

FÉDÉRATION BELGE DU JEU DE RÔLE GRANDEUR NATURE



TABLE DES MATIÈRES

Fédération belge du jeu de rôle grandeur nature	1
Table des matières	1
Ordre du jour de l'assemblée générale ordinaire du 27 janvier 2008	2
1. Les membres	2
2. Status et règlement d'ordre intérieur	7
3. Bilan comptable	10
4. Le conseil d'administration	11
5. Le Budget 2008	12
6. Administrateurs	14
7. Motions diverses	15
Annexe A - Charte de déontologie	16
Annexe B - Bilan moral	19
Annexe C - Bilan comptable	21
Annexe D - Compte-rendu de la réunion préparatoire à l'A.G.	27
Annexe E – ROI consolidé – version 2008	30

ORDRE DU JOUR DE L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE ORDINAIRE DU 27 JANVIER 2008

L'ordre du jour suit l'ordre des points tel que défini par le Règlement d'ordre intérieur. Les points soumis au vote tels que repris ci-dessous sont issus du travail préparatoire du CA et de l'Assemblée générale préparatoire du dimanche 13 janvier 2008. Les points mis à l'ordre du jour par les membres effectifs sont également soumis au vote.

Nous rappelons qu'un mandat permet une représentativité et donc permet au mandaté de prendre une position (notamment dans le cadre de motions ajoutées en cours d'A.G.) pour le club qu'il représente.

1. LES MEMBRES

MEMBRES 2007 DE LA FÉDÉRATION BELGE DU JEU DE RÔLE GRANDEUR NATURE

1. AMW (A)	9. Cerbere (P)	16. Manufactor (M)	23. Blacksword (P)
2. Baltéria (P)	10. Phénix (P)	17. A la croisée des chemins (M)	24. Lunargent (P)
3. Ecole du Merveilleux (P)	11. Baronnies des Kan's (P)	18. Légend'Air (P)	25. Occulte Veritas (P)
4. Garou (P)	12. Prophétie (A)	19. La Tanière de Slaine (A)	26. Oneiros (M)
5. LCDT (P)	13. JEA (A)	20. Taëdrom (A)	27. Pendragor (A)
6. Incognita (A)	14. Cladh Barran (M)	21. Larpal (M)	
7. Eclipse (A/M)	15. D'Rôle D'Ere (P)	22. Grislune (A)	
8. CCI (P)			

(P) Présent

(M) Mandaté

(A) Absent

19 votants

2 consultatifs

MEMBRES 2008 DE LA FÉDÉRATION BELGE DU JEU DE RÔLE GRANDEUR NATURE

VOTE 1.

L'assemblée approuve-t-elle la liste des membres ayant satisfait aux exigences administratives pour être membre, soit :

1. *Etre constitué en asbl.*
2. *Avoir son profil mis à jour sur le site www.larp.be (pour le modifier, il faut envoyer un e-mail à info@larp.be, le faire directement via le site Web ou encore contacter un administrateur actif qui répercutera les modifications).*
3. *Avoir désigné une personne de contact auprès de la Fédération.*
4. *Etre valablement représenté lors de l'assemblée générale votante (il est possible de se faire représenter par procuration par un autre membre effectif. Les membres effectifs ne peuvent être porteurs que d'une procuration maximum).*

5. *Avoir organisé au moins une activité de jeu de rôles grandeur nature ou de paraGN.*

- | | | | |
|----------------------------|----------------------------|---------------------------------|-----------------------------|
| 1. AMW | 10. Phénix | 17. A la croisée
des chemins | 24. Lunargent |
| 2. Baltéria | 11. Baronnies
des Kan's | 18. Légend'Air | 25. Oneiros |
| 3. Ecole du
Merveilleux | 12. Prophétie | 19. La Tanière
de Slaine | 26. Xénor |
| 4. Garou | 13. JEA | 20. Taëdrom | 27. Les larmes
de Kurgan |
| 5. LCDT | 14. Cladh
Barran | 21. Larpal | 28. Alter et sens |
| 6. Incognita | 15. D'Rôle D'Ere | 22. Blacksword | |
| 7. Eclipse | 16. Manufactor | 23. Occulte
Veritas | |
| 8. CCI | | | |
| 9. Cerbere | | | |

NOTE:

- Ont été retirés de la liste 2007 : Pendragor (arrêt), Grislune (arrêt), Incognita (départ suite à l'adhésion au CJC), JEA (départ suite à l'adhésion au CJC)
- Ont été ajoutés à la liste 2008 : Les Larmes du Kurgan, Xénor, Dying Sun

RÉSULTAT :

Consultatif : 1 oui, 1 abstention

Oui : 17

Non : 0

Abstention : 2

La liste des membres pour l'année 2008 est approuvée.

Désormais il y a :

21 votants

MEMBRES CONSULTATIFS 2008 DE LA FÉDÉRATION BELGE DU JEU DE RÔLE GRANDEUR NATURE

VOTE 2.

L'assemblée approuve-t-elle la liste des membres consultatifs ?

1. Vieilles Pierres asbl
2. Bivouac spirit asbl

RÉSULTAT :

Oui : 18
Non : 0
Abstention : 3

La liste des membres consultatifs pour l'année 2008 est approuvée.

Désormais il y a :
21 votants
2 consultatifs

VOTE 2.BIS

L'assemblée approuve-t-elle l'ajout d'Eternica à la liste des membres votée au point 1 ?

RÉSULTAT :

Consultatif : 1 oui, 1 abstention
Oui : 15
Non : 0
Abstention : 6

Eternica est désormais membre de la fédération.

Désormais il y a :
22 votants
2 consultatifs

MAINTIEN DES MEMBRES FAUTIFS

VOTE 3.

L'assemblée autorise-t-elle le maintien au sein de la fédération des membres n'ayant pas satisfait aux exigences administratives pour être membre, à la condition que ces associations se mettent en ordre endéans les trois mois ?

VOTE 3.1.

L'assemblée autorise-t-elle le maintien au sein de la fédération de Taëdrom asbl ?

RÉSULTAT :

Consultatif : 1 non, 1 abstention

Oui : 2

Non : 14

Abstention : 6

Taëdrom n'est désormais plus membre de la fédération.

VOTE 3.2.

L'assemblée autorise-t-elle le maintien au sein de la fédération de AMW asbl ?

RÉSULTAT :

Consultatif : 2 oui

Oui : 11

Non : 4

Abstention : 7

AMW est toujours membre de la fédération.

VOTE 3.3.

L'assemblée autorise-t-elle le maintien au sein de la fédération de La Tanière de Slaine asbl ?

RÉSULTAT :

Consultatif : 1 non, 1 abstention

Oui : 2

Non : 15

Abstention : 5

La Tanière de Slaine n'est désormais plus membre de la fédération.

VOTE 3.4.

L'assemblée autorise-t-elle le maintien au sein de la fédération de Les Larmes de Kurgan asbl ?

RÉSULTAT :

Consultatif : 1 oui, 1 abstention

Oui : 10

Non : 4

Abstention : 8

Les Larmes de Kurgan n'est désormais plus membre de la fédération.

VOTE 3.5.

L'assemblée autorise-t-elle le maintien au sein de la fédération de Prophétie asbl ?

RÉSULTAT :

Consultatif : 2 oui

Oui : 13

Non : 4

Abstention : 5

Prophétie est toujours membre de la fédération.

La liste des membres de la fédération pour 2008 s'établit donc comme suit.

- | | | | |
|----------------------------|----------------------------|---------------------------------|-------------------|
| 1. AMW | 8. Cerbere | 14. Manufactor | 20. Lunargent |
| 2. Baltéria | 9. Phénix | 15. A la croisée
des chemins | 21. Oneiros |
| 3. Ecole du
Merveilleux | 10. Baronnies
des Kan's | 16. Légend'Air | 22. Xénor |
| 4. Garou | 11. Prophétie | 17. Larpal | 23. Alter et sens |
| 5. LCDT | 12. Cladh | 18. Blacksword | 24. Eternica |
| 6. Eclipse | Barran | 19. Occulte | |
| 7. CCI | 13. D'Rôle D'Ere | Veritas | |

MEMBRES HONORAIRES 2008 DE LA FÉDÉRATION BELGE DU JEU DE RÔLE GRANDEUR NATURE

VOTE 4.

L'assemblée approuve-t-elle la liste des membres honoraires ?

1. La FédéGN (fédération française)
2. La FBJS (Fédération belge des jeux de simulation)
3. GRV Italia

RÉSULTAT :

Consultatif : 2 oui
Oui : 20
Non : 0
Abstention : 2

2. STATUS ET RÈGLEMENT D'ORDRE INTÉRIEUR

CORRECTION ORTHOGRAPHIQUE DE L'APPELLATION DE LA FÉDÉRATION

VOTE 5.

L'assemblée générale approuve-t-elle le changement statutaire suivant ?

