du GN; c'est tout de même un moment privilégié.

Aussi, si vous pensez que notre initiative peut être intéressante, nous nous proposons de venir vous en parler plus longuement et pourquoi pas de tisser plus de relations entre notre monde et le vôtre.

Si vous le souhaitez nous pouvons vous fournir un dossier complet, technique et pédagogique, vous permettant de mieux cerner notre problématique.

En espérant que ce long courriel aura retenu votre attention, vous aura convaincu du bien fondé de notre initiative et vous aura donné envie d'en savoir plus, nous restons à votre disposition pour plus de renseignements.

Cordialement,

R. Némery - A. Méffé"

AIRSOFT DANS LES MÉDIAS

(Magazine Choc + 66 minutes)

Les « Rambo » du dimanche - Sophie Le Gall

Rangers au pied, casques sur la tête, fusil mitrailleur en main... on les prendrait presque pour des soldats en plein combat. A ceci près que leurs armes sont en fait des répliques et qu'ils ne tirent pas à balles réelles. Chaque week-end en France, plusieurs centaines de personnes se retrouvent en plein champ ou en forêt pour jouer à la guerre. On appelle ça l'« air soft ». D'où vient cette mode ? Qui sont les adeptes de cette discipline ? Combien sont-ils prêts à mettre pour s'offrir des uniformes plus vrais que nature ? Reportage sur ces « Rambo » du dimanche.

Voici donc la présentation de l'émission telle que rédigée par M6. Autant dire que dès avant sa diffusion, ce reportage avait fait chauffer les claviers...sur les forums spécialisés. Après visionnage, du meilleur comme du pire. Des approximations sommes toutes habituelles avec les journalistes et vu la durée du sujet, mais aussi un choix contestable des personnes interviewées, qui ne donnent pas forcément une image positive de l'activité.

ASSOCIATION

LE BÉNÉVOLAT ASSOCIATIF, UN TREMLIN POUR TROUVER DU TRAVAIL

L'investissement des demandeurs d'emploi au sein du bénévolat et du milieu associatif est en nette progression. Les responsables de Solidarités Nouvelles face au Chômage et de France Bénévolat ont décidé de mener une étude afin de mieux comprendre, pourquoi et comment des demandeurs d'emploi s'engagent (ou ne s'engagent pas) dans le bénévolat, quels sont les effets de cet engagement et quelles conclusions et propositions, le cas échéant, en déduire. Cette initiative fait suite aux observations réalisées dans le réseau des deux associations, puisqu'un nombre non négligeable de demandeurs d'emploi poursuit ou commence un bénévolat.

Pour France Bénévolat le phénomène est bien repérable et ces chiffres confirment les données statistiques de l'INSEE (2002) qui recensait 20 % de chômeurs déclarant pratiquer un bénévolat.

- 2004 : 11090 personnes reçues dont 1991 chômeurs (18 %)
- 2005 : 11348 personnes reçues dont 2 262 chômeurs (20 %)
- 2006 : 11423 personnes reçues dont 2501 chômeurs (22 %)

Mais, cette situation nouvelle pose de vraies questions aux associations. En effet, comment accueillir et intégrer des bénévoles qui sont très souvent temporaires parce qu'en recherche d'emploi, dans les associations ? Comment trouver et proposer des missions correspondant aux attentes souvent "confuses" des ces "nouveaux" bénévoles ? Comment les structures d'accompagnement (ANPE, AFPA...) peuvent-elles proposer une telle possibilité aux chômeurs sans l'imposer pour autant ?

Le bénévolat au chômage

L'enquête menée dans les trois agences ANPE montre que les demandeurs d'emploi, faisant du bénévolat, sont impliqués

dans des activités plutôt culturelles et qu'ils s'occupent plus de leurs proches et de leurs enfants que les autres demandeurs d'emploi.

Ils suivent, en proportion, plus de formations que ceux qui ne font pas de bénévolat: 41 % contre 35 %.

Ils travaillent, en proportion, plus (intérim, CDD, etc.) que ceux qui ne font pas de bénévolat: 37 % contre 28 %.

Ils sont plus accompagnés que ceux qui ne font pas de bénévolat: 29,50 % contre 19,75 %.

L'enquête SNC indique une situation comparable dans le domaine de l'activité professionnelle, avec 56 % d'accompagnés faisant du bénévolat ayant assuré des missions d'intérim et/ou des CDD, contre 21,50 % pour ceux qui ne font pas de bénévolat.

AILLEURS C'EST BIEN AUSSI : CE MOIS-CI, L'ITALIE !

LE GN EN ITALIE ET L'ASSOCIATION GRV ITALIA

En Italie, le boom du GN date de 5 ans environ, et la moyenne d'âge des joueurs est donc bien plus basse que par exemple chez nous. Les méthodes de jeu (campagne permanente, système de jeu...) sont relativement inédites et très intéressantes à étudier, d'autant plus qu'elles sont en cours d'évolution et vont sans doute beaucoup innover dans les années à venir.

L'activité GN est reconnue par la Jeunesse et Sports. Ils ont une certaine reconnaissance médiatique et le GN apparaît souvent sur les TV dans les news ou infos. En revanche le ministère ne dispose pas de budgets et ne donne visiblement pas de subventions.

