

Sommaire

Édito.....	1
Vie de la Fédé.....	2
Classifications des armes...2	
Site web	3
GNmag la renaissance.....3	
AG régionale Pays de Loire 4	
AG régionale Champagne – Ardennes.....	4
Trophées fondation EDF4	
Secourisme.....	4
Cadeaux de noëls	5
Festival du film court de GN	5
Concours de la photo de GN	5
Membres de la FédéGN.....	6
Evenements.....	8
Classball.....	8
Shooting Game Show	8
Les Utopiales 2010 avec un espace GN dedans	9
Appel à candidatures pour organiser AVATAR 2011...9	
Conseils pratiques.....	9
Sécurité en airsoft	9
Vente de costumes Maratier9	
International@fedegn.org.....	10

Les temps changent...

Et je ne dis pas ça parce qu'il neige. C'est la fin de l'année et, le samedi 11 décembre, aura lieu l'AG de la FédéGN. Ça veut dire que c'est maintenant que va se déterminer le cru de l'année prochaine. Vous pouvez participer aux débats et venir rencontrer les autres membres lors de cette AG. Une bonne occasion de partager votre point de vue avec celui d'associations venues d'ailleurs. Quand il fait froid, rien de tel qu'un bon feu et un bon verre pour faire connaissance.

Baptiste Cazes – président de la FédéGN



CLASSIFICATIONS DES ARMES

La FédéGN vient vous apporter quelques nouvelles du front concernant la nouvelle législation, des bonnes de bonnes nouvelles et des moins bonnes.

On va commencer par les bonnes

Le airsoft semble définitivement se dégager de tout risque de classement. Pour les répliques de paintball, il y aura une suppression du décret sur l'apparence d'armes de guerre ce qui était notre priorité pour cette activité.

Les marqueurs de paintball seront classés en D2, c'est à dire achat et détention libre. Donc vous et moi, simples joueurs sommes libérés du risque de voir notre matériel confisqué. La vélocité pourra être repassée à 300fps maximum.



Concernant le transport, quelques réflexes simples nous permettront de ne plus serrer les fesses au moindre contrôle routier ou douanier, il n'y aura qu'à les appliquer pour être dans les clous (marqueur démonté, rangé dans une housse et non visible de l'extérieur dans les voitures ...etc.)

Voilà pour les bonnes nouvelles ! Là où ça se corse, c'est surtout pour les professionnels du paintball, car le risque demeure. Je tiens à en remercier certains, preuve que même s'ils ne sont pas nombreux, il y en a qui se sentent concernés ! Les joueurs qui pourtant pouvaient rester sans agir parce qu'ils sont fédérés, ont donné plus que les principales et futures victimes de cette réglementation.

Force est de constater l'ampleur de l'attentisme de certains. Il est dommage de voir que nous restons sur une demi-victoire arrachée avec la FPS et la FédéGN, non pas par manque de volonté ou de soutien de nos membres mais par un manque cruel d'argent, dans un monde où malheureusement il dicte sa loi.

Avec les applications de la loi, les marqueurs de paintball deviendront officiellement des armes et c'est peut-être bien là le pire qu'il pouvait leur arriver !

Ceux qui nous ont soutenus peuvent marcher la tête haute, ceux qui n'ont pas su ou pas voulu n'ont qu'un seul devoir, baisser les yeux et ne surtout pas venir se plaindre quand l'épée de Damoclès leur sera tombée sur la tête !

Fox (Laurent Renard)



Nicolas Forissier
Ancien Ministre
Député de l'Indre
Maire de La Châtre

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
LIBERTÉ - ÉGALITÉ - FRATERNITÉ

[Redacted signature]

La Châtre, le 13 septembre 2010

Réf : PLC 07/10

Monsieur,

Comme je vous l'avais indiqué, j'étais intervenu auprès de Monsieur Brice HORTEFEUX, Ministre de l'Intérieur, afin de le sensibiliser au projet de révision de la classification des armes et plus particulièrement de modification du statut du paintball et de l'airsoft.

Je vous transmets la copie du courrier que celui-ci vient de me faire parvenir à ce sujet.

Je reste à votre service, à votre écoute et vous prie de croire, Monsieur, à l'assurance de mes sentiments les meilleurs.

[Handwritten signature]

Nicolas FORISSIER

Secrétariat parlementaire : 6, rue des Trois Marchands - 56400 La Châtre - Tél : 02 54 48 02 47 - Fax : 02 54 48 38 33
Permanence : 6, rue de la Poterie - 80100 Issoudun - Tél/Fax : 02 54 21 81 62
Assemblée Nationale - 126, rue de l'Université - 75355 Paris 07 SP - Email : nicolasforissier@orange.fr

Lettre du député Forissier accompagnant le courrier de M. Hortefeu



MINISTÈRE DE L'INTÉRIEUR,
DE L'OUTRE-MER ET DES COLLECTIVITÉS TERRITORIALES

Le Ministre

Paris, le 08 SEP 2010

Réf : BDC/CE 27385/1 - BL
V/Ref : plc

Monsieur le Ministre,

Vous m'avez fait part des préoccupations de plusieurs habitants de votre circonscription concernant le projet de révision de la classification des armes qui envisage d'intégrer les lanceurs à air comprimé utilisés pour la pratique du paint-ball et l'airsoft dans la catégorie des armes à feu.

J'ai souhaité que la réglementation applicable aux armes soit profondément réformée, d'une part pour simplifier le cadre juridique applicable aux utilisateurs légaux, d'autre part pour mieux lutter contre les trafics d'armes et la délinquance liée aux armes.

Dans cet esprit, un comité de concertation s'est réuni tout au long du premier semestre de 2010 au ministère de l'intérieur. Les représentants des utilisateurs de paintball et d'airsoft y participaient.

Je vous l'indique clairement, je n'ai aucune intention d'alourdir la réglementation applicable au paintball. Je souhaite au contraire faire évoluer la classification des lanceurs de paintball pour renforcer la sécurité juridique des utilisateurs.

