



## **COMPTE RENDU AG FEDEGN 2007**

**1 DECEMBRE 2007**

**CONCORET (56)**

FédéGN, 16 linandes Vertes 95000 CERGY :

[www.fedegn.org](http://www.fedegn.org)

Courriel : [secretariat@fedegn.org](mailto:secretariat@fedegn.org)

## **I/ Présents :**

Membres adhérents présents : A3DL, Alliance Tours Air Soft, Les amis de Miss Rachel, Anachrone, ARCAN, Berry Champ de Bataille, Le Cercle des Compagnons d'Oniros, La Citadelle de Roq, Clepsydre, Don Quichotte, Escarmouches, Expérience, La Fantastique Comédie, GIGN, Imperium Ludi, Eve Oniris, La mare aux diables, Lutetia Lacrymae, Mondes Parallèles, Nocturnes Foreziennes, ORC, Par delà le seuil, Rôle, Terre des rêves, Topik

Membres adhérents représentés : Amalgame, Avalon, Cocktail Ludique, Les Masques de danath, Hyde Omel, Les Deux Tours, Les Pèlerins de Métamorphée, Lode, Lutiniel, Orbalia, Osmodie, Rêve de jeux, Rêve de sanglier, Scatterbrainsquad, Sokram, Wargs, Urbicande Libérée

Membres associés : 1D20, La Guilde de Bretagne, Rêve de Licorne,

Invités : Gloire au Baron, Loth Production, In Nomine Ludis, La geste des Dragons, Risques et Périls, Alkhémia

42 associations présentes ou représentées. Le quorum est atteint. L'assemblée générale peut valablement délibérer.

## **II/ Bilan Moral**

L'AG est un évènement important pour notre fédération et notre communauté. Il nous permet de nous rencontrer, de communiquer, d'échanger de façon bien plus concrète qu'au travers de l'Internet.

Cette année, la FédéGN approche des 100 membres. A noter cette année l'arrivée de nos amis de l'air soft et du paint ball scénarisé, le recrutement de Sissi PESSELON notre permanente, et l'obtention de notre agrément National.

Cet agrément est une reconnaissance qui va nous être très utile dans le cadre de nos discussions avec nos partenaires.

Le constat de notre évolution et surtout des études du milieu réalisées ces derniers mois ont permis d'établir deux constats :

- Les associations sont associativo centriques, c'est-à-dire qu'elles ont peu de partenaires en dehors du milieu. Ce qui est dommage car les possibilités sont nombreuses.
- Notre activité, bien que maintenant reconnue par l'état reste trop peu connue. Or il faut qu'elle se développe.

Même si la FédéGN est là pour favoriser les échanges entre associations, les synergies restent faibles. Peu d'associations font jouer les scénarios qu'elles ont créé dans d'autres associations. Peu d'associations communiquent sur le contenu de leur stock de matériel et le prêtent.

En France, le tissu associatif est constitué de nombreuses petites associations qui ont de plus en plus de difficultés. Avec des partenariats plus importants, la vie serait plus facile pour tout le monde.

Les axes de développement 2008 sont donc les suivants :

- Une communication plus importante afin d'attirer de nouveaux joueurs et mieux faire connaître notre activité au public. En effet, être connu n'est pas réservé aux activités rassemblant des milliers de pratiquants... Exemple, le curling...
- Avoir une attitude plus entrepreneuriale sur le GN en direction des partenaires publics ou privés. En effet, certains acteurs ne sont pas dans une dynamique associative mais peuvent apporter beaucoup par le biais de partenariats. Développer les contacts avec les institutions pour mieux se faire connaître, mais aussi avoir des conseils.
- Développer les filières diplômantes liées au GN. Au Danemark, l'université de Copenhague fait passer une unité de valeur sur les jeux de rôles Grandeur Nature. Notre activité est reconnue dans la filière éducative. En France, il y a quelques initiatives, mais elles restent peu nombreuses et isolées.
- Faire évoluer les mentalités des associations dans la démarche éducation populaire, dans laquelle beaucoup d'associations sont impliquées sans le savoir. Au delà de l'agrément ministériel obtenu cette année, nous avons encore beaucoup à faire.

