

PRÉSENCE

Associations présentes : Le Dé Noir, Garou, Phénix, Riddle of Steel (RoS), Kaernunos, Liège GN, Imagimonde, L'École du Merveilleux (EDM), D'un Rôle A L'autre (DRAL), Rêve-Emotion (RE), Lîdje (représenté par une procuration), Balteria, Mortal Fight Circus (MFC), Another Medieval World (représenté par une procuration), Créanim (représenté par une procuration), Wild-Dust (représenté par une procuration).

Baronnies des Khans ne désire plus être membre de BE Larp.

Soit 16 associations présentes sur 25.

Personnes invitées : Michel Decré, Benoît Nicaise, Thomas Delclite, Jean-Sébastien Hermant

Merci aux bénévoles qui ont traduit les documents en néerlandais.

APPROBATION DE L'ORDRE DU JOUR

Le CA demande à rajouter deux points :

1. la modification du siège social de BE Larp car la convention avec Wolujeune a été rompue
2. la nomination de Thomas Delclite au poste d'administrateur responsable de la gestion journalière de l'association

Sur base des modifications demandées ci-dessus, l'ordre du jour est approuvé.

APPROBATION DU PV DE L'AGO DU 05/02/2017

Le PV est approuvé après la modification orthographique de l'association Lîdje ASBL.

ELECTIONS NOUVEAUX MEMBRES

Deux associations avaient demandé à rentrer dans la fédération mais n'ont pas envoyé de demande formelle et ne sont pas présents. Leur demande est différée à la prochaine Assemblée Générale.

AVENIR AVATAR

Il y a deux ans, une réflexion était demandée aux administrateurs pour une évaluation de l'activité phare de la fédération ainsi qu'une réflexion sur l'avenir du projet phare de la fédération dans le but d'enrichir les débats en AG pour une prise de décision de celle-ci.

PRÉSENTATION DE LA MÉTHODE

Le CA présente la méthode utilisée.

CAHIER DES CHARGES

On propose une pièce à casser basée sur l'actuel cahier des charges et des réflexions qu'ont portées les administrateurs sur celui-ci.

AMENDEMENTS PROPOSÉS

Lîdje : Il voudrait que le mot « récurrent » soit rajouté au projet afin de garantir une stabilité des événements.

D'une manière générale, il est demandé d'expliquer la philosophie de chaque point par un petit paragraphe pour éviter les confusions.

Garou : Le terme « vitrine » pose problème pour ses sens multiples : qualitatif ou vulgariser le GN et le faire connaître. Il voudrait supprimer le côté qualitatif du mot vitrine pour accentuer le côté visibilité positive.

Imagimonde : Il faut donner envie de faire du GN, de participer (une vitrine doit donner envie de rentrer dans le magasin GN).

AMW : Il faut que cela soit la vitrine des ASBL, une mise en avant des membres.

Balteria : Cela doit redorer le blason du GN qui a parfois mauvaise presse auprès du grand public.

RoS : Il faut que cela donne envie d'essayer (appuyer le côté accessible) et doit être médiatisé (visibilité générale).

Thomas Delclite : On pourrait changer le mot « vitrine » par « vulgarisateur ».

Créanim : Attention à la terminologie car cela pourrait être rébarbatif et ne pas donner envie de venir.

EDM : Le mot vitrine permet que des visiteurs puissent venir (ouverture médiatique et permettre aux parents de venir voir ce qui se passe par exemple.) Concernant les membres, AVATAR proposait aux membres de faire leur promotion en proposant leurs flyers au front-desk, lieu de passage obligé pour tout le monde.

Garou : Le public de notre projet phare doit être modifié. Il faut s'adresser aux clubs membres et non aux joueurs. Cependant, ne pas s'adresser à la communauté (joueurs pratiquants et nouveaux joueurs) est aussi un problème.

AVATAR n'est pas forcément un modèle (mentalité consumériste de certains participants) et cette politique n'est pas bonne pour les clubs. Nous devons savoir ce que nous voulons et où l'énergie de la fédération doit aller.

Il faudrait l'ouvrir aux pratiquants du GN (sans pour autant mettre en avant les nouveaux joueurs).

Lîdje : AVATAR doit rester une activité pour les membres uniquement. Il faudrait choisir un objectif et s'y tenir.

Garou : Il faudrait que cette activité soit tournée vers tous les pratiquants (qu'ils soient membres ou non de la fédération).

Créanim : Qu'est-ce qui est fédérateur ? Est-on d'accord sur le sens de ce terme. Pour que ce soit fédérateur, il faut que le public participe (et non pas organise).

RoS : Le côté fédérateur de l'événement phare est optionnel. C'est la vitrine promotionnelle qui est importante.

Imagimonde : Attention à ne pas être trop restrictif dans la communauté. Des jeunes issus de Maisons de Jeunes qui font leur petit GN dans leur coin en font partie.

Lîdje : Je veux revenir à l'époque où les membres organisaient plusieurs parties de l'événement. Je m'oppose à la vision actuelle des choses.