Aujourd'hui, ces lanceurs entrent dans le champ d'application du décret n°95-589 du 6 mai 1995 sur les armes. Deux cas de figure se présentent :

- lorsque l'énergie développée à la bouche de l'arme est supérieure à 10 joules, celle-ci est soumise à déclaration ;
- lorsque l'énergie développée à la bouche de l'arme est inférieure à 10 joules, celle-ci relève d'un régime de détention libre.

.../...

Monsieur Nicolas FORISSIER
Ancien Ministre
Député de l'Indre
Maire de La Châtre
ASSEMBLÉE NATIONALE
126, rue de l'Université
75355 PARIS 07 SP

ADRESSE POSTALE : PLACE BEAUAU 75800 PARIS CEDEX 08 - STANDARD 01 49 27 49 27 - 01 40 07 60 60
ADRESSE INTERNET : www.interieur.gouv.fr

Lettre de M. Hortefeu 1/2

SITE WEB

Association Active / Inactive sur l'annuaire des associations

Pourquoi

Lorsqu'il a été construit, le site web a apporté quelques nouveautés dont un annuaire des associations "en ligne".

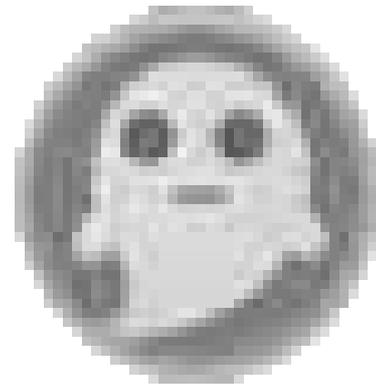
Malheureusement comme vous le savez, beaucoup de belles d'associations s'endorment à jamais, d'autres pour quelques années de sommeil en attendant le prince charmant (c'est à dire l'arrivée de bénévoles plein d'enthousiasme qui dynamisent la structure).

Au final des voix se sont élevées pour critiquer le fait qu'il y avait beaucoup d'associations inactives dans l'annuaire.

Ce qu'on a fait

Plutôt que de supprimer l'information (quand une association sombre ou s'endort, il est difficile de prévoir si elle se réveillera un jour), il a été décidé de rajouter un statut actif/inactif parmi les associations.

Par défaut, quand on consulte l'annuaire des associations, on ne voit que les associations actives. Une option dans le moteur de recherche permet néanmoins de rajouter les associations endormies symbolisées ainsi :



Normalement les coordinateurs régionaux et le conseil d'administration peuvent modifier en fonction de l'information dont ils disposent. Si vous observez des erreurs sur ce statut, il suffira de contacter l'une de ces personnes qui changera cordialement le statut.

GNMAG LA RENAISSANCE

Une PAO est en train de se mettre en place donc nous espérons relancer rapidement maintenant GN MAG. Pour ce faire, il faut reconstituer une équipe, la longue attente depuis le n° 24 ayant amené la dispersion des uns et des autres. Le nouveau GN MAG serait une publication web, donc pas de tirage papier excepté par imprimante personnelle. La pagination pourrait être variable, mais on partirait sur un contenu d'une vingtaine de pages. Les articles ce sera vous... Donc à vous d'évoquer les thématiques souhaitées, les envies que vous avez. (des présentations de sites de jeu, d'associations etc...).

Des rédacteurs: si certains d'entre vous se sentent une âme de rédacteurs, qu'ils me contactent de façon à ce que je leur donne les critères (longueur de textes etc...).

Des photos: GN MAG restera un support photographique. Nous sommes donc toujours et en permanence en recherche de photos étant entendu qu'il faut que l'on ait les autorisations de publication.

2

Par ailleurs, un arrêté du 22 août 2008 soumet les lanceurs de paintball ayant l'apparence d'une arme automatique de guerre à un régime d'autorisation.

J'envisage aujourd'hui d'assouplir ce cadre juridique, notamment en portant à 20 joules, au lieu de 10, le seuil à partir duquel un lanceur doit être déclaré. La déclaration des lanceurs développant une énergie supérieure à 20 joules devrait toutefois être accompagnée d'un certificat médical datant de moins de quinze jours.

De même, les lanceurs de paintball ayant l'apparence d'une arme automatique de guerre n'apparaîtront plus dans la nomenclature. En contrepartie, le transport de ces lanceurs devrait être opéré de sorte à ne pas être immédiatement utilisables (par exemple, en démontant une pièce de sécurité).

S'agissant de l'airsoft, les objets tirant un projectile ou projetant des gaz ne sont pas des armes lorsqu'ils développent à la bouche une énergie inférieure à deux joules.

Ces différentes évolutions de la réglementation seront incluses dans un décret qui sera élaboré par mes services. Si la proposition de loi sur les armes, récemment déposée par les députés Jean-Luc WARSMANN, Claude BODIN et Bruno LE ROUX, est adoptée, ces mesures pourraient figurer dans un décret d'application de cette loi.

Tels sont les éléments dont je tenais à vous faire part.

Je vous prie de croire, Monsieur le Ministre, à l'assurance de mes sentiments les meilleurs.

Brice HORTEFEUX

Lettre de M. Hortefeux 2/2



M. Brice Hortefeux

Des correcteurs: l'orthographe est une donnée importante. Il faut donc des correcteurs orthographiques capables de traquer les fautes dans les moindre recoins (et que l'on ne me réponde pas que word est mon ami... Une machine ne sera pas aussi efficace qu'une personne maîtrisant la langue française et ses subtilités).

Pour ceux qui ne connaissent pas, GN MAG est un magazine qui fut édité par la FédéGN pendant 5 ou 6 ans et ce jusqu'au n° 24. La politique rédactionnelle du futur mag reste à définir et cela se fera avec les membres de la future équipe et en fonction des demandes que vous ferez ...