Les membres de la FédéGN restent conscients qu'un mouvement se construit sur plusieurs années. Il faut être ambitieux à long terme pour pouvoir définir plus aisément les étapes intermédiaires.

Les associations Berry Champ de Bataille et Cercle des Compagnons d'Oniros précisent qu'elles ont réussi à s'intégrer dans le tissu local et que le travail à faire reste important. Il faut que les associations s'investissent au niveau local afin de bénéficier des aides auxquelles elles peuvent prétendre. Par ailleurs, elles peuvent, afin d'obtenir des aides, développer des partenariats avec des associations ne faisant pas forcément du GN mais ayant des besoins matériels proches...

### **III/ Bilan d'activité**

Chaque année, l'activité de la FédéGN est plus soutenue. Avec l'arrivée de Sissi PESSELON, nos possibilités se sont multipliées.

#### **1/ Les gros succès de cette année ont été :**

- La Nuit des huis clos (200 participants dont 50% de personnes n'ayant jamais fait de GN). Par ailleurs il a été décidé que cette opération serait développée également en région. Nous envisageons une Nuit des huis clos sur Rennes, Montpellier, et les discussions sont en bonne voie pour Lyon.
- Le développement d'un partenariat avec l'éditeur Asmodée. Ce dernier a fait jouer son dernier huis clos (Meurtre à Casablanca) lors de la Nuit du huis clos et a intégré dans la boîte de jeu un petit document présentant la FédéGN. Ils comptent éditer un scénario tous les 6 mois.
- Les GNiales qui ont mis en place de nombreux ateliers (maquillages, effets spéciaux, logistique technique, réflexion sur les systèmes de règles, le role play, la création

d'association, la sécurité...). Il est toutefois à regretter qu'aucun de ces ateliers n'ait donné lieu à un compte rendu.

- L'agrément jeunesse et éducation populaire que nous avons obtenu grâce aux associations de terrain qui font du GN dans l'esprit éducation populaire. L'obtention de cet agrément ne signifie pas que tout est terminé. Il faut poursuivre nos efforts car il faudra le renouveler dans 4 ans.
- Le nombre d'associations ayant souscrit l'assurance a augmenté encore cette année. Un atelier a été organisé dans le cadre de ce week end pour former les associations à la déclaration de sinistres. Le compte rendu de cet atelier sera en annexe. Actuellement nous payons 2400 euros par an. Nous allons très certainement bientôt franchir la tranche de 2000 assurés. Dans ce cas là, et jusqu'à ce que nous soyons à 3000 notre cotisation sera de 3600 euros.
- Des fiches techniques ont été relus et corrigées, de nouvelles sont venues enrichir la liste. Le sommaire est disponible sur une lettre de la Fédé éditée en 2007. Toutefois, il nous reste un travail de PAO assez fastidieux car il concerne 80 fiches au moins... La base PAO existe également.
- L'annuaire des terrains est en ligne sur le site WEB, c'est un nouveau service. Un travail de nettoyage notamment pour épurer les doublons a eu lieu. Il est maintenant nécessaire que les associations renseignent les fiches afin qu'un maximum de détails apparaissent. Il est par ailleurs envisagé d'ajouter des photos. Les associations souhaitent toutefois que chaque organisateur ayant utilisé un terrain puisse laisser des commentaires « subjectifs » sur celui-ci. Ce système de commentaire devrait permettre de signaler les changements de comportement d'un propriétaire, ou les problèmes techniques survenus depuis l'inscription du terrain dans l'annuaire. Par ailleurs, un document permettant d'établir des conventions avec des propriétaires de sites est en cours d'élaboration.
- Le site web a beaucoup évolué et continuera de le faire ces prochains mois. Il est fait de façon à ce que les responsables d'un dossier puissent modifier eux-mêmes les données les concernant afin d'éliminer l'effet « entonnoir » que crée l'existence d'un seul et unique webmaster. Une bourse d'échange va notamment être mise en ligne pour encourager les associations à s'échanger, se prêter le matériel. L'observatoire, inauguré en 2006, a fait l'objet d'un nouveau service en ligne en 2007.