« **Article 1er.** *L'association est dénommée : « La fédération belge du jeu de rôles grandeur nature – De belgische federatie van live rollenspellen – Der belgische Verband für Life Action Roleplaying – The belgian liveaction role playing game federation ». En abrégé « BE Larp ».*

RÉSULTAT :

Consultatif : 2 oui
Oui : 19
Non : 0
Abstention : 3

La motion est approuvée.

VOTE 6.

L'assemblée générale approuve-t-elle le changement statutaire suivant ?

« **Article 8.11.** *Le conseil d'administration peut décider de suspendre un membre du conseil d'administration de ses fonctions à la majorité des 2/3 des administrateurs ~~présents ou représentés~~. L'administrateur concerné se verra retirer tout droit accordé aux membres du conseil, tels que décrits dans l'article 8, jusqu'à la convocation d'une assemblée générale qui statuera sur son maintien ou sa révocation au titre d'administrateur. »*

RÉSULTAT :

Consultatif : 2 oui
Oui : 20
Non : 0
Abstention : 2

La motion est approuvée.

VOTE 6.BIS.

L'assemblée générale approuve-t-elle le changement statutaire suivant ?

« **Article 5.5** *Les personnes visées à l'article 5.4. ne peuvent réclamer ou requérir, ni relevé, ni reddition de comptes, ni apposition de scellés, ni inventaire.* »

RÉSULTAT :

Consultatif : 2 oui
Oui : 20
Non : 0
Abstention : 2

La motion est approuvée.

ADAPTATION DU RÈGLEMENT D'ORDRE INTÉRIEUR (ROI)

VOTE 7.1

L'assemblée générale approuve-t-elle le changement au ROI comme ci-dessous afin de refléter les derniers votes de l'assemblée extraordinaire au sujet des exigences pour être membre de la fédération ?

«

1. DES MEMBRES EFFECTIFS

Les membres effectifs de l'ASBL sont des personnes morales, à savoir des associations belges organisatrices de jeu de rôle grandeur nature ou de paraGN ayant des activités à leur actif et ayant demandé à devenir membre de l'ASBL et reconnues comme telles par l'Assemblée générale. Une association peut être reconnue comme organisatrice de GN ou de paraGN par l'AG mais si elle n'a pas d'activités reconnues à son actif, elle dispose d'un vote uniquement consultatif.

Chaque association dispose d'une unique voix à l'Assemblée générale, à charge pour elle de mandater la personne qui la représentera valablement lors de l'AG.

1.1. Les critères d'admission des membres effectifs

- *Etre constitué en asbl.*
- *Avoir son profil mis à jour sur le site www.larp.be (pour le modifier, il faut envoyer un e-mail à info@larp.be, une lettre au siège social ou le faire directement via le site Web interactif).*

- *Avoir désigné une personne de contact auprès de la Fédération et s'assurer d'en fournir une nouvelle si celle-ci n'était plus en état de remplir cette fonction de contact.*
- *Etre valablement représenté lors de l'assemblée générale votante (il est possible de se faire représenter par procuration par un autre membre effectif. Les membres effectifs ne peuvent être porteurs que d'une procuration maximum).*
- *Avoir organisé au moins une activité de jeu de rôles grandeur nature ou de paraGN.*
- *Souscrire à l'assurance fédérale pour l'année en cours.»*

RÉSULTAT :

Consultatif : 1 oui, 1 abstention

Oui : 19

Non : 1

Abstention : 2

La motion est approuvée.

VOTE 7.2 (CONDITIONNÉ PAR L'ACCEPTATION DU VOTE 5)

L'assemblée générale approuve-t-elle le changement du ROI afin de refléter le changement d'appellation de la fédération belge du jeu de rôles grandeur nature (En ajoutant donc un « s » à rôle dans son appellation) ?

RÉSULTAT :

Consultatif : 2 oui

Oui : 20

Non : 0

Abstention : 2

La motion est approuvée.

VOTE 7.3

L'assemblée générale approuve-t-elle le changement du ROI afin de corriger les fautes d'orthographe et de typographie sans que ces corrections n'en changent le sens ? (cf. Annexe E)

RÉSULTAT :

Consultatif : 2 oui

Oui : 19

Non : 0

Abstention : 3

La motion est approuvée.

VOTE 7.4

L'assemblée générale approuve-t-elle le changement du ROI comme suit ?

« **Cellule évènement** »

L'Assemblée générale demande au conseil d'administration d'organiser un évènement ludique national chaque année appelé AVATAR.

L'organisation de cet évènement se fait de manière autonome par la cellule et ne dépend que du CA (celui-ci y exerce un contrôle stratégique et budgétaire). La cellule est dirigée par un ou plusieurs administrateurs désignés qui doivent veiller à ce que l'évènement remplisse le cahier des charges ci-dessous : »

RÉSULTAT :

Consultatif : 2 oui

Oui : 15

Non : 1

Abstention : 6

La motion est approuvée.

CHARTRE DE DÉONTOLOGIE

VOTE 8.

L'assemblée générale approuve-t-elle le changement au Règlement d'ordre intérieur tel que décrit dans l'annexe A ?

NOTE :

Le ROI complètement modifié (si tous les points sont votés) se retrouve en Annexe E.

RÉSULTAT :

Consultatif : 1 oui, 1 abstention

Oui : 18

Non : 0

Abstention : 4

La motion est approuvée.

3. BILAN COMPTABLE

BILAN COMPTABLE

VOTE 9.

L'assemblée approuve-t-elle le bilan comptable de l'exercice précédent tel que décrit devant elle ? (cf. Annexe C)

NOTE :

- Nous attirons l'attention que l'approbation du bilan comptable signifie que l'assemblée générale accepte les chiffres qui lui sont communiqués comme reflétant la (mauvaise) situation financière de la fédération et non pas l'émission d'un jugement quant à la bonne ou mauvaise utilisation qui a été faite de ces finances, ce pour quoi le CA estime que ce ne fût pas le cas.

RÉSULTAT :

Consultatif : 1 oui, 1 abstention

Oui : 17

Non : 1

Abstention : 4

Les comptes sont approuvés.

4. LE CONSEIL D'ADMINISTRATION

BILAN MORAL

VOTE 10.

L'assemblée approuve-t-elle la politique générale menée par le conseil d'administration au cours de l'année 2007 ? (cf. Annexe B)

RÉSULTAT :

Consultatif : 1 oui, 1 abstention

Oui : 20

Non : 0

Abstention : 2

Le bilan moral du CA est approuvé.

MISSIONS

VOTE 11.

L'assemblée approuve-t-elle la reconduction de tous les services proposés par la fédération en 2007 ?

RÉSULTAT :

Consultatif : 2 oui
Oui : 20
Non : 0
Abstention : 2

La motion est approuvée.

5. LE BUDGET 2008

BUDGET PRÉVISIONNEL

VOTE 12.

L'assemblée approuve-t-elle la reconduction du service assurance pour un montant de 5.177,36 € (révisable en fonction des besoins).

RÉSULTAT :

Consultatif : 1 oui, 1 abstention
Oui : 20
Non : 0
Abstention : 2

Le budget est approuvé.

VOTE 13.

L'assemblée approuve-t-elle un budget IT (hébergement site Web, développement, etc.) pour un montant de 500€

RÉSULTAT :

Consultatif : 1 oui, 1 abstention
Oui : 20
Non : 0
Abstention : 2

Le budget est approuvé.

VOTE 14.

L'assemblée approuve-t-elle un budget de fonctionnement (dépôts statutaires, documents administratifs, défraiements) pour un montant de 450€

RÉSULTAT :

Consultatif : 1 oui, 1 abstention

Oui : 20

Non : 0

Abstention : 2

Le budget est approuvé.

VOTE 15.

L'assemblée approuve-t-elle un budget pour assumer les frais bancaires pour un montant de 150€ ?

RÉSULTAT :

Consultatif : 1 oui, 1 abstention

Oui : 20

Non : 0

Abstention : 2

Le budget est approuvé.

VOTE 16.

L'assemblée approuve-t-elle un budget pour assurer la promotion du GN (notamment les plaquettes et la participation à des salons et conventions) pour un montant de 400€ ?

RÉSULTAT :

Consultatif : 1 oui, 1 abstention

Oui : 20

Non : 0

Abstention : 2

Le budget est approuvé.

6. ADMINISTRATEURS

ELECTION D'ADMINISTRATEURS

VOTE 17.

L'assemblée approuve-t-elle la nomination d'Emmanuel Ghigny au poste d'administrateur de la fédération ?

RÉSULTAT :

Consultatif : 2 oui

Oui : 16

Non : 0

Abstention : 6

Emmanuel Ghigny est nommé administrateur de la fédération.