Créanim : Un cahier des charges n'a rien de philosophique, c'est quelque chose de concret qui doit servir d'outil d'évaluation (il s'agira d'améliorer l'événement phare). Il faut donc faire attention à la manière dont on rédige ce document.

Le côté international n'est pas une priorité dans l'événement phare et sera placé en avant-dernier sur la liste du cahier des charges.

Approbation du cahier des charges (la version finale se trouve en annexe 1)

- Pour : 13
- Contre : 2
- Abstention : 1

Le cahier des charges est approuvé.

EXPLORATION DES 3 PISTES

GROUPE 1 (NOUVEAU MASS-LARP EN PLACE D'AVATAR)

Forces

1. Nouvelle structure pouvant plus facilement se tourner vers les membres
2. Sortie du Médiéval-Fantastique
3. Bénéficie de l'effet de nouveauté

Faiblesses

1. Risque important de démotiver les bénévoles impliqués
2. Risque financier
3. Changement radical pourra déstabiliser
4. Investissement financier plus important de la part de la fédération

Conclusion

Le groupe pense que la création d'un nouveau mass-larp serait légèrement plus positif que la continuité d'AVATAR.

PROJET 2 (INVESTISSEMENT DANS LES PROJETS EXISTANTS + REPRISE D'AVATAR PAR UNE AUTRE ASSOCIATION)

Force

Cela permettra de consacrer plus de temps aux autres projets et d'organiser de multiples versions d'autres activités comme le festival du huis-clos par exemple.

Faiblesses

Se priver d'AVATAR reviendrait à se passer d'une multitude d'atouts qui ont fait la force de BE Larp.

Conclusion

Le groupe pense que ce projet n'est pas viable pour la fédération.

Concernant la cession d'AVATAR à une ASBL tierce, le groupe entrevoit deux possibilités. Soit une association membre désire reprendre l'activité soit BE Larp crée une ASBL fille qui sera chargée de l'organisation de l'événement et dont les membres seront les administrateurs de la fédération. La gestion financière devra pourtant se faire par BE Larp qui avancera l'argent.

Le groupe pense qu'aucune de ces deux options n'est viable sur le long terme.

Pour la cession à une ASBL membre : cela revient à détricoter AVATAR (on pourrait donner le matériel à la nouvelle ASBL pour qu'elle puisse l'organiser par exemple.)

Garou : Il est possible de désengager AVATAR de la fédération. Le matériel peut être prêté à l'association reprenant ce GN moyennant un contrat par exemple.

Lidje : Ce n'est pas parce qu'AVATAR était mieux dans le passé que nous devons le conserver. On pourrait faire un cahier des charges qui permettrait de faire un appel d'offre par une autre association. Cela permettrait aussi à une équipe AVATAR de présenter un projet au même titre que d'autres.

Cette vision des choses pourrait cependant mettre en péril le côté pérenne de l'événement.

Phénix : Le projet AVATAR-Stronghold respecte-t-il le nouveau cahier des charges ? Michel Decré pense que c'est le cas.

Michel Decré a l'impression qu'AVATAR est perçu comme une sorte d'entité extérieure à la fédération exerçant ainsi une sorte de concurrence déloyale. C'est absurde car AVATAR est le GN des membres, AVATAR est BE Larp.

Kaernunos : AVATAR a été noté dans le plan quadriennal et devrait donc se poursuivre pour des raisons de crédibilité. De même, la perte de la couverture médiatique d'AVATAR serait une catastrophe pour la fédération.

PROJET 3 (ORGANISATION D'UNE AUTRE ACTIVITÉ QU'UN MASS-LARP)

Le groupe a imaginé comme autre activité une sorte de Larpcon et a développé son argumentaire sur ce projet.

Forces

1. Cela s'adresse à la communauté du GN
2. Cela rentre dans le cahier des charges
3. Le donneur d'ordre sera toujours BE Larp
4. Il y aura une accessibilité et une diversité des thèmes
5. Cela pourrait devenir une sorte de point de rencontre
6. Pas de concurrence avec événement d'été
7. Une synergie avec BEta Larp
8. Découverte de micro-GN
9. Synergie avec Escape Room et autres événements à la mode

Faiblesses

1. Est-on certains que cela correspond aux besoins et envies des clubs ?
2. Cela ne comble pas le besoin des joueurs cherchant des mass-larp.
3. Organisation peut être difficile
4. Perte de l'ambiance « feu de camp »
5. Budget global moins important
6. On ne maîtrise plus l'image du GN (on aura une vision différente de la part des journalistes)

Risques

1. Risque de peu de succès
2. Désertion des bénévoles de la communauté
3. Il faut qu'une majorité des clubs s'y retrouvent

Conclusion

Le groupe pense que cette idée ne doit pas s'opposer à l'organisation d'AVATAR car le public visé et les objectifs finaux sont différents. La force vive de ce projet viendrait des membres et non de la communauté.

