

La Lettre de la Fédé

FédéGN
16 les linandes vertes
95000 Cergy



Tél/Fax : 01 30 75 01 64
email : secretariat@fedegn.org
site web : www.fedegn.org

Juillet 2002

Numéro 36

Introduction	1	Vie de la fédé.....	3
Brèves.....	1	Nouveaux services.....	3
Cotisations.....	1	FedeGN.org : statistiques	4
Actualité	2	GN Mag.....	4
Monde du Jeu	2	Assemblée Générale	5
Salon	2	L'assurance, vers une évolution importante	5
Infos pratiques, juridiques,...	2	Atelier Techniques et méthodes d'écriture de scénario et de personnages.....	6
L'ivresse publique et manifeste	2		
Trésorerie / Finances.....	3		
La composition d'une association	3		

Réalisation : Stéphane Gesquière

Introduction

Brèves

- Dans le cadre de la remise à jour de notre carnet d'adresses, n'hésitez pas à nous faire parvenir les coordonnées (téléphoniques, postales, web, mail...) de votre association, d'associations avec lesquelles vous avez été récemment en contact, propriétaires de sites, magasins intéressants etc... Contactez Matthieu SCHNEIDER, base@fedegn.org

- Prochain CA le 26 octobre à Paris. Si vous souhaitez des informations quant aux horaires et au lieu, contactez le secrétariat.

Cotisations

Membres de la FédéGN devant renouveler leur cotisation (22)

Armagedon, Avalon, Avatar (Association VALEntinoise Alteratio Realitatis), Avatar Belgique, Claymore, Cour des Songes (La), Deender, Espace Ludique, Fantastic'Art, Forge des Marais, GAROU (Les Gardiens des Rêves Oubliés ASBL), Geste des dragons (La), Guilde de Bretagne (La), Guinhut, Imperium Ludi, Jeux du manoir (Les), Mare aux Diables (La), Messagers d'Elendill (Les), RAJR (Rhône Alpes Jeux de Rôle), Smocking & Cottés de mailles, Stratèges & Maléfices, Voyageurs du Bord du Monde (Les)

Membres ayant réglé leur cotisation 2002 (42)

1 Dé 20, AGAM (Association des Grands Anciens de Miskatonic), Alkhémia, Amalgame, Anachrone, Antre du dragon des légendes (L'), ARCAN (Alteratio Realitatis Cher Allier Nièvre), ARL (Alteratio Realitatis Lyon), Arpenteurs de Réalités (Les), Artisans des Rêves (Les), Association des Arts du Spectacle (AAS), ATOG (Association Théâtrale d'Organisation de Grandeur-Nature), Cercle de Pierre (Le), Cercle des Compagnons d'Oniros (Le), De la cave au grenier, Deux Tours (Les), Don Quichotte, Errost, Fédération Belge de Jeux de Simulation ASBL, Fey-Eryndynn (Cité des Elfes Noirs), FFJDR (Fédération Française de Jeux de Rôle), GdR2, Geste des Dragons Lune (La), Incarna - La Geste des interfacés, Joyeux Chaotiks (Les), Kerasoft, Lutiniel, Mandragore (Le), Mondes Parallèles, Monts Rieurs (Les), Nemo, Nocturnes Foréziennes, Par-delà le Seuil, Pèlerins de Métamorphée (Les), Porte des Mondes (La), Rêves de Jeux, Rôle, Songes de Lames, Sortilèges-Laval, Terra Ludis, Théâtre du clair de Lune (Le), Wargs

Comment adhérer

Peuvent être membres de la FédéGN les associations loi 1901 (ou fonctionnant selon les lois spécifiques Alsace Moselle) ayant organisé ou co-organisé au moins un GN dans les 4 dernières années (GN étant entendu dans un sens très large). Le coût de cette adhésion est de 30 euros, plus 0,15 euro par joueur et par GN de l'année précédente. Si vous ne remplissez pas les conditions, vous pouvez nous soutenir en devenant membre associé (15 euros pour l'année en cours). Pour tout renseignement, contactez-nous.