## **2/La coordination nationale :**

La France se divise en 3 zones :

- Des zones très actives: **Bretagne et Picardie**

- Des zones actives ou en renaissance : **Rhône-Alpes, Aquitaine-Poitou-Charente-Limousin, Ile de France, Pays de Loire, Champagne-Ardennes**

- Des zones en sommeil: **PACA, Midi-Pyrénées, Alsace-Franche-Comté-Lorraine, Auvergne, Basse Normandie, Centre, Corse, Languedoc-Roussillon. Dans ces dernières régions, nous manquons de relais**

Fabrice MRUGALA , coordinateur national demande à ce que les coordinateurs communiquent sur la FédéGN en direction des associations, mais aussi fasse remonter les

attentes des associations en direction de la FédéGN. Celles-ci peuvent en effet être très spécifiques d'une région à l'autre.

La marge de progression reste importante, sachant qu'elle ne prend pas encore en compte toutes les associations faisant du GN avec des répliques d'air soft ou des lanceurs de paint ball scénarisé. Un recensement de ces associations est en cours par le biais de la coordination, mais aussi de Sissi PESSELON.

De plus, il est précisé que nous enregistrons toutes les associations. Seules les associations clairement déclarées comme « mortes » ne sont pas prises en compte. En effet, certaines associations peuvent rester inactives pendant des années avant de refaire quelque chose. Par ailleurs, il n'est pas inutile de maintenir un contact avec les associations en cessation d'activité car le matériel qu'elles possèdent peut intéresser d'autres structures.

### **3/ Statistiques**

Il est rappelé qu'il est souhaitable que toutes les associations mettent en ligne tous leurs GN, même les huis clos et les jeux complets. En effet, certaines catégories sont sous représentées alors qu'elles ne manquent pas de pratiquants.

### **4/ Sécurité**

Un groupe de discussion va être mis en place pour parler de sécurité en matière d'armes de GN (on abordera dans un premier temps les épées, mais il sera possible de parler d'autres équipements). Pierre Olivier BLONDONT animera le débat.

### **5/ Petite traversée**

L'opération a permis de réunir une centaine de francophones (Québécois, Belges et Français) au Gathering, en Angleterre cet été. Au delà de la participation à un événement qui s'est révélé décevant, ce fut une formidable aventure humaine qui a permis de tisser des liens entre joueurs de GN francophones. L'année prochaine, la même opération aura lieu mais cette fois avec l'Allemagne en direction de Conquest of Mythodea. Arnaud Deroubaix cherche d'ailleurs des relais régionaux pour organiser les déplacements. Christophe Gesquier s'occupe déjà de l'opération dans le Nord Pas de Calais.

### **6/ Le festival du film de GN court.**

7 films en compétition l'année dernière, 4 cette année, mais de nombreux films déjà attendus pour l'année prochaine (notamment ceux qui nous sont arrivés cette année après la clôture des inscriptions)

### **7/ GN MAG**

C'est un peu le pavé dans le jardin de la FédéGN pour cette année 2007. Les ventes se sont effondrées et la pub n'a pas répondu à nos attentes faute de personne disponible pour s'en occuper sérieusement.

Une discussion va être lancée entre les personnes participant à la création et à la diffusion du magazine afin de déterminer ce que sera le MAG de demain.

#### **IV/ Bilan financier**

Le budget global de l'année 2007 se monte à 34219,66 euros en ce qui concerne les charges (GN MAG inclus) et à 24795,46 en ce qui concerne les produits.

A noter plusieurs postes spécifiques :

- Les frais ont augmenté du fait de l'arrivée de Sissi PESSELON qu'il a fallu installer (fax, ordinateur etc..) et qui a généré un surcroît d'activité.
- Une augmentation des frais de déplacements liée à des conseils d'administrations plus éloignés ou la présence des administrateurs était plus importante
- Une stabilisation des recettes liées aux cotisations, et ce malgré l'augmentation du nombre de membres. En fait, près de la moitié de nos membres sont des associations faisant des GN avec peu de joueurs et paient ainsi le minimum. Par ailleurs, ils semble qu'il y ait moins de gros GN (environ 20 participants..)
- Une augmentation des subventions liée au recrutement de Sissi PESSELON.
- Un déficit important de GN MAG lié à la baisse des ventes (directes et abonnements) et à la baisse de la vente de pub sur deux numéros faute de personnes disponibles pour relancer les annonceurs (Déficit de 2600 euro à la clôture des comptes)