NOTE

Les administrateurs 2008 sont actuellement :

Nom	Association	Années de mandats
Christophe Gosselin(**)	GAROU	2007-2008
Olivier Van Muysewinkel	GAROU	2008-2009
Tor Holden	GAROU	2007-2008
Gilles Cruyplants(**)	GAROU	2007-2008
Bruno Van Putte	Cerbere	2008-2009
Alex Masure	-	2008-2009
Martin Dewolf(**)	GAROU	2007-2008
Johanna Fix(*)	Cladh Barran	2007-2008

* : Dans l'incapacité actuellement d'assurer son mandat pour raisons personnelles mais n'étant pas liées à l'envie de servir la fédération.

** : Démissionnaires pour l'année 2008, ces administrateurs s'étaient engagés pour une année de mandat de service minimum. Néanmoins, les autres engagements qu'ils ont pris seront tenus si le C.A. 2008 les en mandate (ex : consultance pour la gestion de l'évènement 2008, aide IT, etc.)

7. MOTIONS DIVERSES

MOTIONS PROPOSÉES PAR LES CLUBS

VOTE 18.

L'assemblée approuve-t-elle la motion suivante relative à la charte de déontologie (vote 8) :

L'assemblée demande au CA de mettre sur pied un comité de réflexion concernant les modalités étendues d'application de la charte et des modalités de réinsertion des signataires exclus, et ce aussi en collaboration avec les signataires de la charte non-membres de la fédération. Les résultats des travaux seront soumis à l'assemblée générale.

RÉSULTAT :

Consultatif : 2 oui

Oui : 19

Non : 0

Abstention : 3

ANNEXE A - CHARTE DE DÉONTOLOGIE

POURQUOI UNE CHARTE ?

Les buts sont multiples et la charte a été créée suite à la demande d'un club lors de la dernière AG concernant un problème de site de jeu fermé à cause d'un comportement critiquable d'un club lors de son activité.

Donc, pour parler clairement, **un club fait n'importe quoi sur un site de jeu, le propriétaire ferme son site au GN et donc aux autres clubs** (je généralise mais les cas peuvent évidemment varier selon les relations qu'on a avec certains propriétaires).

Du côté de ce que l'on nous a appris à la fédération, **c'est le deuxième site en un an qui ferme ses portes**. La fédération s'est retrouvée complètement démunie de moyen pour aider en quoi que ce soit la résolution de ce genre de problème.

Donc pour éviter cela, cette charte qui comporte un chapitre uniquement à faire valoir auprès des propriétaires de sites de jeu nous semble un outil utile (voire le seul envisageable pour l'instant) **pour faire rouvrir les sites de jeux aux signataires**. En effet, la fédération peut aller démarcher les sites fermés (et ceux qui sont encore ouverts) pour aller présenter l'engagement que prennent les clubs signataires envers ce qui les concerne directement, la gestion de site de jeu. Leur dire que la fédération retirera des signataires les clubs qui ne respecteraient pas leurs engagements et leur fournir la liste mise à jour des clubs signataires est un autre aspect de l'action nécessaire à l'encadrement de cette charte.

Bref, cette charte permet en pratique de **rouvrir des sites fermés, d'ouvrir des sites qui n'ont jamais été ouverts** (les clubs eux-mêmes peuvent venir l'agiter sous le nez de propriétaires jusqu'alors réticents) et d'assurer la **continuité de l'ouverture des sites actuels**.

En s'engageant (et en respectant) cette charte nous allons donc vers une amélioration de GN belge et une préservation des clubs qui font un GN "responsable" vis-à-vis des clubs qui font des GN "foireux" (passez-moi l'expression). **C'est le but premier de la fédération**.

D'autre part, les autres points sont moins pragmatiques (en apparence) mais servent à dire des choses volontairement assez larges et claires pour nous prémunir de comportements nuisibles à l'image du GN sans s'immiscer dans la liberté de jeu des clubs. La Belgique n'a pas connu l'affaire Mireille Dumas ou d'autres remises en question profondes du GN auprès des médias, et heureusement. Mais la perspective qu'un jour un club fasse n'importe quoi et que cette mésaventure soit relayée par des médias existe. Hors il est du devoir de la fédération de protéger le GN. Avec cette charte **nous pouvons indiquer clairement ce que nous défendons comme vision du GN** (et quand je dis nous, je parle des clubs) à des personnes extérieures et ainsi se désolidariser d'un comportement fâcheux pour **préserver une bonne image du GN**. Ce qui a dicté sa création est de mettre par écrit des "évidences" pour tous clubs qui prétendent faire un GN de façon responsable.

LE ROI SERAIT CHANGÉ COMME SUIT :

4. CHARTE DE LA DÉONTOLOGIE DES MEMBRES ET DE LA FÉDÉRATION

L'objectif de la présente charte est de présenter la manière que la fédération belge du jeu de rôles grandeur nature estime être nécessaire dans l'organisation et la pratique du Jeu de Rôle Grandeur Nature.

- Chaque association respectant cette charte s'engage à mettre en œuvre ce contrat moral au cours de la préparation, de l'organisation et du déroulement de ses manifestations. Il appartient aux associations de prendre les mesures nécessaires au respect de ces règles par les joueurs.
- Les exemples ne sont ni exhaustifs, ni contractuels. Ils ne servent que d'illustrations aux propos.
- Les membres honoraires ne sont pas soumis à la présente charte de déontologie.

LA SÉCURITÉ DES PARTICIPANTS

« L'organisation s'engage à préserver la sécurité de ses participants durant toute la période de l'activité. Elle s'engage également à souscrire une assurance adaptée aux risques de son activité. »

Exemples :

- *Repérage et balisage des endroits dangereux.*
- *Annuaire des services de secours et des centres médicaux les plus proches à disposition.*
- *Trousse de premiers secours sur les lieux de l'activité.*
- *Souscription au service d'assurance fédérale de la fédération belge du jeu de rôles grandeur nature.*

LE RESPECT DES SITES DU JEU

« L'organisation s'engage à respecter et faire respecter les règles d'utilisation du site de jeu durant toute l'activité. De plus, elle s'engage à ne porter aucun préjudice au site et rendra celui-ci dans un état au moins égal à celui dans lequel il se trouvait avant sa mise à disposition. »

Exemples :

- *Préserver la tranquillité des riverains.*
- *Nettoyage, propreté du site, gestion des détritiques (poubelles).*
- *Respecter les interdictions (feux, ...)*
- *Respecter l'aire de jeu fournie et ne pas prendre pour acquis les espaces ouverts aux abords de celui-ci.*
- *Demander les autorisations communales pour lieux publics.*

PRINCIPE DE RESPONSABILITÉ ET DE PRÉCAUTION

« L'organisation s'engage à prendre connaissance des responsabilités qu'implique l'organisation d'une activité et à les assumer. »

Exemples :

- *Veiller à encadrer les actions des participants.*
- *Assumer la responsabilité financière de l'organisation d'une activité.*
- *Anticiper les conditions du déroulement du jeu et en avertir les participants.*
- *Assurer une permanence sur le site de jeu.*

PRINCIPE DE SOLIDARITÉ

« Si l'un des points de cette charte venait à être transgressé ou si l'association prenait connaissance d'un désagrément que son activité aurait fait subir à quiconque, l'organisation se doit d'en informer au plus vite la fédération belge du jeu de rôles grandeur nature. »

Exemple :

- *Envoyer sur info@larp.be ou au siège social de la fédération belge du jeu de rôles grandeur nature.*

4.1. MODALITÉS D'APPLICATION

- Les clubs de GN (belges ou non) non-membres peuvent également signer cette charte (hors ROI).
- La liste des membres et des clubs signataires doit être publiée sur le site Web de la Fédération. Le CA en avertira les propriétaires de sites de jeu.
- En cas de non respect, le contrevenant sera retiré des signataires et pourrait se voir retirer l'accès aux services de la Fédération, sans remboursement et sans préavis.

ANNEXE B - BILAN MORAL

ENGAGEMENT DU C.A.

La plupart des administrateurs ont tenus leurs engagements. Nous avons eu trois démissions dont une seule actée administrativement (Nathalie Bierwertz). Les deux autres sont celles de Constantin Couvaras et Christophe Schirvel, respectivement pour cause de manque de temps et d'objection de conscience vis-à-vis du vote d'adhésion au CJC. Leur démission n'a jamais été actée car ils n'ont pas envoyé de recommandé au siège social. Cette année voyant leur fin de mandat, il n'est nul besoin de donner suite à cela.

De tous les administrateurs, seul Constantin Couvaras n'a pas effectué un quelconque travail concret pour la fédération.

Ceci a amené indirectement à la démission de Nathalie Bierwertz qui ne voyait pas se concrétiser ses efforts à cause d'un manque de suivi de la communication (poste dévolu à Constantin Couvaras).

Nous pouvons donc en conclure que des administrateurs qui prennent en charge des parties du fonctionnement de la fédération et qui ne les remplissent pas tout en postposant leur action est chose à éviter dans le futur.

Nous sommes conscients que le manque d'administrateur nous a souvent conduits à accepter toute candidature mais nous souhaitons mettre en garde l'AG quant aux effets néfastes de ce comportement.

ACTION DU C.A.