Imagimonde : Un problème potentiel viendrait du fait que les différents ateliers ne puissent occuper tout le monde et qu'il y aura des déçus parmi les participants.

Maintien de la proposition 1

Pour : 7

Contre : 4

Abstention : 5

La proposition 1 est maintenue comme issue possible.

Maintien de la proposition 2

Pour : 2

Contre : 12

Abstention : 2

La proposition 2 n'est pas maintenue comme issue possible.

Maintien de la proposition 3

Pour : 10

Contre : 1

Abstention : 5

La proposition 3 est maintenue comme issue possible.

AMENDEMENT

Le dé noir : Il n'est pas possible de faire la larp-com et AVATAR en même temps car nous ne disposons pas des ressources humaines nécessaires pour l'instant.

Benjamin Anciaux : Cela dépend de l'ambition que l'on veut donner à la larpcon.

Phénix : C'est difficile de choisir entre les deux possibilités. Cela représente un choix cornélien que l'AG n'a pas envie de faire.

EDM : Jadis, nous avons organisé AVATAR sans l'aide des permanents, cela devrait pouvoir être faisable aujourd'hui également.

Lîdje : On pourrait lancer une demande aux membres pour savoir qui est chaud pour ce type de larpcon et savoir qui est chaud pour prendre la tête de ce projet.

Vote : Un mass-larp peut encore être considéré comme un événement phare de la fédération.

Pour : 12

Contre : 2

Abstention : 2

Vote : Poursuite de l'organisation d'AVATAR par la fédération.

Pour : 8

Contre : 1

Abstention : 7

Vote : Lancement du projet Larp-con par la fédération.

Pour : 14

Contre : 0

Abstention : 2

MODALITÉS DE NOMINATION DE L'ÉQUIPE D'AVATAR 2017 PAR LE CA

Le dé noir s'interroge sur la date de nomination de l'équipe du nouveau cycle. Il aimerait que l'équipe puisse être nommée au 1 juin afin que l'organisation de l'événement puisse commencer un peu plus tôt.

EDM : On a un problème de légitimité qui peut exister car le jeu peut être influencé par l'organisation. Il faut aussi permettre aux gens de débrief.

Vote : La nomination de l'équipe sera faite durant le mois de septembre.

Pour : 6

Contre : 0

Abstention : 7

PERSPECTIVES FINANCIÈRES ET EMPLOI

Le problème ne se pose plus depuis l'augmentation de classe de BE Larp. La fédération dispose maintenant des fonds suffisant pour assurer l'emploi des trois permanents. Les offres rémunérées sont retournées aux membres comme précédemment.

POLITIQUE INTERNATIONALE

Présentation par Benoit Nicaise des conclusions de la mise au vert du CA et des permanents sur la politique internationale de BE Larp (annexe 2).

RoS : Cela ne doit pas être une priorité. Une promotion des projets peut être faite par les permanents mais ce n'est pas à ces derniers de porter le projet.

Imagimonde aimerait que l'initiative vienne des bénévoles intéressés.

EDM propose que ce projet soit traité comme les autres et que les permanents accompagnent les bénévoles intéressés.

DIVERS

MODIFICATION DU SIÈGE SOCIAL DE L'ASBL

La convention reliant BE Larp à Woluweune a été rompue par ce dernier. La fédération doit donc se trouver un nouveau siège social.

EDM propose que le nouveau siège social de BE Larp soit sis rue de Tubize 28/2 à 1460 Virginal-Samme.

Vote pour la désignation du nouveau siège social : Rue de Tubize 28/2 à 1460 Virginal-Samme.

Pour : 12

Abstention : 1

Contre : 0

Le nouveau siège social de BE Larp est adopté.

NOMINATION D'UN ADMINISTRATEUR DÉLÉGUÉ À LA GESTION JOURNALIÈRE DE L'ASBL

Thomas Delclite se propose comme administrateur délégué à la gestion journalière de BE Larp.

Vote pour la nomination de Thomas Delclite comme administrateur délégué à la gestion journalière de BE Larp :

Pour : 7

Abstention : 6

Contre : 0

Thomas Delclite est nommé administrateur délégué à la gestion journalière de BE Larp.

Pour la note,
Benjamin Anciaux

ANNEXE 1 : CAHIER DES CHARGES DE L'ÉVÉNEMENT PHARE DE LA FÉDÉRATION

- Un événement fédérateur pour la communauté du GN belge.
- Offrir une vulgarisation du GN au public et une visibilité pour la fédération, ses membres et ses participants.
- Un événement national (Implication de la communauté néerlandophone également)
- Ouvert au tout public avec une attention particulière sur le public jeune (-30 ans)
- Un projet à long terme récurrent (Objectifs, investissements, transmission des connaissances, etc.)
- Etre financièrement à l'équilibre.
- Assurer une sécurité optimale.
- Un événement à portée internationale.
- Maximiser le plaisir des participants sans remettre en cause les points précédents.