GRV Italia est la plus grande association de GN Italienne. Elle organise tous les ans, au mois d'août, le plus gros événement GNistique italien : Adunanza. Cet événement fait partie d'une campagne continue et est relayé par de nombreux événements locaux au cours de l'année.



GRV Italia compte:

- 3 membres employés à mi-temps pour mener la campagne (et des dizaines de bénévoles).
- 350 journées de jeu depuis sa création.
- Environ 1000 membres qui participent à la campagne à un moment donné.
- Environ 600 joueurs sur le jeu de l'été.

Contacts:

- site officiel - www.adunanza.it
- bande annonce du dernier jeu:
<http://it.youtube.com/watch?v=qRKnGrRkOy4&feature=related>
- bandes annonces amateur:
<http://it.youtube.com/watch?v=agQq4IYTxjM>
- photos virtuelles à 360° des derniers « petits » événements - <http://grvitalia.tourvirtuale.it/>
- forum - <http://forum.grvitalia.it/viewtopic.php?t=11939>

Une expédition Française:

L'idée est de descendre en Italie monter une expédition française pour participer à un épisode de leur campagne médiévale-fantastique.

L'organisation est partante pour recevoir un groupe de joueurs français, avec un scénariste dédié qui prendra en considération les desideratas des joueurs. Pour en arriver là, nous proposons rassembler un groupe de joueurs, de leur envoyer des photos, leurs desideratas, etc. Il a été clarifié qu'il ne s'agissait de traiter « un groupe de joueurs Français venus pour jouer des rôles » comme un « groupe venu essentiellement pour le divertissement et la baston » donc nous essayerons d'être clairs sur nos attentes.

Le prochain événement, Adunanza 1108, aura lieu du **3 au 9 août 2008**. Le site sera localisé à 800 m d'altitude dans la campagne Toscane (une des plus belles campagnes au monde). Il sera situé à proximité de l'aéroport international de Pise et des navettes gratuites seront organisées au départ de l'aéroport. La nourriture n'est pas fournie, mais un véritable restaurant Toscan traditionnel est situé juste à l'extérieur du site et fait des repas complets pour 10 EUR (ainsi que des Panini et autres si nécessaire). Il y a des toilettes et quelque chose qui ressemble à des douches sera montée sur place.

La géographie de leur univers est la même que celle de l'Europe. Leur campagne se déroule dans l'équivalent géographique de l'Italie, mais un pays existe à l'emplacement de la France (la Firenze), et cet espace ainsi que la langue font partie de l'Univers de Jeu. La barrière de la langue y est donc un réel élément de role-play.

Le rythme de jeu est assez particulier:

- Tous les jours, le jeu commence vers 13 h et finit dans la nuit.
- Les 3 premiers jours de la manifestation ont une orientation diplomatique et politique.
- Le 4eme jour est plus un jour de repos.
- Les 3 derniers jours sont plus intenses et orientés vers l'action.

Après un volet mystico-théologique important, la campagne a pris depuis l'année dernière une tournure très politique. Pour résumer très rapidement, 4 factions très différentes et plus ou moins alliées se livrent dans les coulisses une Guerre du Trône. C'est un moment idéal pour introduire de nouvelles alliances diplomatiques capables de faire pencher la balance de pouvoir.

En termes organisationnels, les scénaristes ont indiqué qu'un rassemblement comme celui-là se voyait écrire environ 100 intrigues, ce qui laisse entendre un scénario assez fouillé.

Les organisateurs sont prêts à dédier un de leur scénaristes qui parle français à la gestion d'une équipe de joueurs français et qui, pour coller à la culture GNistique française, mettra en avant les aspects roleplay. Les points suivants sont également évoqués :

- Ils effectueront une traduction des 30 pages de background nécessaires pour jouer en Français (ils garantissent pas une grammaire parfaite, comme dans leur présentation, mais elle est largement compréhensible sans efforts).
- Ils garantiront des rôles de semi-joueurs, c'est à dire entre le PJ et le PNJ, pour assurer une scénarisation maximale et un rôle important qui sera un passage obligé pour d'autres joueurs.
- Ils recenseront un certain nombre de joueurs / PNJ parlant le français pour pouvoir servir d'interprètes lors de situations en jeu.

Pour information, le français est une seconde langue fréquente en Italie (à priori la seconde après l'Anglais), donc il devrait y avoir une population non négligeable qui maîtrise un peu notre langue, et c'est également une langue latine, donc la compréhension mutuelle est relativement intuitive. L'Anglais peut également servir de langue commune. A noter, tout les effets « techniques » hors jeu (type : « recule ! », « paralysé ! », etc...) sont prononcés en anglais pour faire la séparation en-jeu/hors-jeu, donc il n'y aura pas de problème de compréhension des règles.

Alors, osez-vous ?

Jouer un GN dans un pays étranger est une expérience positive et enrichissante, en ce qu'elle permet de découvrir sans doute une nouvelle culture du GN : Venez !

Contactez Cedric Littardi (français), qui coordonne le groupe et assure la liaison avec GRV Italia : phoenix@yannis.net