La plupart des administrateurs s'étant engagés à assurer le service minimum l'action de la fédération aurait dû être bien moindre. Le service minimum a donc été fourni

LE SUIVI DE L'ADMINISTRATIF

- Dépôt des statuts modifiés
- Changement d'administrateurs
- Changement de membres effectifs
- Remplir la déclaration fiscale
- Envoyer les comptes à la banque centrale
- Organisation de l'AG 2008
- Déclaration d'impôts exercice 2005 et 2006

LE CONTACT AVEC L'EXTÉRIEUR

- Gérer et dispatcher info@larp.be.

ASSURER LES SERVICES

- L'assurance.
- Le calendrier.
- L'annuaire des clubs.
- Organiser AVATAR 2007

LA TRÉSORERIE

- Effectuer les paiements de la Fédération.
- Tenir les comptes de la Fédération.

L'IT

- Assurer la maintenance du site en l'état.

Au-delà du service minimum pour lequel s'étaient engagés la moitié des administrateurs, ceux-ci ont également effectués de nouvelles actions :

MON PREMIER GN

Partenariat avec marchands et clubs pour proposer des GN découverte à un public novice à très bas prix.

RENOUVELLEMENT DU SITE WEB

Nouveau site Web avec plus de services et d'interaction, meilleure carté et outil de communication passif.

SALON

La fédération était présente à un seul salon cette année : Trolls & Légendes.

ANNUAIRES DES SITES DE JEU ET DES BONNES ADRESSES

Interactif et autogéré par la communauté.

DOSSIER D'ADMISSION EN TANT QUE SERVICE JEUNESSE À LA COMMUNAUTÉ

Le dossier est en cours de relecture et sera envoyé d'ici fin janvier.

PARTENARIAT AVEC L'ITALIE

Avec GRV Italia, la fédération peut proposer des séjours gratuits en Italie pour découvrir le GN italien.

CRÉATION D'UN LOGO POUR LA FÉDÉRATION

La communication autour de BE LARP et la création d'une identité propre, séparée de celle du logo AVATAR.

DÉPÔT GRATUIT

Obtention d'un dépôt gratuit prêté par la commune de Forest (Bruxelles).

PARTENARIAT AVEC FOREST (BRUXELLES)

Projet en cours pour d'une grande visibilité de la fédération lors des prochaines médiévales de Forest.

PROACTIVITÉ

Gestion proactive des problèmes liés à AVATAR et organisation d'un AG extraordinaire.

ANTENNES LOCALES

La fédération a essayé de mettre en place des antennes locales pour servir de relais entre elle et les régions mais l'action n'a pas eu la résonance voulue par manque d'implication de ces antennes locales.

CHARTE DE DÉONTOLOGIE

Expliquée in extenso dans ce document.

EN CONCLUSION

Le C.A. a fait bien plus que les missions auxquelles il s'était engagé en respectant la souveraineté de l'AG et en palliant au plus pressé, compte tenu des circonstances exceptionnellement difficiles de la trésorerie de la fédération due à un exécutable résultat financier d'AVATAR 2007. Même si l'évènement est un succès ludique, il n'en résulte pas moins que les décisions prises par le CA garantissent certainement mieux une gestion saine et sereine des futurs évènements.

La fédération passe un moment difficile (en plus du manque continu de ressources humaines) mais le futur semble bien plus prometteur (reconnaissance en Organisation de jeunesse, subsides européens, etc.).

Le C.A. n'a pas bien géré l'évènement mais a développé la fédération tout au long de 2007.

ANNEXE C - BILAN COMPTABLE

EXERCICE 2007

Au regard des chiffres, le C.A. estime que beaucoup trop de note de frais sont manquantes, totalisant donc une somme importante non justifiée.

Même si nous sommes tous conscients de la difficulté d'avoir pour tout achat des justificatifs (ex : achat en brocante), nous attirons votre attention et la future équipe évènement 2008 sur ces sommes non justifiées.

Le C.A. estime que ces manquements sont dus à une mauvaise gestion et non pas à une volonté d'enrichissement personnel. Il reste néanmoins des inconnues qu'il convient d'investiguer, notamment quant au matériel dont dispose la fédération et dont nous n'avons pas de trace.

FRAIS NON JUSTIFIÉS

TOR HOLDEN	1.977,54 €
OLIVIER BIERWERTZ	4.034,48 €
CHRISTOPHE SCHIRVEL	5.942,50 €
TOTAL	11.954,52 €

Résultat GLOBAL		Commentaires
ENTREES	70.094,00 €	ce qu'on a encaissé
SORTIES	-76.695,27 €	ce qu'on a payé
CREANCES	14.000,80 €	ce qu'on nous doit
DETTES	-23.396,64 €	ce que l'on doit
RESULTAT	-15.997,11 €	dont 9395,84 € encore dus

Résultat FEDERATION		Commentaires
ENTREES	1.200,00 €	
Cotisations	800,00 €	en partie comptabilisé en 2006
Sponsoring	400,00 €	
SORTIES	-8.989,91 €	
Frais bancaires	102,00 €	en partie comptabilisé en 2006
Arriérés AVATAR 2005	133,42 €	
Arriérés AVATAR 2006	2.388,90 €	
Frais fédération	6.365,59 €	
CREANCES	5.841,00 €	
Créances effectives	3.541,00 €	
Créances en litige / à confirmer	2.300,00 €	
DETTES	-2.156,47 €	
Dettes effectives	1.736,47 €	
Dettes en litige / à confirmer	420,00 €	
RESULTAT	-4.105,38 €	

Résultat EVENEMENT		Commentaires
ENTREES	68.894,00 €	
Bar	6.290,00 €	
Inscriptions	59.690,00 €	
Logistique	1.914,00 €	
Sponsoring	1.000,00 €	
SORTIES	-67.705,36 €	
CREANCES	8.159,80 €	
Créances effectives	2.971,19 €	
Créances en litige / à confirmer	5.188,61 €	
DETTES	-21.240,17 €	
Dettes effectives	9.001,76 €	
Dettes en litige / à confirmer	12.238,41 €	
RESULTAT	-11.891,73 €	

Résultat FEDERATION (détails)		Commentaires
ENTREES	1.200,00 €	
Cotisations	800,00 €	
Cotisations	200,00 €	comptabilisé au bilan 2006
Arriéré AVATAR 2006 - Sponsoring	400,00 €	
SORTIES	-8.989,91 €	
Frais bancaires	102,00 €	
Frais bancaires compte 14	41,00 €	
Frais bancaires compte 14	90,81 €	comptabilisé au bilan 2006
Frais bancaires compte 15	21,00 €	
Frais bancaires compte 15	92,93 €	comptabilisé au bilan 2006
Frais bancaires compte 16	20,00 €	
Frais bancaires compte 16	94,70 €	comptabilisé au bilan 2006
Frais bancaires compte 17	20,00 €	
Frais bancaires compte 17	94,70 €	comptabilisé au bilan 2006
Arriérés AVATAR 2005	133,42 €	
Assurance bénévoles	133,42 €	
Arriérés AVATAR 2006	2.388,90 €	
assurance bénévoles	272,17 €	
assurance matériel	442,65 €	
conso imprimante + oreillettes	321,38 €	comptabilisé au bilan 2006
facture Quantasoie no 102, client 174	376,57 €	comptabilisé au bilan 2006
Tentes (TyMMMyT)	624,00 €	
Location Câblage AVATAR (Rock'n'Bolle)	184,84 €	comptabilisé au bilan 2006
IBPT	345,28 €	
SPF INTER SECURITE CIV REC	704,80 €	
Frais fédération	6.365,59 €	
Cotisation 2007 (centre culturel de jette)	25,00 €	
Carburant réunion CA fédé	19,78 €	
Assurance annuelle	5.177,36 €	

Hébergement larp.be	456,00 €	
Greffes - dépôt statuts fédération	104,91 €	
Calicot pour Trolls et Légendes	140,00 €	
Assurance matériel salon	231,99 €	
Huissier pour saisie X-BO	210,55 €	
CREANCES	5.841,00 €	
Créances effectives	3.541,00 €	
cash Tor Holden	11,00 €	
Complément cotisation 2006 - Larpal	25,00 €	
Complément cotisation 2006 - Esterias	25,00 €	
Vente rouleaux muraille	3.480,00 €	
Créances en litige / à confirmer	2.300,00 €	
X-BO	2.250,00 €	
Cotisation 2007 - J.E.A.	50,00 €	
DETTES	-2.156,47 €	
Carburant réunion CA fédé	52,36 €	
Arriéré AVATAR 2006 - Croix Rouge	1.684,11 €	
Arriéré AVATAR 2006 - Brasserie St-Feuillien	420,00 €	en litige
RESULTAT	-4.105,38 €	