Pour les adhérents qui n'ont pas encore payé leur cotisation 2002, il est grandement temps de s'en acquitter.

Actualité

Monde du Jeu

La sixième édition du Monde du Jeu se tiendra les 4, 5 et 6 octobre 2002 à Paris 16^{ème} à l'espace Auteuil, comme ce fut le cas pour les deux dernières éditions. En 2001, 10 000 visiteurs avaient franchi les portes du Monde du Jeu. Cette année, la fédération sera bien entendu présente à cette manifestation, de même que l'équipe de GN Mag. Si vous souhaitez participer à l'animation, la décoration de l'espace GN, n'hésitez pas à contacter notre responsable communication, Jérôme MALTERE : communication@fedegn.org

Salon

Bonjour,

Du 30 octobre au 3 novembre 2002, le monde de la Science-fiction s'invite à la Cité des Congrès de Nantes.

Le concept original des Utopiales est d'associer des expositions de tous les domaines de la Science-fiction (littérature, cinéma, BD, jeux vidéo, arts plastiques, rencontres scientifiques...)

Le visiteur devient tour à tour spectateur, joueur, lecteur, auditeur pendant 4 jours bien remplis. Le public s'est d'ailleurs rendu en masse aux Utopiales, 24 000 entrées en 2001, 30 000 prévues en 2002.

Ce festival, considéré comme le plus important du genre en Europe, est aussi un salon professionnel de référence avec ses colloques, conférences et rencontres incontournables.

EUROPE 2, notre partenaire, organisera des concours avant la manifestation pour gagner des jeux, des places de concert et diffusera 300 spots de publicité sur 14 villes. Un affichage renforcé par 350 affiches de 4x3m, 350 de 120x180cm, 5 000 de 40x60cm (lycées, universités, écoles) sur le Grand Ouest, associé aux partenariats presse spécialisée, cinéma, PQR, jeux vidéo.

Participez à cet événement unique en Europe !

Situé au cœur du festival avec la littérature et la BD, vous présenterez vos jeux et consoles dans un espace festif et attractif, offrant une visibilité maximale.

Une LAN party réunissant 300 ordinateurs aura lieu durant le week-end.

N'oubliez pas de participer au Grand Prix Utopiales du Jeux Vidéo, qui récompense le meilleur jeu de l'année !

Vous trouverez ci-joint un dossier complet sur l'espace exposition jeux vidéo des Utopiales. (ndlr : disponible auprès du secrétariat)

Pour exposer ou communiquer pendant ce grand rendez-vous, contactez nous dès maintenant :

Catherine HABERT

STRAT'EXPO

02 28 53 00 45

chabert@strat-expo.com

Plus d'info sur le festival : www.utopiales.org

Infos pratiques, juridiques,...

L'ivresse publique et manifeste

Dans la lettre de la fédé 35, il avait été question des règles de fonctionnement d'un débit de boisson, plus communément appelé "auberge" sur nos jeux. Cette fois-ci, nous allons aborder le sujet de l'abus d'alcool.

Article L 3341-1

Une personne trouvée en état d'ivresse dans les rues, chemins, places, cafés, cabarets ou autres lieux publics, est, par mesure de police, conduite à ses frais au poste le plus voisin ou dans une chambre de sûreté, pour y être retenue jusqu'à ce qu'elle ait recouvré la raison.

Attention, la notion de lieux publics est très extensive puisqu'il peut s'agir de lieux accueillant du public. Par exemple, une bagarre éclate sur un GN avec des personnes en état d'ivresse, il y a des blessés et interventions des forces de l'ordre, les personnes en état d'ivresse manifeste peuvent être poursuivies même si le site du GN est un lieu privé...

Article L 3353-4

Le fait de faire boire jusqu'à l'ivresse un mineur est puni conformément aux dispositions de l'article L 3353-3.

Les personnes coupables des infractions prévues à l'alinéa précédent encourent également la peine complémentaire de déchéance de l'autorité parentale.