AG RÉGIONALE PAYS DE LOIRE

Associations présentes: A3DL, ORC, Mondes Parallèles, Les Fictionnautes, Avalon terre de jeux

Associations excusées: Stratèges et Maléfices, Croisée des chemins

Association invité: Boisneau.inc

Calendrier 2011:

- 27 novembre: voiture au départ de Nantes pour les GNiales (MP)
- janvier: opération « Guerre Froide » (Avalon)
- 21 janvier: La mort s'habille de blanc, 8-10 joueurs (MP)
- 7-27 février: Nantes nez en l'air. Rallye photo thématisé (Fictionnautes)
- Février- mars: Le miel de l'empire, 8 joueurs (MP)
- 19 mars: la Lune ne répond plus, 20 joueurs (Fictionnautes)
- 3 avril: The Shield – no one rests in peace (GN contemporain), 15 joueurs (MP)
- 4-5 juin: Germanie (GN Antique), 60 joueurs (ORC)
- 11 juin: No Pasaran, 10 joueurs (Fictionnautes)
- 12-14 juin: Into the SMOG (Uchronie steampunk 1888), 70 joueurs (A3DL)
- 27 juin-17 juillet: Nantes nez en l'air. Rallye photo thématisé (Fictionnautes)
- Été 2011: Post-apo (airsoft scénarisé), 40-60 joueurs (Boisneau.inc)
- Juillet: NDHC Nantes (A3DL, ORC, MP, Fictionnautes)
- 12-15 août: participation à l'Agonie d'un rêve (Fictionnautes)
- 1-21 septembre: Baiser du Léthé (Fictionnautes)

Projets communs 2011:

- 9 janvier: shooting photos
- février : Rdv sur le site d'Avalon et initiation Airsoft
- avril : expérience autour de l'écriture avec O'librius
- juin : atelier de création scénaristique
- juillet : Nuit du huis clos
- novembre : Utopiales

Mise en place d'une mailing liste afin de communiquer entre les assos de la région. Le but étant notamment de nous tenir au courant de nos jeux et d'aller jouer chez les uns et les autres pour renforcer notre communauté.

Election du coordinateur régional: Damien Desnous est élu à l'unanimité.

AG RÉGIONALE CHAMPAGNE – ARDENNES

Une réunion est prévue pour janvier 2011, toutes associations de GN, paintball et airsoft sont invitées (point)

TROPHÉES FONDATION EDF

Aidez la Guilde de Bretagne à soutenir son dossier retenu par EDF Fondation en soutenant son action qui est un projet d'achat de matériel inter-associations.

http://tropheesfondation.edf.com/associations_participantes/association/la-guilde-de-bretagne

"Félicitations !

Nous avons le plaisir de vous informer que votre dossier de candidature a bien été retenu dans le cadre des Trophées des Associations de la Fondation EDF Diversiterre.

Vous pouvez retrouver votre association sur le site ; elle est désormais visible par tous les internautes.

Pour faire connaître ou faire du « bruit » autour de votre action, invitez vos amis et leurs amis à vous encourager en cliquant ici.

A l'issue de la phase d'inscription votre dossier sera présenté au comité de sélection qui désignera les nominés dans chaque catégorie ; c'est à dire les candidatures qui seront présentées au Jury.

Avant cela, nous souhaitons que cette phase soit pour vous fructueuse en visibilité, en contacts et en soutiens ; car contribuer à faire connaître vos actions est le premier objectif de ces Trophées des Associations.

Bravo encore pour votre engagement !

A très bientôt,

L'équipe des Trophées des Associations de la Fondation EDF Diversiterre "



SECOURISME

Les 23 et 24 octobre dernier, deux adhérents d'une association membre de la FédéGN ont pu, via la ligue de l'enseignement du Val d'Oise (dont nous sommes membres) suivre une formation PSC1 (secourisme). Cette formation permettra d'augmenter la sécurité sur les jeux organisés par les bénéficiaires. Nous vous tiendrons au courant de toute nouvelle session mise en place afin qu'un maximum d'entre vous puisse en bénéficier.

CADEAUX DE NOËLS

Si vous souhaitez faire des cadeaux de Noël (t-shirt, mug ...) aux couleurs de la FédéGN ou en faisant passer un message très second degré et voire plus, des produits sont disponibles à cette adresse: http://www.fedegn.org/tiki-index.php?page=boutique_tshirt. Ce site permet d'inclure vos visuels sur les produits de votre choix. Vous allez enfin pouvoir offrir à belle maman un mug avec vous en orc lui faisant un superbe sourire.



FESTIVAL DU FILM COURT DE GN

La sélection 2010 est composée de cinq productions en lice pour l'obtention du prix de la Sainte Grenade décerné par les internautes et le prix de la Fédération décerné suite aux votes des associations de la FédéGN

Les films en compétition pour l'édition 2010 sont diffusés sur internet : <http://www.fedegn.org/tiki-index.php?page=FestivalFilm>



CONCOURS DE LA PHOTO DE GN

Il va être relancé en 2011 malgré la participation symboliques des associations cette années. Il a pour objectif la mise en place d'une banque de photos de GN récentes et de qualités qui seront utilisées par la FédéGN pour illustrer ses différents moyens de communications (flyer, plaquette, site internet ...). Les associations peuvent envoyer trois de leurs plus belles photos de GN qui doivent avoir une bonne résolution et dont elles possèdent les droits de diffusion. Les clichés sont à envoyer à secretariat@fedegn.org en précisant le nom de l'association, la date et le nom du jeu ou de l'évènement.

Voici les photos envoyées par les associations CCO, Terre du sud et Rôle.