Résultat EVENEMENT (détails)		Commentaires
ENTREES	68.894,00 €	
Bar	6.290,00 €	
Sur base du ticketing	6.290,00 €	
Inscriptions	59.690,00 €	
Artisans	1.620,00 €	
Joueurs	57.870,00 €	
Visiteurs	200,00 €	
Logistique	1.914,00 €	
Artisans	669,00 €	
Factions	1.245,00 €	
Sponsoring	1.000,00 €	
Dreamlive	1.000,00 €	
SORTIES	-67.705,36 €	
Bracelets Check-in et homologation	1.312,25 €	
Tissus	202,50 €	
Palette d'eau en bouteille	309,12 €	
Matériel de bricolage	61,40 €	
Oreillettes talkie	27,65 €	
Photocopies	13,50 €	
Toner imprimante laser	152,34 €	
Cannisses	2.500,00 €	
Matériel de maquillage	19,80 €	
Matériel de bricolage	43,30 €	
Pyrotechnie	103,24 €	
Nourriture	347,85 €	
assurance Bénévoles	280,39 €	
Matériel de couture	25,00 €	

???	24,95 €	
???	45,00 €	
Masque	59,00 €	
Etiquettes	64,52 €	
Fun live???	3,75 €	
Matériel de bricolage	17,50 €	
Impression	150,00 €	
Nourriture	17,50 €	
Nourriture	73,50 €	
Costume Fou	90,00 €	
Matériel de bureau	94,60 €	
Visite de site, prospection terrain avatar	217,80 €	
Boissons	4.446,13 €	
Bâche mur d'enceinte ville	2.060,02 €	
Rubans	8,10 €	
Piquets, ficelles, pinceaux, roseaux	26,70 €	
?? (adressé à Etincelle asbl??)	210,00 €	
Nourriture guildes arcanes	340,01 €	
Gaz propane	34,00 €	
Divers	10,00 €	
Boulangerie	16,33 €	
Boissons	7,16 €	
Divers	11,10 €	
Rubans, colle, linéaires...	37,81 €	
Divers	10,00 €	
Corde, biais...	13,35 €	
Bougies	30,43 €	
Cordes sisal	10,80 €	
Boulangerie	3,97 €	
Tissus	109,04 €	
Bougies	55,09 €	
Bougies	33,20 €	
Matériel de jeu	50,00 €	
Assurance Matériel	1.577,54 €	pas encore reçu facture
Téléphone	180,00 €	
Boissons & nourriture	75,67 €	
Téléphone	25,00 €	
BBQ pré	11,06 €	
Nourriture et couverts plastic BBQ pré	31,12 €	
Boissons (BBQ pré)	199,65 €	
BBQ pré	89,00 €	
Nourriture BBQ pré	73,27 €	
Transport brasserie	490,05 €	
Site	6.800,00 €	
Boissons, nourriture, téléphone	121,55 €	
Médicaments	27,20 €	
Nourriture, couverts	138,63 €	
Nourriture	14,97 €	
Matériel informatique	450,78 €	
Flyers A7	441,65 €	
Matériel de bricolage	197,63 €	
Matériel de bricolage	1.055,39 €	
Matériel de bricolage	404,25 €	
T-shirts	1.000,00 €	pas encore reçu facture
Catering	5.059,00 €	
Scouts	400,00 €	pas encore reçu facture

Frigos	2.500,00 €	
Tentes, plancher	803,44 €	
Chapiteaux, tentes, planché	3.146,00 €	
Chapiteaux, tentes, planché	7.526,81 €	
Fréquences radio	530,70 €	pas encore reçu facture
Electricité	6.164,90 €	
Douches	453,75 €	
Imprimante couleur	235,01 €	pas encore reçu facture
réfrigérateur, bancs, tables, congelo	4.500,00 €	
retour caution moins bris/perte matos	-920,39 €	
conteneur à froid	1.500,00 €	
retour caution moins bris/perte matos	-339,24 €	
pyrotechnie	82,50 €	pas encore reçu facture
Tecniba Quincaillier Artisan	191,37 €	pas encore reçu facture
Tecniba Quincaillier Artisan	12,52 €	pas encore reçu facture
Carburant	32,00 €	pas encore reçu facture
GB Partner	9,40 €	pas encore reçu facture
Barrières Herras	1.000,00 €	pas encore reçu facture
Pickups 4x4	1.000,00 €	pas encore reçu facture
Défraiement téléphone Bob	196,98 €	pas encore reçu facture
Location camionnette	744,00 €	pas encore reçu facture
Photocopies	750,00 €	
Cartes boissons	782,00 €	pas encore reçu facture
Prix revient voiture pour repérages	705,78 €	sur base de 0,27 eur / km
Frais tel par paiement compte:	125,00 €	pas encore reçu facture
Transport brasserie (aller)	490,05 €	pas encore reçu facture
Camionnette Martin	344,58 €	pas encore reçu facture
Camionnette Weekend	1.420,00 €	pas encore reçu facture
diesel Camionnette	346,00 €	pas encore reçu facture
Avance boissons visite site faction	130,00 €	pas encore reçu facture
outillage	164,18 €	pas encore reçu facture
Matos jeux AVA	241,05 €	pas encore reçu facture
Courses diverses Aline	76,35 €	pas encore reçu facture
Courses diverses Aline	4,75 €	pas encore reçu facture
Courses diverses Aline	8,80 €	pas encore reçu facture
Courses diverses Aline	103,96 €	pas encore reçu facture
CREANCES	8.159,80 €	
Créances effectives	2.971,19 €	
Logistique - Faction Alliance Barbare	39,84 €	entrées bar moins logistique
Logistique - Faction Rose	220,00 €	
Logistique - Faction Libres rêveurs	180,00 €	
Carveen - Retour caution	837,46 €	
Boucrou	98,00 €	
Dreamlive - solde sponsoring	250,00 €	payé en 2008
Rock'n'bolle - consommations	576,00 €	payé en 2008
Cash - Tor Holden	769,89 €	payé en 2008
Créances en litige / à confirmer	5.188,61 €	
Cash - Christophe Schirvel	100,68 €	attente de factures
Cash - Olivier Bierwertz	2.103,13 €	attente de factures
Assurance - bris tentes et ampli	2.984,80 €	en négociation
DETTES	-21.240,17 €	
Dettes effectives	9.001,76 €	
Cannisses	267,12 €	

Talkies	217,05 €	
Manitou	1.570,58 €	
Douches	453,75 €	
Tour échafaudage	2.226,40 €	
Tissu noir déco	369,05 €	
Souches diverses - Martin Dewolf	179,98 €	
Souches diverses - François Rose	195,42 €	
Souches diverses - Dimitri Vivane	250,00 €	
Souches diverses - Bruno Van Putte	145,67 €	
Croix rouge	551,18 €	
Poubelles	1.311,25 €	payé en 2008
Fils de rêve	725,31 €	payé en 2008
Bar - Faction Lotus Noir	76,42 €	entrées bar moins logistique
Bar - Faction Meute	269,52 €	entrées bar moins logistique
Bar - Faction Phalange Pourpre	193,06 €	entrées bar moins logistique
Dettes en litige / à confirmer	12.238,41 €	
Solde site Montleban	7.452,39 €	en litige
Dégâts tentes	1.911,80 €	peut-être modifié
Dégâts Ampli	1.073,00 €	peut-être modifié
Barrières Herras	518,97 €	à confirmer
Pickups 4x4	482,25 €	à confirmer
Solde T-shirts	800,00 €	à confirmer
Console Lumière		montant tjs inconnu (~300 estim)

RESULTAT	-11.891,73 €
-----------------	---------------------

ANNEXE D - COMPTE-RENDU DE LA RÉUNION PRÉPARATOIRE À L'A.G.

MEMBRES PRÉSENTS :

1. Occulte Veritas
2. Blacksword
3. Garou
4. Ecole du merveilleux
5. Légend'Air
6. Cerbere
7. CCI

1. SITUATION DU GN EN 2007 ET PERSPECTIVES POUR 2008.

Certaines associations sont confrontées à deux problèmes concernant les sites de jeu : ils sont de plus en plus chers et certains ont fermé leurs portes, parfois à cause de l'attitude irresponsable d'organiseurs de GN (Barchon par exemple). Certaines associations voient aussi des portes se fermer dès qu'elles parlent de jeu de rôles. Les problèmes liés à la location de plus en plus difficile des sites ont tendance à s'accroître depuis 3 ans environ.

Une ASBL seule a des difficultés à démarcher de nouveaux sites de jeu et la fédération pourrait être un atout face aux propriétaires en servant de liaison entre ceux-ci et les clubs. La reconnaissance de la fédération en tant qu'organisme de jeunesse permettrait en plus d'ouvrir de nouveaux sites, par exemple en collaboration avec d'autres mouvements de jeunesse comme les scouts.

La fédération devrait développer des outils ou remettre à jour des outils déjà existants, comme la plaquette, pour pouvoir présenter la fédération et le jeu de rôle en général aux propriétaires de sites.

La « charte de déontologie » pourrait aussi être un atout à mettre en avant auprès des propriétaires pour diminuer les craintes qu'ils pourraient avoir.