Attention donc si vous avez des mineurs sur votre jeu.

De plus, le fait de servir à boire à une personne manifestement ivre, ou d'avoir reçu une personne ivre dans son établissement vaut contravention de 4^{ème} classe.

Tout cela pour dire que si vous servez de l'alcool sur vos jeux, outre le fait de respecter les règles en la matière (Cf Lettre de la Fédé 35), il est important de faire attention à ne pas avoir de joueurs ivres...

Trésorerie / Finances

Associations accessoirement lucratives

Les associations non lucratives qui se livrent à des activités commerciales accessoires échappent aux impôts commerciaux (impôt sur les sociétés, taxe professionnelle, TVA) sous réserve des trois conditions suivantes : leur gestion est désintéressée, leurs activités non lucratives demeurent prépondérantes, et le montant des recettes commerciales accessoires encaissées au titre de l'année civile ne doit pas dépasser 250 000 F. L'appréciation de ce seuil s'applique à toutes les activités commerciales accessoires, sans distinguer selon leur nature (prestations de services ou livraisons de biens). Par ailleurs, en matière d'impôt sur les sociétés et de taxe professionnelle, l'association devient imposable dès le premier franc, à compter de l'année au titre de laquelle le seuil de 250 000 F est dépassé. En matière de TVA, l'association devient imposable dès le premier jour du mois suivant celui au cours duquel le seuil de 250 000 F est dépassé.

Rép. Weber, JO 20 mars 2000 Déb. AN. quest. p. 36791

La composition d'une association

Une association a au moins deux membres

Une association qui passe de deux à un membre en raison de la disparition de l'un des intéressés est dissoute immédiatement et de plein droit. Il n'est pas possible d'admettre un nouveau membre en vue d'assurer la poursuite de l'activité car l'association ne peut revivre après sa disparition.

Rép. Huguet, JO 24 février 2000, Déb. Sén. quest. p. 697

Vie de la fédé

Nouveaux services

Besoin d'une plaquette pour un salon ?

Envoyez votre logo à mathieu (annuaire@fedegn.org), il vous renverra la plaquette de la FédéGN en pdf, avec votre logo. Cette plaquette explique ce qu'est le GN, et présente la fédération. Si ce système intéresse beaucoup de monde, il est même envisageable d'en faire une version dans laquelle intégrer une présentation de votre association.

Vous trouverez ci-joint cette plaquette, il s'agit d'un A3 noir et blanc à plier en deux. Votre logo sera intégré en première page. Le cadre de la quatrième page est prévu pour retrouver le logo de l'association, accompagné de ses coordonnées.

Besoin d'une adresse e-mail personnalisée ?

Que ce soit pour votre association ou pour un jeu, nous pouvons mettre en place toutes adresses @fedegn.org. Il s'agit de redirections vers une adresse dont vous disposez déjà. Envoyez à cédrick (services@fedegn.org) l'adresse que vous désirez avoir et l'adresse sur laquelle la rediriger, et nous le mettrons en place sous 48h.

Ces redirections peuvent bien entendu être modifiés sur demande, et peuvent être redirigées vers plusieurs adresses à la fois (très pratique pour envoyer des messages à tous les orgas avec une seule adresse).

Service de compilation des systèmes de jeu des associations de GN

Responsable CA : Cédric BOUCHET Chef de Projet : Bernard MENDIBURU

Présentation du Service : proposer aux associations de GN de publier en ligne les règles de leurs GNs. De nombreux orgas sollicitent leurs pairs sur les mailing lists de la Fédé GN afin de gérer des situations de jeu. Fort de ce constat nous avons engagé une action qui vise à proposer à chaque association de mettre en ligne son ou ses règles de GNs afin que tout un chacun puisse librement aller les consulter et s'en inspirer le cas échéant pour développer / améliorer son propre système.

Actuellement la FédéGN collabore étroitement avec le site internet www.grandeur-nature.org qui assure l'hébergement de toutes ces contributions. Vous trouverez sur la page d'accueil un lien vers toutes les règles qui ont été déposées à ce jour. Prochainement vous pourrez également y accéder à partir du site internet de la FédéGN : www.fedegn.org.