CCO - BCB



CCO - BCB



CCO - BCB



Terre du sud



Rôle



Rôle

MEMBRES DE LA FÉDÉGN

Voici la liste des associations membres de la FédéGN au 8 novembre 2010:

- ◆ 2 A.P.S
- ◆ 9ème compagnie
- ◆ A MUVRA
- ◆ A3DL
- ◆ AEGN34
- ◆ Airsoft Cernay
- ◆ Airsoft Events
- ◆ Airsoft Fun et Fairplay
- ◆ Airsoft l'Islois
- ◆ Airsoft Provence
- ◆ Airsoft Team Heulinois
- ◆ Airsoft Team Malaunay
- ◆ Airsoft Team Révolution Swat (ATRS)
- ◆ ALSG
- ◆ Alter Ego
- ◆ Amalgame
- ◆ Amaranthe
- ◆ Amis de Miss Rachel (Les)
- ◆ Amis du Paint Ball (Les)
- ◆ An Termaji (Terre des Rêves)
- ◆ ARCAN (Alteratio Realitatis Cher Allier Nièvre)
- ◆ Arpenteurs de Réalités (Les)
- ◆ AS St Rémy de la Vanne
- ◆ ASLG
- ◆ ASPIC
- ◆ Association Simulation Opérations Commando
- ◆ Astrolabe (L')
- ◆ Athanor
- ◆ ATOG (Association Théâtrale d'Organisation de Grandeur-Nature)
- ◆ AUBE
- ◆ Avalon 24
- ◆ Avalon 63
- ◆ Avalon - Terre de jeux et utopies
- ◆ AVAPS 74
- ◆ BCB (Berry Champ de Bataille)
- ◆ Begood Airsoft

- ◆ Biohazard Airsoft
- ◆ Bourgogne Air Soft
- ◆ BUDIMPACT
- ◆ Bulles de rêves
- ◆ Canal inattendu airsoft (CIA)
- ◆ Castilla Garona
- ◆ C.E.A (Commando d'Entraînement Airsoft)
- ◆ CEC Paintball
- ◆ Celtics Shooters
- ◆ Cercle des Compagnons d'Oniros (Le)
- ◆ Chartreuse Mountain Airsoft
- ◆ Chimères de Samara (Les)
- ◆ Chroniques de Syranon
- ◆ Citadelle de Roq (La)
- ◆ Claymort Airsoft
- ◆ Clepsydre
- ◆ Club Airsoft Bolbec
- ◆ Cocktail Ludik
- ◆ Colonne Baïkal (La)
- ◆ Compagnie des griffons (La)
- ◆ Compagnie du bras de Fer (La)
- ◆ Compagnons de la vérité (Les)
- ◆ Contes de provence
- ◆ Corsica Airsoft
- ◆ Crazy Hogs de Soisy
- ◆ Croisée des sept chemins (La)
- ◆ Dark Wolfs Airsoft
- ◆ Darkmoon
- ◆ Deux Tours (Les)
- ◆ Devils Mask 70
- ◆ Devolution Team (DVT)
- ◆ Diseurs de Rêves
- ◆ Dogswar Team Airsoft 83
- ◆ Don Quichotte
- ◆ Doublestars team
- ◆ Dreamcatcher
- ◆ Ebenaum
- ◆ Eden Ball
- ◆ Elfalapom
- ◆ Elixir
- ◆ Enquête de Rêve
- ◆ Errost
- ◆ Experience (L')
- ◆ Fantastique Comédie
- ◆ Fenrir
- ◆ FFJDR (Fédération Française de Jeux de Rôle)
- ◆ Fictionautes (Les)
- ◆ Foire aux chimères
- ◆ Forges de l'Outremonde
- ◆ Francs Tireurs du Mont Blanc (Les)
- ◆ French Tactical Division – Airsoft team
- ◆ Genèse de Landhelven
- ◆ Geste des Dragons (La)
- ◆ GIGN (Groupe Imagination Grandeur Nature)
- ◆ Gobl'in the dark
- ◆ Grand Duc (Le)
- ◆ Gransagne Wolves Paintball
- ◆ Green Fox
- ◆ Groupe Airsoft du Confluent (GAC)
- ◆ Groupe Alpha Paintball
- ◆ Guilde de Bretagne (La)
- ◆ Héritage d'Hallapandur (L')
- ◆ Hestraie (Association la)

- ◆ H.R.T (Héthane racing team)
- ◆ Imperium Ludi
- ◆ J'en perds mon lutin
- ◆ Jeux de rôle magazine (Promenons nous dans les bois)
- ◆ Joyeux Chaotiks (Les)
- ◆ J'teux d'billes (Les)
- ◆ Kamikaze association GN
- ◆ Korrigan Airsoft Team
- ◆ LA 340 (Loisir Airsoft 340)
- ◆ Légendes d'Espigoule (Les)
- ◆ Légion
- ◆ LGA93
- ◆ L.It Tactical Team
- ◆ Liberty Paintball
- ◆ LODE
- ◆ Lutetia Lacrymae
- ◆ Lutiniel
- ◆ Malakaa
- ◆ Mare aux Diables (La)
- ◆ MARS Moselle Asso RP et Softair
- ◆ Mascarilla
- ◆ Masques et danath
- ◆ Mille Mondes
- ◆ MJC Provin section Airsoft
- ◆ Mondes Parallèles
- ◆ Monolithe
- ◆ Morphée
- ◆ Mythes au logis
- ◆ Nocturnes Foréziennes
- ◆ Objectif Paintball Sport
- ◆ Odyssée
- ◆ Odyssée de l'Imaginaire
- ◆ Ombres du Folkvang (Les)
- ◆ OPS Corsica
- ◆ Orbalia
- ◆ ORC (Ouest Rôle et Création)
- ◆ Orck'n roles
- ◆ Osmodie Veni,Ludi,Vici
- ◆ Oxalis
- ◆ Paint Brank's (P-BKT)
- ◆ Paintball 2 A
- ◆ Paintball 55 Tronville
- ◆ Paintball adventure de la Côte d'Opale (PACO)
- ◆ Paintball Cerberus 38
- ◆ Paintball Rangers
- ◆ Paintball St Pierre
- ◆ Paintball Vallée de l'Oisans
- ◆ Paintball Vallerois
- ◆ Paintball-Vallois
- ◆ Par-delà le Seuil
- ◆ Pèlerins de Métamorphée (Les)
- ◆ Perbunk
- ◆ Porte des songes (La)
- ◆ R-Soft
- ◆ R Soft Project
- ◆ RAJR (Rhône Alpes Jeux de Rôle)
- ◆ Rangers 76
- ◆ Razac Paintball
- ◆ REEL
- ◆ Requiem pour un lapin
- ◆ Rêve du sanglier
- ◆ Rêves de Jeux
- ◆ Roazhon paintball klub (RPK)