Même si des outils sont utiles pour convaincre des propriétaires, la relation de confiance entre ceux-ci et une association reste un point essentiel pour garder un site ouvert et à prix abordable.

On remarque encore un manque de communication vers l'extérieur, que ce soit les autres clubs ou le public ne connaissant pas encore ou peu le GN.

Avant on remarquait à une volonté de créer sa propre association lorsqu'on lançait un GN, la tendance a changé et on assiste maintenant plutôt à un regroupement d'association au sein d'autres associations déjà existantes (Ecole du merveilleux ou Garou par exemple). On voit peu de renouvellement dans le milieu organisationnel.

On remarque plus de sérieux au niveau de la sécurité des activités dans leur ensemble.

Dans le style, on voit des choses plus originales se développer (Logos par exemple) au lieu des GN classiques. La mode est au GN plus « roots » avec des règles simplifiées à l'extrême, moins de logistique, plus de réalisme dans les ambiances de jeu. Malgré cela, le GN belge garde une image méd-bourrin à l'étranger.

On apprend que Légend'Air arrêtera de faire du GN en 2008.

2. SUIVI DU DOSSIER CJC.

Suite à la décision de l'AG de rejoindre le CJC un bilan sera dressé en fin d'année sur ce qu'on aura pu faire grâce au CJC et ce qu'on aurait pu faire sans lui. Le rôle du CA sera d'être le garant de la neutralité de la fédération et devra estimer s'il a subi des contraintes venant du CJC.

Au niveau du dossier de demande de reconnaissance OJ il est quasiment bouclé. Le CA signale que Brice Many a été d'une aide précieuse pour la rédaction du dossier.

3. RESSOURCES HUMAINES.

La fédération s'est vue une fois de plus confrontée au problème récurant du manque de ressources humaines malgré l'arrivée de nouveaux administrateurs.

Certains membres signalent qu'ils aimeraient recevoir des demandes plus précises du CA sur les besoins à court et à moyen terme avant de s'engager. Il faudrait compléter la page du site web sur les postes à pourvoir et préciser quelles sont les responsabilités ou les charges des postes.

Le CA pense qu'à terme la pérennité de la fédération passe par l'engagement d'un permanent, même si cette question n'est pas à l'ordre du jour. Il faut noter que l'idée d'engagement relance systématiquement le débat bénévole/employé.

4. DEMANDES DES MEMBRES.

Ajouter sur le site web une liste du matériel que chaque association accepte de prêter et/ou un outil de gestion de stock de matériel à destination des asbl. L'outil existe déjà en France (se renseigner auprès de la fédération française).

Mettre en place un outil de réflexion juridique (sur la validité des statuts et du ROI). Mettre à disposition des asbl des documents types. Mettre en place une FAQ sur les aspects légaux des activités de GN. – Les documents légaux sont déjà téléchargeables sur le site Web et la FAQ va être créée (NDLR : Elle l'est maintenant).

Editer un document à destination des associations non membres présentant la fédération et services. Les renseignements existent sur le site web dans la rubrique « nos services ».

5. INVESTISSEMENT DES CLUBS FLAMANDS.

Les associations membres flamandes ne sont pas présentes aux AG pour plusieurs raisons :

- Elles ne trouvent pas d'intérêt.
- Elles estiment avoir trop de joueur par rapport à l'assurance (explosion du coût)
- Elles disent représenter à 2 autant de joueurs que l'ensemble des associations francophones sans en avoir le poids en AG.

La fédération est demandeuse de la présence des clubs flamands et de leur investissement dans la fédération.

Une piste de réflexion est la pondération des voix des associations (voir point suivant).

6. MOYEN DE COMPTAGE DES PARTICIPANTS DE GN EN BELGIQUE – POIDS DES VOTES DES MEMBRES.

Il est nécessaire de savoir combien de personnes jouent en Belgique chaque année et le nombre d'activités mises en place. Il n'existe pas vraiment de système de comptage à l'heure actuelle, la seule estimation possible est via le service assurance.

Un système serait de pondérer le poids des voix de chaque association membre selon le nombre de ses activités en un an et le nombre de participants à celles-ci. Ce système serait incitatif pour que chaque association fournisse une liste précise de ses participants et permettrait un plus grand investissement des clubs flamands.

Les membres soulèvent la question de la légalité d'un tel système et signalent que la qualité d'une activité n'est pas fonction de la quantité, la représentativité serait tronquée vu qu'on ne peut pas pondérer sur base de l'originalité.

Cette piste est délaissée.

7. MODIFICATION STATUTAIRE.

Le CA aimerait ajouter des dispositions statutaires concernant la possibilité pour le CA de suspendre un administrateur inactif de ses fonctions pour éviter tout blocage dans les missions du CA.

8. CHANGEMENT DE NOM.

Une erreur d'appellation a été votée lors de la dernière AG, le « s » a été oublié à « rôles » dans le nom de la fédération, il devrait être ajouté.

Le CA aimerait que l'abrégé de la fédération soit « Be Larp », c'est le nom sous lequel nous communiquons depuis plusieurs mois, il est plus concis et plus accrocheur.

9. CHARTE DE DÉONTOLOGIE.

Cf. Annexe A

ANNEXE E – ROI CONSOLIDÉ – VERSION 2008

1. DE L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE

L'Assemblée générale est convoquée au moins une fois l'an. L'AG statutaire a lieu dans le courant du mois de janvier et se décompose en deux parties, qui ont lieu à des dates différentes mais rapprochées.

La première partie de l'AG est ouverte à tous les organisateurs des associations membres effectives, consultatives et honoraires de l'ASBL.

Le CA doit en préparer l'ordre du jour tel que défini ci-dessous.

La première partie de l'AG a pour but de présenter l'ordre du jour de l'AG votante et d'en modifier le contenu. L'AG votante a lieu ultérieurement afin de permettre aux associations membres d'envisager posément leurs votes.

Des assemblées générales extraordinaires peuvent également être convoquées durant l'exercice, conformément aux statuts.

1.1. LES TÂCHES ET L'ORDRE DU JOUR DE L'AG

Présentées dans l'ordre du déroulement des votes.

APPROUVER LA LISTE DES MEMBRES EFFECTIFS.

Le CA doit présenter la liste exhaustive des membres effectifs aux anciens membres effectifs. Une fois approuvés, les nouveaux membres effectifs disposent du droit de vote pour la suite de l'AG votante.

L'AG approuve aussi la liste des membres à vote consultatif et des membres honoraires.

VOTER LES EVENTUELS CHANGEMENTS DE STATUTS ET D'ORDRE INTERIEUR.

Le CA ou des membres effectifs peuvent proposer une modification de statuts ou d'ordre intérieur. Les modifications qui portent sur le déroulement de l'AG doivent être accompagnée d'un vote spécifiant si les modifications valent pour l'AG en cours.

APPROUVER LE BILAN COMPTABLE DE L'EXERCICE PRECEDENT.

L'AG examine les comptes du bilan écoulé et vote leur approbation.

EMETTRE UN AVIS SUR LA POLITIQUE MENEÉ PAR LE CA LORS DE L'EXERCICE PRECEDENT.

Le CA présente le bilan de l'exercice écoulé au regard des missions qui lui avaient été confiées lors de l'exercice précédent et présente les initiatives supplémentaires qu'il a pu prendre. Le bilan est décrit point par point, en ce compris les buts escomptés mais non atteints ou les missions non abouties. L'AG doit approuver la politique menée par le CA de l'exercice précédent.

DEFINIR LES MISSIONS QU'AURA A MENER LE CA DE L'EXERCICE DEBUTANT.

On distingue deux types de missions : Les missions permanentes et les missions ponctuelles.

Les *missions permanentes* sont des missions que l'association a décidé d'accomplir de manière répétée à travers les différents exercices. Il peut s'agir d'organiser l'évènement AVATAR, de proposer une assurance gratuite, etc. Les *missions ponctuelles* ont

trait à des tâches que le CA doit accomplir sur l'année et qui, une fois accomplies, n'ont pas forcément besoin d'être répétées. Par exemple : mettre en place des outils informatiques, éditer des documents de promotion du GN, donner une définition au GN, etc.

Lors de l'AG, il incombe au CA de proposer une liste de missions permanentes et ponctuelles pour l'exercice à venir. Les membres effectifs peuvent également proposer des missions, à charge de l'AG de les approuver, et en cas d'approbation, à charge du CA de les mettre en œuvre lors de l'exercice suivant.

APPROUVER LE BUDGET PREVISIONNEL.

Le budget prévisionnel reprend le solde de l'exercice précédent et propose son utilisation selon les missions que l'AG a approuvées. Le CA doit proposer à l'AG un tel budget, l'AG peut le modifier avant de l'approuver.

ELIRE LES ADMINISTRATEURS.