#### **V/ Vote**

Le bilan moral est adopté à l'unanimité

Le bilan financier est adopté par 37 voix pour et 2 abstentions

#### **VI/ Bilan des réflexions et actions issues du débat de l'AG 2006**

Concernant les projets d'avenir de la FédéGN il était ressorti plusieurs pistes :

- A court terme, il est indispensable de finaliser l'embauche d'un permanent.
- Obtenir l'agrément jeunesse et éducation populaire.
- Il faut également développer le suivi des sites et multiplier les rencontres de joueurs et d'organisateur associant GN et tables rondes (type Nuit des huis clos).

Ces objectifs ont été pour une grande part remplis mais que reste-il à faire ?

La FédéGN doit être reconnue par toutes les associations de GN. Sa mission est de communiquer en direction des associations, qui elles-mêmes communiquent vers les joueurs. Mais quelle image la FédéGN doit elle véhiculer auprès des joueurs ? Doit elle plus se faire connaître d'eux ? La FédéGN doit communiquer en direction d'un public de joueurs potentiels (Nuit du huis clos). Elle trouvera ainsi des énergies nouvelles dont pourra bénéficier tout le milieu. Pour autant, certains joueurs sont très éloignés de l'esprit collectif du milieu du GN et de la FédéGN. Certains ne font qu'un jeu par an.

Certaines associations souhaitent qu'à long terme la FédéGN mette en place une licence GN en passant par une carte membre individuelle qui serait une étape intermédiaire. La licence peut être un moyen de développer la connaissance du public des joueurs. Elle pourrait également accroître un sentiment d'appartenance à la communauté ludique du GN.

L'analyse du public potentiel passe par l'intégration des mineurs dans le milieu du GN de façon plus importante. Il ne s'agit pas de forcer les associations à accueillir des mineurs mais de développer des structures adaptées ou des collaborations avec d'autres structures afin de développer les GN réservés aux mineurs. Certaines associations se sont d'ores et déjà spécialisées dans ce domaine (Rêve de Jeux, Odyssée de l'Imaginaire, Lutiniel, les Monts Rieurs).

Un objectif à terme doit être de développer les sites de jeux en mettant en place des conventions avec les propriétaires et en développant une liste des services de proximité existant autour de chaque site. Suite à cette demande, une convention est en cours de réalisation à disposition des propriétaires et des associations. Toutefois, pour tous les services mis en place, il faut que la FédéGN soit un label. Il faut qu'elle ne se contente pas de fournir un service mais assure un suivi afin de détecter les problèmes pouvant survenir au plus tôt.

## **VII/ Premier débat : Elargir le cercle dans l'esprit de l'éducation populaire**

Le concept de l'éducation populaire est assez large. Grâce à la spécificité « éducation populaire » de certaines de nos associations membres, nous avons obtenu l'agrément JEP. Cela ne signifie pas que toutes les associations vont faire de l'éducation populaire, bien que bon nombre d'associations en fasse déjà sans le savoir.

- Qu'est ce que l'éducation populaire :

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

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

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

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

Les acteurs de l'éducation populaire sont :

L'état à travers le Ministère de la Jeunesse, des Sports et de la Vie associative