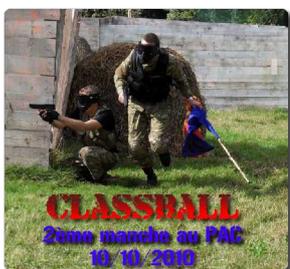
- ◆ Rôle
- ◆ Royaume de la meute (Le)
- ◆ S Airsoft
- ◆ Samarcande
- ◆ Scénario Paintball 34
- ◆ Schobhakhadhoulhambhathor
- ◆ Shadow Paintball Team
- ◆ Shadowforums (Les)
- ◆ Snip Camo
- ◆ Softair of Fortune
- ◆ Soft'alp
- ◆ Steam Runner
- ◆ Stimuli
- ◆ Stratèges et Maléfices
- ◆ Tactical Airsoft Group
- ◆ Tactical Woodsball
- ◆ Tapisserie des Ombres (La)
- ◆ Team Cedriclemagicien
- ◆ Terra Ludis
- ◆ T.R.O.L.L
- ◆ Topik
- ◆ Turbulences Paintball
- ◆ Ultimate Paintball Dumbea
- ◆ Urbicande Libérée
- ◆ Voix d'eidolon (Les)



ÉVÉNEMENTS

CLASSBALL

Dimanche 10 octobre notre association (ASLG Paintball) participait à la 2ème manche du ClassBall organisé au Paintball Armor Club de Dinan. Ce petit tournoi rassemblait une vingtaine de joueurs adeptes du paintball à petite cadence. Les parties ont été lancées à 11h et se sont terminées à 17h, quatre équipes bretonnes s'y sont affrontées dans une très bonne ambiance et un faire play remarquable. Le ClassBall s'adresse aussi bien aux joueurs confirmés qu'aux amateurs, son objectif est de dynamiser les échanges entre les club du grand ouest et de passer une journée sympa autour d'une même passion. Pour plus d'info rendez vous sur le site : <http://classball.aslpaintball.fr>



SHOOTING GAME SHOW

Pour la 3ème année consécutive, la FédéGN était présente au Shooting Game Show (Salon du tir de loisir). Ce salon a quitté les locaux de l'espace Champerret afin d'investir du **10 au 12 septembre** le parc des Exposition de la Porte de Versailles. Nul doute que les capacités de développement liées à ce nouveau lieu auront attirées les organisateurs qui ont pu prendre exemple sur le « Monde du Jeu » ayant lieu dans le hall voisin. Qui se souvient en effet des premiers Mondes du Jeu qui rassemblaient 10 à 12000 visiteurs ?

Car ce sont plus de 10000 visiteurs qui ont franchi l'entrée du hall 2.1 de la Porte de Versailles afin de visiter les stands, les boutiques, s'essayer au tir à l'arc, à la sarbacane avec la fédération handysport, discuter avec Tanyo Koba, s'essayer au parcours de Tir. Ils ont également pu aller voir les amateurs de western, ce salon étant regroupé avec le Paris Western Show. Cette proximité a permis des échanges très intéressants entre les Gnistes que nous sommes, friands de costumes et de décors, et les amateurs de western.



L'intérêt de ce salon, au delà du rassemblement d'airsofteurs en grand nombre, est aussi de pouvoir discuter avec les professionnels de tous ordres (Cybergun, avec qui le projet airsoft libre a longuement été abordé, ASG, Bollé, ainsi que plusieurs revendeurs.). Nous aurons donc des sponsors pour la prochaine fête du jeu. N'hésitez pas à commencer à réfléchir à vos projets, la fin mai 2011 va vite arriver.

Nous avons également pu présenter la FédéGN et notre activité à un public intéressé, a des associations en plein développement, qu'elles pratiquent le GN médiéval, l'airsoft ou le paintball.

Des relations qui ne manqueront pas d'être bénéfiques et constructives ont été nouées avec le président de la Fédération Francophone d'Airsoft Belge. Par ailleurs, le fait que nous soyons la seule fédération s'occupant d'air soft présente a été remarqué...



Les contacts pris lors de ce salon vont être exploités afin de proposer à nos membres de nouveaux avantages. La proximité avec le Monde du jeu a également permis de créer des synergies intéressantes. En effet, un dialogue a été entamé avec Calimacil qui se déclare vouloir travailler avec nous à l'établissement d'une charte concernant la sécurité. Par ailleurs l'équipe airsoft travaille en direct avec cette société au développement d'un couteau contemporain, plus sécurisant que les couteaux d'entraînement actuellement utilisés lors des parties d'airsoft. Durant ce week end nous avons établi le cahier des charges, la grille tarifaire, et un accord avec des grossistes de l'airsoft est déjà en cours. Le produit final pourra également intéresser nos amis paintballer ou autres GNistes contemporains.

Enfin, plusieurs contacts ont été pris pour des sponsors afin de réimprimer les tracts airsoft qui sont quasiment épuisés (30000 ex écoulés en 10 mois).



Merci à tous les bénévoles qui se sont investis, tant pour tenir le stand que lors du montage, du démontage. Nous étions trop peu nombreux, et c'est là le seul point noir de ce week end.

LES UTOPIALES 2010 AVEC UN ESPACE GN DEDANS

Le week-end du 10 au 14 novembre, se déroulait à la Cité internationale des congrès de Nantes, le festival des Utopiales. Pour résumer, c'est un mélange de littérature, de jeux, de cinéma, d'arts plastiques, de jeux vidéo et de grandeur nature. Le tout centré sur la Science-fiction. Cette année, le thème était « les frontières ». Tout un programme...