L'AG examine les candidatures individuelles aux postes d'administrateurs. Chaque candidat doit bénéficier de la majorité simple du vote le concernant pour être désigné comme administrateur. L'issue de ces votes détermine également le nombre d'administrateurs que comptera le CA pour l'exercice débutant.

VOTER LES MOTIONS.

Des membres effectifs ou le CA sortant peuvent déposer des motions que l'AG doit approuver ou rejeter.

DIVERS.

Toute autre décision que doit prendre l'AG et qui n'est pas reprise dans les catégories précédentes.

2. DES MEMBRES EFFECTIFS

Les membres effectifs de l'ASBL sont des personnes morales, à savoir des associations belges organisatrices de jeu de rôles grandeur nature ou de paraGN ayant des activités à leur actif et ayant demandé à devenir membre de l'ASBL et reconnues comme telles par l'Assemblée générale. Une association peut être reconnue comme organisatrice de GN ou de paraGN par l'AG mais si elle n'a pas d'activités reconnues à son actif, elle dispose d'un vote uniquement consultatif.

Chaque association dispose d'une unique voix à l'Assemblée générale, à charge pour elle de mandater la personne qui la représentera valablement lors de l'AG.

2.1. LES CRITÈRES D'ADMISSION DES MEMBRES EFFECTIFS

1. Être constitué en asbl.
2. Avoir son profil mis à jour sur le site www.larp.be (pour le modifier, il faut envoyer un e-mail à info@larp.be, une lettre au siège social ou le faire directement via le site Web interactif).
3. Avoir désigné une personne de contact auprès de la Fédération et s'assurer d'en fournir une nouvelle si celle-ci n'était plus en état de remplir cette fonction de contact.
4. Être valablement représenté lors de l'assemblée générale votante (il est possible de se faire représenter par procuration par un autre membre effectif. Les membres effectifs ne peuvent être porteurs que d'une procuration maximum).
5. Avoir organisé au moins une activité de jeu de rôles grandeur nature ou de paraGN.
6. Souscrire à l'assurance fédérale pour l'année en cours.

LES RECOMMANDATIONS ENVERS LES MEMBRES

L'AG recommande aux membres de la fédération de ne pas organiser d'activité en même temps que l'évènement AVATAR.

L'AG recommande à ses membres de fournir une participation effective aux travaux de l'asbl.

2.2. LES MEMBRES À VOTE CONSULTATIF

Il s'agit d'associations qui postulent à devenir membre de l'asbl mais qui n'ont pas encore d'activité à leur actif. Ces associations ne sont pas considérées comme des membres effectifs mais disposent d'une voix consultative à l'AG. Cette voix n'influe pas sur le résultat des votes mais est consignée dans le procès verbal de l'AG.

2.3. LE GN ET LE PARAGN

Ces définitions ont été approuvées par l'AG du 6 février 2005. Elles établissent le cadre de l'admission des associations aux services et aux statuts de membre.

LE GN

Le jeu de rôles grandeur nature (GN) est un jeu dans lequel les participants interprètent physiquement des personnages. Ces participants improvisent les comportements de leur personnage et interagissent entre eux selon une situation de jeu prédéfinie. Un GN ne s'adresse pas à un public extérieur mais à ses participants qui sont à la fois les acteurs et les spectateurs du jeu. Les comportements peuvent être interprétés en suivant des règles de simulation.

LE PARAGN

Le paraGN recouvre toutes les activités qui ont un lien avec le GN, une filiation, mais qui ne sont pas du GN en tant que tel. Ce lien doit être reconnu par le GN. Concernant la Fédération, il faudrait donc que l'AG reconnaisse les activités qui lui sont soumises comme étant paraGN pour que leur organisation puisse bénéficier des services.

2.4. LES MEMBRES HONORAIRES

Les membres honoraires sont des associations ou des personnes avec lesquelles la Fédération déclare vouloir collaborer mais qui n'organisent pas à proprement parler de jeux de rôles grandeur nature ou qui ne sont pas belge. Il peut s'agir, par exemple, d'une association étrangère ou d'une organisation dont l'objet social recoupe celui de la Fédération.

3. DU CONSEIL D'ADMINISTRATION

Le conseil d'administration a pour tâche d'accomplir les missions qui lui ont été attribuées par l'AG qui l'a élu. Il dispose pour cela des pouvoirs de gestion les plus étendus, tels que définis par les statuts.

Le CA est solidaire devant les missions qui lui ont été confiées. Celles-ci sont en effet attribuées au CA dans son ensemble et non à des administrateurs en particulier.

Le CA organise son mode de fonctionnement comme il le désire. Les décisions s'y prennent à la majorité simple. Il distribue librement les travaux d'administration à ses membres ou à des tiers.

Le CA ne dépend donc pas de l'AG quant à son mode de fonctionnement.

Le CA peut inviter de manière récurrente aux CA des personnes non administratrices, sous réserve de leur participation active à la gestion de la fédération.

3.1. LES MISSIONS PERMANENTES ET PONCTUELLES DU CA

Outre les fonctions précises du Président, du Secrétaire et du Trésorier ainsi que la concrétisation des missions choisies par l'AG, le CA doit également assurer certaines fonctions générales.

PROMOUVOIR ET REPRESENTER LE GN ET LE PARAGN.

Que ce soit dans les médias ou auprès des services publics, le CA doit faire la promotion de ce loisir et lui assurer une représentation publique adéquate. Afin de développer le GN et le paraGN belges, la fédération propose notamment des services destinés tant aux organisateurs qu'aux particuliers.

PROMOUVOIR LA FEDERATION.

Le développement de l'association étant lié de près au développement du jeu de rôle grandeur nature belge, renforcer la Fédération est une mission essentielle. Concrètement, cela passe par le ralliement d'un maximum d'associations organisatrices au projet et à l'intégration aux tâches d'un maximum de personnes. Cela passe aussi par la prospection de tous avantages utiles au développement de l'association (comme l'appui de services publics).

REPRESENTER LA FEDERATION AUPRES DES ASSOCIATIONS DE GN ETRANGERES.

Ceci passe par la prise de contact avec un maximum d'associations de tout pays et par le développement de synergies profitables au GN belge et au GN dans son ensemble.

VALABLEMENT MENER LA GESTION QUOTIDIENNE DE L'ASSOCIATION.

Ceci consiste à assurer le suivi administratif des actes posés par l'association. Mais cela signifie aussi prendre les décisions nécessaires à la protection des acquis de l'organisation et de son bon fonctionnement.

L'AG demande au CA de reconduire, dans la mesure du possible, les services proposés et approuvés lors des AG précédentes. (Assurance, services Internet, annuaire des clubs, annuaire des sites, lobbying, mailing participants, statistiques, aide aux ASBL en formation ...).

3.2. LES ADMINISTRATEURS

Outre des pouvoirs de gestion, les administrateurs sont investis de manière égale de la responsabilité des missions qui leur a été confiées par l'AG.

Seuls trois titres d'administrateurs couvrent des tâches particulières et propres. Il s'agit des titres de Président, de Trésorier et de Secrétaire. Ils sont désignés soit par l'AG soit par les administrateurs entre eux lors du premier CA suivant l'AG.

LE PRESIDENT

Le rôle du président est de coordonner l'ensemble du travail du CA et d'assurer le suivi des missions assignées au CA par l'AG. Il a aussi pour tâche de mener les relations extérieures de la Fédération comme avec les autres pays (ex. : la Fédé GN française), avec d'autres associations (ex. : la Fédération Belge des Jeux de Simulation – FBJS) ou avec des interlocuteurs publics. Il a donc un rôle de coordination générale et de représentativité.

LE TRESORIER

Responsable de tout ce qui touche aux finances de l'association, le trésorier assure la gestion des comptes, leur ouverture et leur suivi. Il doit aussi faire des prévisions en matière de dépenses et de rentabilité, il calcule donc les budgets généraux. Il prépare le bilan comptable de l'année écoulée à l'AG et prépare le budget prévisionnel.

LE SECRETAIRE

Il centralise l'ensemble des données propres au fonctionnement général, comme les documents produits par l'ensemble de l'organisation ; il planifie les réunions du CA et assure le suivi du calendrier général (dont les réunions de cellules) ; il est également responsable du contact entre la Fédération et les clubs. Il doit aussi gérer et produire les procès verbaux, la liste des membres effectifs, les statuts et leurs modifications. Il garde aussi un œil sur l'évolution des comptes.

3.3. LES PROCÈS-VERBAUX

L'association a un devoir de publicité et de transparence de ses travaux. L'ensemble de ses décisions doit être consigné dans les procès-verbaux mis publiquement à disposition. Ils doivent être publiés rapidement après la séance de travail (que ce soit les AG ou les réunions de CA) concernée par le compte-rendu.

Si le CA dispose d'une large liberté de fonctionnement par rapport à l'AG, la mise à disposition de ses décisions, via les procès-verbaux, est essentielle au contrôle que peuvent exercer les membres effectifs et l'Assemblée générale.