Les collectivités locales

Les mouvements d'éducatrices populaires

Les lieux permanents de mixité sociale

Les associations

## **Le GN présente plusieurs grands principes de l'éducation populaire, car :**

- **Le GN est universel.** Il s'adresse à tous les publics sans distinction d'âge, de classe sociale, sans aucune discrimination (raciale, religieuse, sexuelle, nationale,...). En s'appuyant sur la culture du jeu qui est universelle et partagée entre les enfants et les adultes, il contribue à la mixité sociale en favorisant le mélange des origines.
- Le GN est **accessible à tous**. Le GN par sa forme ludique est agréable et simple d'approche. Il s'adresse au plus grand nombre compte tenu de la diversité qu'il peut prendre (durée, complexité).
- Par **l'ouverture au monde** qu'il provoque, il contribue à la formation de citoyen. Interpréter un rôle, c'est accéder à un autre point de vue. C'est mieux le comprendre.
- Il favorise **la coopération et l'initiative** en jeu pour atteindre ses objectifs et hors jeu pour réaliser le jeu. Il contribue à la transmission de l'esprit associatif, au développement du civisme et du sens du bénévolat.
- Il contribue à la **sociabilisation** des participants car le jeu est toujours collectif. Il invite l'ouverture aux autres par le dialogue.
- Il impose **l'apprentissage du respect de soi et des autres** à travers notamment le respect des règles. C'est l'apprentissage de lignes de conduite, du vivre ensemble et de la responsabilisation (les organisateurs sont également des arbitres). Le GN contribue également au respect de l'environnement en respectant le milieu naturel et la patrimoine bâti.
- Le GN est **culturellement enrichissant** car il stimule la curiosité des participants par la découverte d'environnement différents. Il développe les activités créatives, artistiques comme le théâtre, la lecture et le cinéma (idée puis scénario puis construction du GN). Le GN permet l'apprentissage de la connaissance (recherche sur une période historique). Il se réalise par l'échange d'un savoir faire technique ou organisationnel.
- Il favorise également le devoir de mémoire.
- Enfin, il participe à la **construction de soi** par l'imaginaire, renforce la capacité de se projeter et de se développer. Il favorise également l'expression orale.
- Certaines associations mettent déjà en avant les principes de l'éducation populaire. Elles nous ont ainsi aidées à obtenir l'agrément :

- Le Rêve du sanglier - Charleville Mézières (08)
- Les Nocturnes Foréziennes - La Talaudière (42)
- Les Monts Rieurs - Méounes les Montrieux (83)
- Rêves de jeux – Pierre Bénite (69)
- La Citadelle de Roq – Roquefort (40)
- Terra Ludis – Montpellier (34)
- 1D20 – Paris (75)
- Lorraine Paintball A.L.S.G – Lérrouville (55)

L'objet de la FédéGN est d'abord inscrit dans ses statuts mais les valeurs qui rassemblent les associations sont clairement exprimées dans sa charte :

**Le respect des personnes**

**La sécurité des participants**

**Le respect des sites de jeu**



Ces valeurs sont intimement liées à l'éducation populaire. Il ne faut pas confondre la mission de la Fédération, et celle des associations. Si pour la Fédération l'éducation populaire peut être un objectif, pour les associations l'objectif est d'organiser des jeux, l'éducation populaire étant une conséquence indirecte de cet objectif. En effet, il y a un certain nombre de points qui sont développés par les associations sans le savoir (notamment dans le respect de la charte de déontologie de la FédéGN). Cette démarche d'éducation populaire découle donc directement de l'activité normale des associations. De toute façon, la FédéGN est sur une démarche coercitive.

La mission de la FédéGN est donc de :

### **1) Faciliter les débats d'idées et les échanges de savoirs**

- Organisation des GNiales. La possibilité d'organiser des GNiales dans les régions est évoquée. Le principe des GNiales est de faire en sorte que des associations se rencontrent pour partager des expériences, échanger des savoirs, apprendre des autres. Régionaliser cette opération risquerait de ne pas être « productif » en terme d'échange, les associations locales se connaissent déjà très bien. Il faut également multiplier les formations telles que celles mises en place lors de l'assemblée générale.

### **2) Faciliter l'acquisition des savoirs-faire de base du GN**

Editer un procédurier " Comment organiser un GN ? "

Favoriser la validation des acquis dans le cadre d'un BEATEP

Créer un BAFA GN

Mettre en place des parrainages

L'éducation populaire peut être un moyen de valoriser notre activité par rapport à ce qui existe déjà. Nous devons continuer à transmettre le savoir en direction des jeunes. La FédéGN doit également aider les associations à déterminer ce qui, dans leur action au quotidien fait partie de l'éducation populaire.