Nous sommes actuellement à la recherche de nouvelles contributions pour enrichir cette compilation et de personnes souhaitant effectuer un travail d'organisation et de classification de toutes ces règles afin de les organiser en « modules ».

En effet, l'objectif à terme est de construire à partir de toutes vos créations une base dynamique qui permette des requêtes par thème afin de faciliter le travail de consultation.

Si vous souhaitez transmettre vos règles ou intégrer la « Rules Team » de la Fédé, une seule adresse : regles@fedegn.org

Important : les règles qui nous sont transmises demeurent l'entière propriété de leurs auteurs (individu et/ou association).

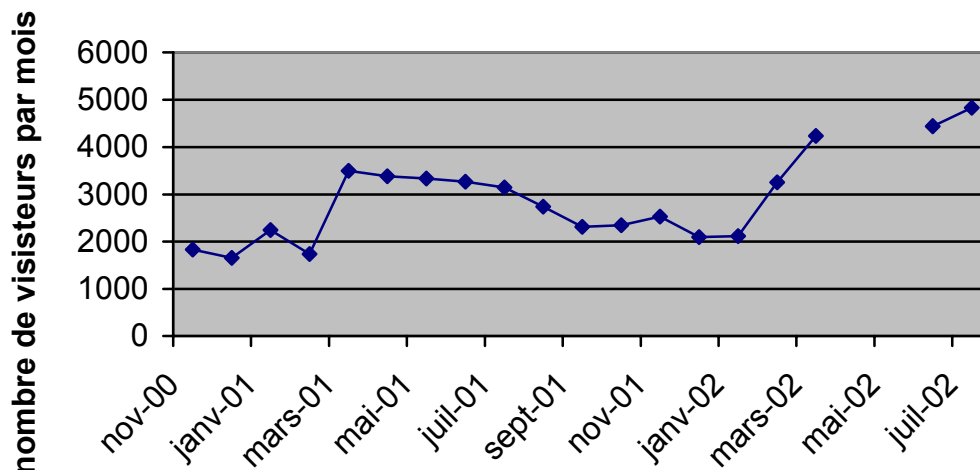
Liste des contribution au 17/07/02 :

Les deux tours La langue et l'épée 2000 Règles du jeu ZIP - **Ex Falsio Quodlibet** Prélude au chaos Règles du jeu PDF - **Les deux tours** Astérix Feuille de compétence ZIP - **Les deux tours** Astérix Feuille de règles ZIP - **Rôle** Futuriste Louche Règles du jeu RTF - **Oniros** Clans Règles allégées PDF - **Avatar** 2002 Feuille de création de perso XLS - **Avatar** La Magie XLS - **Avatar** Compétence et création de perso DOC - **Avatar** Le Couronnement Fiche inscription DOC - **Terra Ludis** 2002 Arts Occultes PDF - **Terra Ludis** 2002 Règles du jeu PDF

Cédric Bouchet

Responsable Services FédéGN, asso De la Cave au Grenier - services@fedegn.org

FedeGN.org : statistiques



GN Mag

Retard

Vu le retard accumulé, l'imprimeur de GN MAG a décidé de retirer 120 exemplaires afin que les abonnés puissent être servis (comme quoi il y a du bon à être abonné). L'équipe de GN Mag a d'ores-et-déjà procédé aux envois en ajoutant au magazine un complément du calendrier des jeux. Ce complément sera ajouté dorénavant à chaque envoi afin que les abonnés puissent avoir les informations les plus récentes.

En ce qui concerne les exemplaires destinés aux boutiques, nous devrions les avoir reçus à la diffusion de cette lettre.

En ce qui concerne le n°4, il sortira pour le monde du jeu, début octobre. Comme son impression se fera dorénavant en France, l'équipe de rédaction ne rencontrera plus les difficultés qu'a connu la distribution du n°3.