Mais n'étant pas du tout fan de SF, je ne pourrais pas vous en dire grand chose. J'ai entendu quelques noms (Bernard Werber, China Mieville), vu des belles choses (Didier Graffet), des affiches (les 20 premières minutes du nouveau *Tron*) et croisé des extra-terrestres (un des frères Bogdanov).

Parmi tout ce petit monde, des associations de GN de la région s'étaient rassemblées sous la bannière « Fédé GN » pour présenter leur passion. Pendant 4 jours, les visiteurs étaient donc invités à se plonger dans les années 20 (le thème commun retenu cette année). Des bénévoles étaient là en costume pour leur présenter le GN, les associations de la région et le calendrier des jeux à venir.

Comme chaque année, une scène de crime avait été mise en place pour permettre aux visiteurs de s'immerger un peu dans la peau d'un joueur. « Le bureau fermé » (une création de « Mondes Parallèles ») proposait aux visiteurs

d'élucider un crime étrange, un homme retrouvé mort dans une pièce pourtant close. Des indices dissimulés dans la salle, des témoignages, trois suspects, un peu de jugeote et à eux de trouver le coupable. Près de 1000 personnes se sont prêtées au jeu au cours du festival.

En plus de tout ça l'équipe a réussi à intéresser la presse (écrite, radio et internet) à l'univers du GN. Une belle réussite qui permet de montrer au grand public que le monde du Grandeur Nature n'est pas un univers obscur rempli de gens bizarres. Même si parfois ce n'est pas toujours évident d'en parler...

12 actualités

Loire-Atlantique

dimanche Ouest-France
11 novembre 2010

Aux Utopiales, ils se la jouent grandeur nature

Le jeu de rôle, un monde à découvrir au festival de science fiction de Nantes. Cet été, se tiendra, entre Nantes et Angers, le plus grand événement du genre au château de Serrant.

À terre, une silhouette blanche dessinée. Le crime vient d'avoir lieu. Le vieux poste de radio crachote une transmission des années 20. Les démolisseurs ont revêtu des robes christiennes. Les héros mènent la costume trop-épices. Tous participent à un jeu grandeur nature, appelé aussi GN. À partir d'un scénario, Alexander, Yohann, Eric, Alice et Louise font évoluer leur personnage en direct et dans un lieu totalement roqué pendant une soirée, un week-end ou plus.

Louise Thebaud, de Couëron, a franchi le pas il y a 5 ans en adhérant à Ouest rôles et création. « Passé le ridicule et l'angoisse de se mettre en scène », la damoiselle, costumière de métier, aime « cette nouvelle façon de jouer. J'étais timide et cela m'a fait beaucoup de bien. D'ailleurs, la fédération a reçu un agrément d'éducation populaire. Le GN aide vraiment certains à s'ouvrir. »

Avec ses amis, elle prend part à 3 ou 4 de ces divertissements par an, entre mai et septembre. L'hiver, il passe aux murder-party ou aux soirées enquête. « C'est un milieu qui peut paraître fermé mais reste très ouvert. Et on ne court pas dans des bois avec des armes ! En fait, ce sont des parties très cadrées avec des règles précises. Le grandeur nature



Costumes et accessoires des années 20 pour Alexander, Yohann, Eric, Alice et Louise plongés dans un jeu grandeur nature.

À rencontrer jusqu'à la nuit aux Utopiales à la cité des congrès de Nantes.

se base sur le fair-play.

L'été prochain, Louise participera à Kandrava, présenté comme le plus grand jeu de rôle français. « Cela vient de se décider, il aura lieu du 14 au 17 juillet, au château de Serrant à Saint-Georges-sur-Loire (45), sur le modèle de Mythraeus

en Allemagne, qui réunit plus de 5 000 personnes », annonce Cécile

Vallée, d'Angers, l'une des organisatrices. Les participants seront immergés dans un monde médiéval fantastique. Pour la jeune femme, ce jeu « se rapproche du théâtre d'im-

et peut-être d'oser plus que dans la vraie vie ».

Magali GRANDET. Le festival des Utopiales se poursuit ce dimanche, à partir de 10 h. Tarifs : 750 F plein, 6 € réduit, gratuit moins de 8 ans. Site : www.utopiales.org

APPEL À CANDIDATURES POUR ORGANISER AVATAR 2011

Ces candidatures n'étant pas réservées aux seuls Belges, je vous fais suivre ici la proposition de la Fédération Belge du GN (BE Larp) concernant l'appel à candidature pour organiser AVATAR 2011.

<http://www.larp.be/forums/index.php?showtopic=14017>

CONSEILS PRATIQUES

SÉCURITÉ EN AIRSOFT

La sécurité, en airsoft, est une donnée importante. Elle comprend la sécurité des joueurs mais aussi la sécurité des promeneurs. Tous les sites ne pouvant être clôturés (et une clôture n'étant pas forcément un obstacle pour certains visiteurs indéliés), la FédéGN vous propose de baliser vos parties avec le document suivant:

http://www.fedegn.org/tiki-download_file.php?fileId=566

VENTE DE COSTUMES MARATIER



VENTE DE COSTUMES ET D'ACCESSOIRES DE CINEMA ET DE THEATRE TOUTES EPOQUES

LES 10 11 12 13 DECEMBRE 2010

DE 10H00 A 18H00

ADRESSE : 19 RUE CLAUDE BERNARD 93120 LA COURNEUVE
Tel : 01 48 34 36 21 mail : maratier@maratier.com

Interview de Martina Ryssel une allemande joueuse de GN.



Salut Martina, déjà pourrais-tu te présenter en quelques mots ?