### **3) Favoriser l'émergence et la consolidation de structure associative**

- Renforcer la coopération inter associative par le prêt et/ou la mise en commun de matériel.
- Créer une bourse en définissant les modalités d'emprunt.
- Mettre en place un service « SOS désistement » sans doute par le biais du site Internet.
- Publier un maximum de document type
- Accompagner la rédaction du dossier de demande d'agrément jeunesse et éducation populaire pourrait également être un service de la FédéGN.

### **4) Faciliter et encourager l'organisation de jeux en direction de tous (culturel et âge)**

- Organiser des stages de formation à l'écriture de GN, pour les jeunes (ex de Rêves de jeu) et les moins jeunes. Assurer une formation en interne et faciliter la formation des organisateurs de jeu. En effet, cet aspect existe déjà (les organisateurs ne sortent pas de nulle part) mais il mériterait d'être formalisé. Par ailleurs Pierre Olivier BLONDONT va s'occuper de recenser les formations existantes dans le domaine du jeu et du GN et va s'atteler à en développer de nouvelles. Il existe par exemple une licence d'animation à l'université de Cholet pour laquelle il est intervenu pour le GN

- Editer une vidéo “qu’est ce que le GN ?”
- Editer des GN initiation (plus courts, avec moins de matériel, accessibles à tous ,...)
- Généraliser le système des “questes magiques” et autres GN séquentiels.
- Créer sur Internet le coin du joueur débutant
- Editer des règles basiques de jeu pour débiter rapidement en GN
- Lancer une enquête sur les premiers besoins

### **S'adresser à la jeunesse**

- Encourager auprès de nos membres l’organisation de jeux en direction de la jeunesse. Etablir un cadre pour les jeux différents à destination des enfants (encadrement renforcé, attestation, rôle particulier en fonction des capacités d'assimilation des informations, contraintes légales quant à l’organisation d’activités pour mineurs).
- Faire échanger les expériences entre les différentes associations membres ayant accueilli des jeunes. Les labelliser/identifier.
- Développer les portes d’entrées au GN pour les personnes ne connaissant pas l’activité et souhaitant la pratiquer. Nous avons déjà les Nuits du huis clos. Il faut également multiplier nos actions d’initiation sur les salons auxquels nous participons. Plusieurs expériences isolées existent (Lutiniel, Topik, ARCAN, etc..) Reste à les rassembler et les mettre en commun afin que tous les membres puissent en bénéficier. Le salon est en effet un bon moyen d’avoir des échanges, que ce soit avec des personnes attirées par l’activité, ou des partenaires privés et publics potentiels.
- Communiquer sur les apports de l’activité GN auprès des groupes de loisirs
- Organiser des stages d’initiation au GN pour les ados (ateliers d’écriture des personnages et de fabrication du matériel conclus par 48h de jeu). Contribution à la formation

### **VIII/ Deuxième débat : Accueillir le joueur et la joueuse**

Le cadre actuel est le suivant :

Une fédération d'associations gouvernée par des associations

Une communication et des services majoritairement tournée vers les associations

Des joueurs et des joueuses adhérents à des associations ou en électrons libres

Cette réflexion se pose par le biais de la cotisation à la FédéGN. En effet, même si l’argent qui arrive à la FédéGN sort de la poche des joueurs (1,50 euro de cotisation assurance IA comprise auxquels il faut ajouter les 80 euro de la RC), ce mode de cotisation qui n’a pas changé depuis 10 ans, et dont le prix n’a pas augmenté depuis le passage à l’euro doit évoluer.

Nous proposons de créer une « carteGN » que les joueurs souscriraient dans leur association (ou auprès de la FédéGN) et qui, en échange d’une somme à déterminer leur donnerait accès directement à des services (assurance, locations etc...). En contrepartie de la diffusion de cette carte, la cotisation des associations à la FédéGN baisserait considérablement, celle-ci étant en fait directement payée par les joueurs.