Comment vendre des GN Mag

Personne ne nous a contacté suite à la diffusion de cet article dans la lettre de la fédé 35, nous le remettons dans cette édition.

Augmenter les ventes de GN Mag est indispensable pour permettre sa survie. Vendre 100 exemplaires de plus à chaque n° mettrait le magazine à l'abri des difficultés. Atteindre cet objectif n'est pas impossible car nous nous rendons compte que GN Mag est encore assez peu connu. De plus, le magazine n'est pas disponible partout. Vous pouvez nous aider en entamant les actions suivantes :

- Si vous constatez que votre boutique de jeu habituelle ne vend pas GN Mag, parlez-en avec le responsable. Le magazine est distribué par la société Millenium.
- Vos membres ne connaissent pas GN Mag, présentez-leur, et proposez-leur de s'abonner (nous tenons à votre disposition les formulaires adéquats). L'abonnement coûte 23 euros par n° et il est toujours possible de s'abonner à partir du n°1.
- Vous souhaitez vendre des GN Mag sur vos jeux ; rien de plus facile : vous pouvez nous commander des GN Mag par lots de 6 (au prix de 36 euros les 6). Les n° 1, 2 et 3 sont encore disponibles et il est possible de panacher les envois.
- Vous voulez vendre GN Mag mais n'avez pas les moyens d'avancer l'argent. Commandez-nous le nombre de magazines souhaités et joignant un chèque de caution égal à leur valeur (6,10 euros x le nombre de n° commandés). Nous n'encaisserons le chèque que deux mois plus tard. Cela vous laisse largement le temps de vendre les magazines ou de nous retourner les invendus (en bon état bien entendu).
- Vous voulez vraiment soutenir GN Mag ? Offrez-le à vos membres lorsqu'ils adhèrent à votre association (contactez-nous, nous pouvons discuter des prix lorsque les commandes sont en gros).
- Vous envoyez des mailings régulièrement ? Joignez-y la feuille d'abonnement au magazine.

Voilà déjà un certain nombre de pistes. Bien entendu, nous sommes à votre disposition pour étudier toute proposition, idée, etc..

Le tirage au sort du 15 juillet a eu lieu. Raphaël Mazier a gagné le premier lot, composé d'une épée bâtarde en latex, un CD-ROM et 2 places pour la *Quête de la flamme magique*. L'épée a été offerte par l'association Wargs SR, membre de la FédéGN. 9 personnes ont gagné des places pour la *Quête de la flamme magique*. La liste complète a été envoyée sur les listes de diffusion, et est disponible auprès du secrétariat.

Assemblée Générale

La prochaine AG

L'organisation de l'AG 2002 se précise. Le lieu et la date sont a priori fixés : le week-end des 7-8 décembre, dans les locaux de l'IFAD à Montpellier, où nous disposerons de plusieurs salles le samedi, dont une pouvant accueillir 60 personnes pour la séance plénière. C'est à 10 min à pied du centre-ville.

Le contrat n'est pas signé, ce n'est donc pas sûr, mais il ne devrait pas y avoir de contretemps.

Le dimanche, nous nous retrouverons dans les locaux de Terra Ludis, plus petits mais dont les deux salles devraient suffire.

La prochaine étape est donc dès maintenant de songer aux ateliers qui se dérouleront samedi et dimanche matin. Ceux-ci peuvent répondre à deux objectifs :

- des discussions complètes sur certains aspects de la fédé, que l'on ne peut traiter en AG faute de temps. De GN Mag à la question de l'assurance en passant par la compta de la fédé.
- des échanges d'expériences concernant le GN, en profitant du rassemblement de nombreuses associations. Fabrication de costumes, effets spéciaux, gestion de la logistique, écriture de scénarios,...

Aussi, si vous souhaitez voir certains thèmes abordés, contactez-moi. De même, si vous avez des compétences particulières dans certains domaines, nous allons avoir besoin d'animateurs pour ces ateliers. Nous vous solliciterons plus précisément à ce sujet sur la liste de diffusion membres. Si vous n'y êtes pas abonnés, contactez-moi.