3.4. LES CELLULES

Il s'agit d'organes qui travaillent indépendamment les uns des autres et qui se réfèrent au CA pour fonctionner. Ils assurent la mise en œuvre de projets précis, issus des décisions de l'AG. Les cellules sont librement organisées, composées, créées et dissoutes par le CA. Leur existence n'est donc pas statutaire. Les cellules peuvent contenir d'autres cellules, dont les missions sont plus spécifiques.

L'ensemble des postes décrits ci-dessous nécessite, dans l'idéal, pour chacun d'entre eux un responsable. Toutefois, à défaut d'une équipe suffisamment étoffée, certaines fonctions sont cumulables.

Les cellules et leurs tâches sont la concrétisation pratique des missions que l'AG a attribuées au CA. Celui-ci décide de leur création, modification ou dissolution.

LA CELLULE ADMINISTRATION

Son responsable est le secrétaire. Elle s'occupe de la gestion du quotidien de l'asbl et de son aspect administratif.

Elle regroupe les postes de :

- **Président** : Administrateur qui s'occupe de superviser et de coordonner la fédération.
- **Vice président** : S'occupe de la communication et du lien avec la partie linguistique qui n'est pas celle du président en fonction. Il ne doit pas être administrateur. Cette fonction a pour but d'assurer aux 2 principales communautés linguistiques de Belgique une représentativité au sein du CA. Le Vice-président doit donc être représentant de l'autre communauté linguistique que celle de la majorité du CA. Il assure les relations entre le CA, les clubs et les participants de sa communauté. La présence d'un vice-président dans ou auprès du CA ne décharge pas celui-ci de sa mission de promotion du GN auprès de l'ensemble du territoire et de la promotion de la Fédération (l'association et les services) auprès de toutes les communautés de GN en Belgique.
- **Secrétaire** : Administrateur qui s'occupe de la prévision et de la préparation des réunions du CA, de la rédaction des procès verbaux de ces réunions et du secrétariat général de l'asbl (statuts, ...)
- **Trésorier** : Administrateur qui s'occupe de la gestion des comptes de l'asbl, du paiement des factures, de la prévision et du suivi des budgets ainsi que de l'établissement du livre des comptes et de la déclaration fiscale annuelle de l'asbl. Il collecte aussi les justificatifs des dépenses.

Elle gère :

- **IT** : Cette sous cellule s'occupe de tout ce qui touche à l'informatique et à Internet pour la Fédération.
- **International** : Coopération et contacts avec les fédérations voisines ainsi que les «méta events»
- **Subsides** : Recherche active de subsides au niveau fédéral, communautaire et européen.
- **Modalités d'engagement** : Recherche sur les modalités de l'engagement d'un ou plusieurs employés permanents qui travailleraient pour la Fédération.
- **Gestion des ressources humaines** : Lister les postes manquants au sein de la Fédération et chercher les personnes qui pourraient remplir les tâches ainsi définies. Recherche de stagiaires pour remplir les postes. Accompagnement des nouveaux bénévoles et organisateurs d'AVATAR.

CELLULE SERVICES

Développement et suivi de services à destination des organisations et/ou des particuliers, dans le cadre du GN.

- **Assurances** : Gestion de l'assurance commune des clubs, mise à jour et adaptation du contrat (optimisation des contrats) et gestion des dossiers de sinistres.
- **Formations** : Prospecter et organiser des formations pour les organisations de GN
- **Lobbying** : compiler les meilleures adresses en rapport avec des secteurs fréquemment sollicités par le GN et démarcher auprès de ces secteurs pour obtenir des ristournes générales pour les associations membres et les particuliers.
- **Annuaire des sites** : Prospection et mise à jour des sites de jeu de rôle et éventuellement négociation de prix.
- **Stocks** : recherche de lieux de stockage afin de les mettre à disposition des clubs.

CELLULE COMMUNICATION

Réalisation et distribution de tous les documents officiels, promotion du jeu de rôles grandeur nature et des activités de l'asbl. Traduction de ces documents.

- **Traduction** : Assurer le suivi des traductions de tous les documents officiels, des documents de jeu de l'évènement ainsi que du site internet.
- **Salons** : Recherche des salons représentatifs des objectifs de la fédération, représentation et promotion du GN et d'Avatar lors de ces salons, préparation du stand et des documents nécessaires pour remplir ces objectifs.
- **Presse** : relations presse pour tout ce qui concerne les activités de la fédération en dehors de l'évènement lui-même.
- **Communications externes** : Communication aux participants et aux clubs (lettres, mails...)
- **GN Mag** : Promotion et distribution du GN mag en Belgique
- **Projet fanzine** : Analyse et viabilité d'un projet de fanzine national.

CELLULE ÉVÈNEMENT

L'Assemblée générale demande au conseil d'administration d'organiser un évènement ludique national chaque année appelé AVATAR.

L'organisation de cet évènement se fait de manière autonome par la cellule et ne dépend que du CA (celui-ci y exerce un contrôle stratégique et budgétaire). La cellule est dirigée par un ou plusieurs administrateurs désignés qui doivent veiller à ce que l'évènement remplisse le cahier des charges ci-dessous :

1. L'évènement doit être suffisamment bénéficiaire pour correspondre aux budgets votés par l'AG.
2. L'évènement doit essayer de rassembler un maximum de participants (de tous pays).
3. L'évènement doit avoir lieu en Belgique.
4. L'évènement doit être organisé le plus possible en français, en néerlandais et en anglais.
5. L'évènement doit profiter de son image médiatique pour faire la promotion du GN.
6. La priorité va à la sécurité.
7. L'évènement doit maximiser le plaisir de tous les participants sans remettre en cause les points précédents.

4. DE LA CHARTE DE LA DÉONTOLOGIE DES MEMBRES ET DE LA FÉDÉRATION

L'objectif de la présente charte est de présenter la manière que la fédération belge du jeu de rôles grandeur nature estime être nécessaire dans l'organisation et la pratique du Jeu de Rôles Grandeur Nature.

- Chaque association respectant cette charte s'engage à mettre en œuvre ce contrat moral au cours de la préparation, de l'organisation et du déroulement de ses manifestations. Il appartient aux associations de prendre les mesures nécessaires au respect de ces règles par les joueurs.
- Les exemples ne sont ni exhaustifs, ni contractuels. Ils ne servent que d'illustrations aux propos.
- Les membres honoraires ne sont pas soumis à la présente charte de déontologie.

LA SÉCURITÉ DES PARTICIPANTS

« L'organisation s'engage à préserver la sécurité de ses participants durant toute la période de l'activité. Elle s'engage également à souscrire une assurance adaptée aux risques de son activité. »

Exemples :

- *Repérage et balisage des endroits dangereux.*
- *Annuaire des services de secours et des centres médicaux les plus proches à disposition.*
- *Trousse de premiers secours sur les lieux de l'activité.*
- *Souscription au service d'assurance fédérale de la fédération belge du jeu de rôles grandeur nature.*

LE RESPECT DES SITES DU JEU

« L'organisation s'engage à respecter et faire respecter les règles d'utilisation du site de jeu durant toute l'activité. De plus, elle s'engage à ne porter aucun préjudice au site et rendra celui-ci dans un état au moins égal à celui dans lequel il se trouvait avant sa mise à disposition. »

Exemples :

- *Préserver la tranquillité des riverains.*
- *Nettoyage, propreté du site, gestion des détritiques (poubelles).*
- *Respecter les interdictions (feux, ...)*
- *Respecter l'aire de jeu fournie et ne pas prendre pour acquis les espaces ouverts aux abords de celui-ci.*
- *Demander les autorisations communales pour lieux publics.*

PRINCIPE DE RESPONSABILITÉ ET DE PRÉCAUTION

« L'organisation s'engage à prendre connaissance des responsabilités qu'implique l'organisation d'une activité et à les assumer. »

Exemples :

- *Veiller à encadrer les actions des participants.*
- *Assumer la responsabilité financière de l'organisation d'une activité.*
- *Anticiper les conditions de déroulement du jeu et en avertir les participants.*
- *Assurer une permanence sur le site de jeu.*

PRINCIPE DE SOLIDARITÉ

« Si l'un des points de cette charte venait à être transgressé ou si l'association prenait connaissance d'un désagrément que son activité aurait fait subir à quiconque, l'organisation se doit d'en informer au plus vite la fédération belge du jeu de rôles grandeur nature. »

Exemple :

- *Envoyer sur info@larp.be ou au siège social de la fédération belge du jeu de rôles grandeur nature.*

4.1. MODALITÉS D'APPLICATION

- Les clubs de GN (belges ou non) non-membres peuvent également signer cette charte (hors ROI).
- La liste des membres et des clubs signataires doit être publiée sur le site Web de la Fédération. Le CA en avertira les propriétaires de sites de jeu.

- En cas de non respect, le contrevenant sera retiré des signataires et pourrait se voir retirer l'accès aux services de la Fédération, sans remboursement et sans préavis.