L’objectif de cette carte est de :

Intégrer le joueur et la joueuse au sein de la communauté

Renforcer leur sentiment d'appartenance à un collectif avec des valeurs et une déontologie

Renforcer les forces vives des associations membres

Simplifier le fonctionnement administratif de la FedeGN

Conforter l'assise financière de la FédéGN  
Diminuer la contribution financière des associations membres

Beaucoup d'associations continuent de considérer que leur liste de joueurs est un cheptel qu'elles risquent de perdre en cas de divulgation à une autre structure. En fait, le partage enrichit le public et fait passer les joueurs d'un esprit associatif à un esprit communautaire. La grande part des joueurs qui ont découvert par le biais de la Fédé d'autres associations ont augmenté leurs participations à des jeux sans toutefois renier leur association d'origine.

Les modalités à étudier seraient les suivantes :

Une carte nominative à destination des joueurs et des joueuses «la carte dont vous êtes le héros»

Une carte annuelle

Une carte vendue par les associations membres au nom de la Fédé en début d'année ou lors du premier GN

Une carte qui procure une assurance nominative à son porteur (au sein des GN produits par une association membre)

Une carte qui fournit aux joueurs des services auxquels ils ont déjà droit mais dont ils ignorent bien souvent l'existence du fait du manque de communication des associations sur le sujet.

Les avantages de ce système, pour les associations, seraient les suivants :

Un sentiment d'appartenance renforcé de la part du joueur qui se sentira moins consommateur

Une couverture d'assurance du joueur plus importante en fonction de ces choix

Une simplification administrative du calcul de la cotisation FédéGN puisque calculé sur l'année d'activité et non plus sur l'activité de l'année N-1

Une diminution importante du coût d'adhésion et d'assurance pour l'association

Une meilleure remontée vers la FédéGN des individus bénéficiaires de l'individuelle accident

Les inconvénients seraient :

Une gestion administrative de la vente des cartes en début d'année et vraisemblablement au moment du GN

Un transfert rigoureux d'argent

Les avantages pour les joueurs seraient les suivants:

Une couverture assurance sur les activités d'associations membres

Une diminution de la contribution au coût d'adhésion et d'assurance de l'association (si le joueur joue plusieurs fois par an)

Une carte qui serait rentabilisée par les réductions qu'elle permettrait d'obtenir chez des partenaires privés (costumiers, vendeurs de matériel, loueurs de véhicules)

Une carte véritable piège à fille/à gars « plus tu l'as, plus t'en as »

Les inconvénients pour les joueurs :

Une couverture assurance assurée seulement sur les GN d'associations membres (mais c'est déjà le cas avec la couverture actuelle)

Un surcoût de la contribution au coût d'adhésion et d'assurance de l'association (si le joueur joue peu, mais le principe d'une carte spécifique « découverte » sera étudié).

Il ressort des débats que le principe reste intéressant mais il est difficile de l'évoquer plus en avant sans une idée du coût unitaire de la ou des cartes. Par ailleurs, il faut que cette méthode de cotisation n'alourdisse pas trop la gestion administrative des associations et ne mette pas en difficulté les associations de petite taille, ayant une activité réduite et n'augmente pas le « ticket d'entrée » d'un nouveau joueur ou d'un joueur jouant peu.

Il est clair que la distribution d'une carte n'est pas une justification suffisante à une augmentation tarifaire. Il faut donc que le titulaire de cette carte bénéficie d'avantages qui rendront celle-ci rentable, que ce soit pour les joueurs passionnés forts consommateurs de jeu et de produits « dérivés » et pour les nouveaux joueurs en leur permettant de s'équiper par exemple à moindre coût.

Une carte de ce type nécessitera également l'animation du réseau de joueurs ainsi constitué. Ce travail sera plus compliqué que celui d'animer le réseau d'associations.

Le débat se clôture par un vote :

Qui souhaite que la FédéGN poursuive des recherches dans ce sens : 31

Qui souhaite que la FédéGN stoppe son travail sur le sujet : 8

## **IX/ Election au Conseil d'administration :**

4 postes sont à pourvoir au sein du CA.

Nous avons 3 candidats :

- Baptistes CAZES (Expérience)
- Pierre Olivier BLONDONT (Eve Oniris)
- Serge BARBIER (Alliance Tours Air Soft)

Les 3 candidats sont élus au CA :

Baptiste CAZES : 39 voix

Pierre Olivier BLONDONT : 38 voix

Serge BARBIER : 37

L'assemblée générale est clôturée à 19h30.