Et au milieu de tout ça, nous vous trouverons un resto sympa pour le samedi soir, et des logements chez l'habitant pour la (les) nuit(s).

L'objectif est toujours d'envoyer les convocations début septembre, soit trois mois à l'avance, pour vous permettre de prendre un billet de train J-30, ouvert à la réservation deux mois à l'avance.

Mathieu Roquefort
Trésorier FédéGN, asso Terra Ludis - tresorier@fedegn.org

Postes à pourvoir

Lors de la prochaine AG, 3 postes du CA seront à renouveler. Il s'agit des postes de Président, Secrétaire et Vice-Président, ces derniers arrivant en fin de mandat. De plus, il y aura très probablement des changements de poste à l'intérieur de l'équipe. Si vous êtes éventuellement intéressés, n'hésitez pas à contacter le secrétariat de la fédé (secretariat@fedegn.org) ou le président (president@fedegn.org)

Vous pouvez également contacter les autres membres du CA. Vous trouverez leurs coordonnées dans la dernière Lettre de la Fédé ou sur le site web : www.fedegn.org.

Ils pourront vous préciser quelles sont leurs attributions et la manière dont ils travaillent.

Il n'est cependant pas nécessaire d'être au CA pour s'investir dans la Fédé. Nous avons sans cesse besoin de personnes motivées qui prennent en charge un dossier. Cela permet d'alléger les tâches de chacun, et évite d'épuiser quelques bonnes volontés trop vite... Voici les dossiers qui sont soit en souffrance, soit assumés par des personnes déjà débordées. Si l'un de ces dossiers vous intéresse, n'hésitez pas à nous contacter pour en savoir plus :

Fichier joueur ; établissement de statistiques ; assurance ; développement de l'annuaire des fournisseurs ; formalisation et mise à jour de l'annuaire des sites de jeu ; actualisation régulière et formalisation de l'annuaire des associations ; organisation et animation de salons sur toute la France ; recherches de subventions ; remise à jour du livre des membres ; projet de label sécurité ; constitution d'une base de liens web ; PAO ; gestion stock photos ; fiches techniques et pratiques.

Nous recherchons également des adjoints pour les titulaires de postes au CA. Ces personnes seraient là pour seconder les titulaires, les décharger de certains dossiers. Il nous faudrait un secrétaire adjoint et un responsable des services adjoint. Si vous êtes intéressés, contactez-nous.

L'assurance, vers une évolution importante

L'une des étapes importantes dans l'évolution de la FédéGN a été la négociation d'une assurance spécifiquement étudiée pour le jeu de rôle Grandeur Nature. Depuis deux ans, une trentaine d'associations ont souscrit cette assurance. Dorénavant, il nous faut aller de l'avant afin que notre communauté, et notre activité, soient clairement reconnues.

Deux étapes sont à franchir et nous travaillons actuellement dessus :

- Négocier avec un assureur une assurance dommage. Nos discussions à ce jour n'ont pas abouti, les tarifs proposés étant encore trop élevés. Toutefois, nous ne désespérons pas. Cette négociation plus longue que prévu explique le retard pris par la carte GN.

- Obtenir une modification importante de la façon de percevoir l'assurance. Nous sommes en effet en discussion afin que ce soit la FédéGN qui paye l'assurance et qu'ainsi, les associations membres soient automatiquement assurées. Cela s'appelle une assurance parapluie. Bien entendu, c'est le nombre de plus en plus important de membres de la fédé GN qui permettra une telle évolution. Des discussions sont en cours avec différentes compagnies d'assurances et nous pourrions sans doute vous donner plus de détails dans une prochaine Lettre de la Fédé.

Joint à cette Lettre, un document explicatif de l'intérêt des différentes formes d'assurances, à faire circuler autour de vous.

Atelier Techniques et méthodes d'écriture de scénario et de personnages

Lors de la dernière assemblée, générale, plusieurs ateliers avaient été mis en place. Vous trouverez joint à cette lettre le compte-rendu de l'un d'entre eux.