Je m'appelle Martina Ryssel, j'ai 28 ans, ingénieur en électricité, et actuellement « product-manager » dans une grande entreprise allemande. Je fais du GN depuis 12 ans désormais et j'ai pu tester plusieurs genres et styles de notre activité. J'en ai également organisé quelques uns dont la plupart ne correspondent pas au standard du GN allemand typique (voir plus bas). Des jeux inspirés de romans ou ambiance mafia années 50, des huis-clos ou des campagnes de science-fiction, la plupart avec des rôles déjà préécrits.

En dehors du GN, je fais du karaté, du théâtre, et j'adore la poésie, la lecture et le chocolat.

En tant qu'organisateur:

Quelles sont les responsabilités pendant un jeu : juste scénaristiques, ou est-ce-qu'il est question également de points annexes, comme la sécurité des joueurs et/ou la gestion de la nourriture, etc... ?

Ce type de responsabilités peut varier : les organisateurs font souvent signer aux joueurs certaines clauses et conditions qui peuvent aller jusque l'exclusion du jeu. Ils donnent également quelques règles de sécurité et peuvent observer pendant le jeu si elles sont respectées. Quand à la gestion de la nourriture, il y a autant d'organisateur qui la prennent en charge que d'autres qui ne le font pas. La plupart des jeux nécessitant un campement ne prévoient

pas la nourriture, la plupart des autres jeux le font.

Comment fait-on pour trouver un site, surtout dans le cas de gros GN ?

Du bouche à oreille la plupart du temps. Les gens savent simplement quels sont les sites qui sont adaptés et lesquels ne le sont pas. Il y a également plusieurs websites, calendriers, réseaux sociaux et Larps wiki à disposition et où les organisateurs peuvent trouver des bons plans pour des sites. C'est assez rare que certains organisateurs innove en testant un nouveau site.

Est-ce-que vous avez des priorités écologiques (couverts recyclables, toilettes écologiques) ?

Cela dépend entièrement des organisateurs. Les joueurs généralement n'insistent pas spécialement sur ce point, donc il s'agit uniquement du choix de l'équipe organisatrice.

Les jeux:

Quel est le prix moyen d'un jeu en Allemagne ?

Cela dépend surtout si il s'agit d'un jeu où les joueurs campent sur place et amènent leurs nourriture (sur ces jeux, la PAF peut avoisiner seulement les 10 euros), alors que les jeux de cinq jours dans un château, comprenant une pension complète (la PAF peut alors être largement au dessus de 200 euros). Je dirais que la PAF moyenne est de 60 euros.

Est-ce-que certains joueurs allemands testent des jeux étrangers ? Est-ce-que inversement, certains étrangers viennent jouer en Allemagne ?

Je ne pense pas que beaucoup d'allemands le font, mais j'en connais certains, dont moi. On voit beaucoup de joueurs étrangers sur des événements de grande envergure, comme le Drachenfest ou Conquest of Mythodea, qui comptent plusieurs centaines de participants, mais on en voit rarement sur de plus petits jeux.

Est-ce-que les jeux sont uniquement en allemand ou parfois également en anglais (ou une autre langue) ?

Les jeux sont généralement en allemand puisque tout le monde sur un jeu parle allemand. J'ai, pour ma part, participé à des jeux où des joueurs étrangers étaient présents mais où le scénario intégrait également cette double nationalité et la barrière de la langue, ce qui a vraiment bien marché.

Sinon la plupart des allemands parlent plutôt bien anglais, donc ce ne serait pas un problème d'intégrer des joueurs étrangers.

Quel est le plus gros jeu en Allemagne ? le plus long ?

Il y a deux jeux particulièrement gros en Allemagne, Drachenfest et The Conquest of Mythodea. Les deux sont d'inspiration medfan et comptent plusieurs centaines de joueurs venant des quatre coins de l'Europe.

J'ai entendu parler de jeux qui dureraient plus de 10 jours, mais ce n'est vraiment pas un standard. Je dirais que la plupart des jeux durent de trois à dix jours.

Vue d'ensemble sur le GN en Allemagne:

Quel est la moyenne d'âge des joueurs en Allemagne ? plutôt jeune (< 25 ans), moyen (entre 25 et 40 ans), plus vieux (supérieur à 40 ans) ?

Je dirais que l'âge moyen d'un joueur en Allemagne est le début de la vingtaine, la plupart étant encore étudiant, mais il y a également une forte proportion de la seconde catégorie. Les plus de 40 ans sont rares, mais il y en a quelques uns.

Est-ce-que les enfants peuvent venir jouer ? Y a t il des conditions spécifiques que doivent alors remplir les organisateurs ?

Il y a des jeux où les enfants peuvent venir jouer, mais c'est le choix de l'organisateur. La plupart des jeux ne sont ouverts qu'à partir de 16 ou 18 ans mais récemment, de plus en plus de jeux ouvrent leurs portes aux enfants. Ils doivent faire remplir une décharge de responsabilité par leurs parents et être accompagnés d'une personne qui les encadre (parent ou autre).

Encore plus récemment, on a vu l'essor d'un type de GN qui n'est destiné qu'aux enfants, soit dans un but pédagogique, soit juste pour s'amuser.

Quelle sont les principales sources d'inspiration des GN allemands ?

De très loin, l'univers medfan. Viennent ensuite les nombreux jeux inspirés par la science fiction, le monde vampire ou des thématiques historiques, puis ... tous les autres.

Penses-tu que les joueurs sont plutôt inspirés par des one-shot ou des campagnes ?

Les deux sont plutôt répandus, bien que souvent une équipe organise plusieurs sessions d'un jeu, la faisant évoluer une campagne ou simplement s'inspirant d'un monde qu'ils ont déjà créé. Il est très courant (sur les medfans) de reprendre un de ses anciens perso pour un jeu, ou mieux, pour tous les jeux, et ainsi le faire évoluer au fil des années (en gagnant des points d'expérience qui vont permettre de développer de nouvelles compétences). Au final; c'est le joueur qui va développer sa propre campagne.

Y a t-il des professionnels du GN en Allemagne (pour la nourriture par exemple ou un équipement spécial) ?

Il y a aujourd'hui de nombreux professionnels dans le monde du GN. La plupart sont des consultants dans l'événementiel, ou des vendeurs d'accessoires ou équipement (armes, costumes, maquillage, etc...). A ma connaissance, il n'y a pas de professionnels dans la restauration. Sinon, il y a également d'autres professionnels éditeurs ou journalistes pour le magazine de GN "larzeit".

La communauté:

Est-ce-qu'on peut parler de communauté en Allemagne : y a t-il plutôt un unique groupe assez soudé ou plusieurs groupes organisés ?

Encore une fois, il y a les deux types. Il y a une multitude d'associations qui rassemblent les gnistes, et qui sont pour la plupart régionales. Ensuite, il y a à côté des portails ou

réseaux sociaux dédiés comme larper.ning, il y a également encore plus d'initiatives personnelles de joueurs qui se retrouvent sur plusieurs jeux.

Il y a une grande association, German Larp Association, qui dirige une campagne de jeu comprenant beaucoup de territoires de jeux évoluant selon les années, ainsi les joueurs peuvent voir sur une carte leurs propres territoires, connaissent leurs voisins proches et déclenchent ou non des guerres contre eux.

Est-ce-qu'il y a un évènement particulier pendant lequel les associations se retrouvent ?

Il n'y a pas à strictement parler d'évènement de ce genre, mais le German Larp Association organise tous les ans une conférence qui permet les réunions de campagnes des Larp countries (et ainsi, les associations référentes).

Est-ce-qu'il y a une association ou une organisation qui rassemble toutes les associations de GN en Allemagne ?

Le German Larp Association essaye de le faire pour ses membres et membres d'association. La communauté s'entraide également activement via internet.

Comment les joueurs de toutes l'Allemagne communiquent entre eux ?

Ah, le miracle d'internet. Ceux qui veulent prendre contact avec d'autres membres d'association vont toujours trouver un moyen d'y arriver via les plateformes et les réseaux sociaux mis en place.

Comment est perçue la communauté en Allemagne par les médias, les personnes extérieures ? De grands enfants, des dangereux satanistes, des personnes à l'imagination débordante ?

La plupart du temps, nous sommes perçus comme étant inoffensifs, mais un peu étranges. Je trouve que cette vision est néanmoins en train de changer. Comme la première génération de gnistes a mûri (et a pris en considération ce que les pays nordiques ont déjà accompli à ce sujet), des efforts ont été faits pour mieux faire connaître le GN au grand public. Il y a déjà des GN qui ont reçu des subventions de l'Europe ou des bureaux fédéraux, la plupart du temps, parce qu'ils font partie d'un programme éducatif. Il y a également une grande communauté de GN pour les enfants, qui favorisent ce concept.

Personnellement, j'ai fait état de ma passion pour le GN à plusieurs entretiens et même à mes collègues (plutôt conservateurs) et j'ai toujours eu un retour positif, tout dépend de la façon dont on présente la chose.

Quelles sont les relations avec les autres communautés (reconstitution historique, théâtre, jeu de rôle) ?

La plupart des joueurs ont déjà joué ou jouent encore au jeu de rôle sur table. Il y a une relation d'haine-amour avec la communauté de reconstitution historique, qui considère toujours que nous ne respectons pas du tout l'authenticité d'une époque et que nos épées sont bien trop petites, et nous pensons qu'ils sont proches des gnistes, mais sans le côté drôle. Je ne connais que peu de connexion avec la communauté du théâtre.

Est-ce-que vous avez du méta-GN ? Comme des magazines ou fanzines dédiés ? des conférences, films ou séries ?

Il y a un magazine (4 numéros par an) qui s'appelle Larzeit, "moment de GN" et il y a une conférence, appelée Mittepunkt, inspirée par le concept nordique du Knutepunkt. C'est devenu un point central pour le rassemblement des joueurs de la campagne organisée par la German Larp Association, mais l'entrée est ouverte à tous, joueurs ou non, allemands ou non. Cette réunion comprend des séances de discussion, des mini-jeux et des conférences soit futiles soit d'un niveau très académique. Venez nous rendre visite en janvier 2011 à Cologne ! (NB : la moitié des conférences est en allemand, le reste en anglais)

Est-ce-que le GN allemand a des spécificités particulières selon toi ? Peut être même des spécificités régionales ?

Je dirais, à titre personnel, qu'il y a en effet quelques distinctions :

- Ne jamais mentionner la guerre – non, nous ne jouons pas de GN nazis et nous évitons de parler des gens qui en font quand même.
- Il y a beaucoup de gnistes qui testent différents genres mais certaines communautés (particulièrement le monde vampire et science fiction) ne s'ouvrent pas spécialement aux autres types de jeux.
- Dans l'univers medfan, on tient très souvent compte de l'expérience qu'un personnage va gagner sur un jeu (ce qui bien sûr dépend du jeu dans lequel le personnage évolue sur différentes années)
- En général les standards costume/maquillages sur les GN allemands sont très élevés.
- De manière assez amusante, j'ai eu l'occasion de parler avec des joueurs du nord et du sud de l'Allemagne se plaignant du mauvais jeu, de l'instinct de winner et du mauvais role-play des deux côtés. Les deux ont donné exactement les mêmes exemples de jeux pour étayer leurs discours. Les rumeurs circulent bien !

La plupart des medfans allemands sont basés sur la participation active des PNJ qui vont jouer les scènes d'ambiance et d'attaques de monstres. Donc une des conséquences positives du concept de ramener son propre perso sur un jeu fait que les joueurs vont être amenés à combattre ensemble et non les uns contre les autres (sans compter le bon vieux paladin combattant de base les conflits). Il y a des scénarios joueurs contre joueurs ou des scénarios avec des fiches préécrites, qui vont donc pousser les joueurs à se combattre entre eux, mais ils sont plus rares.