

PV de la réunion du CA du 23 octobre 2017

Présents : Thomas Delclite, Benoit Nicaise, Antoine Oria

Invités : Fabrice Wauthy, Deborah Alves, Sofiane Gouigha et Quentin de Saint-Aubert.

APPROBATION DE L'ODJ

L'ODJ est approuvé.

PRÉSENTATION DU PROJET SÉCURITÉ PAR LA BWAT

Sofiane présente aux administrateurs la refonte du document « Sécurité » de la BWAT concernant l'archerie. Il explique qu'actuellement les flèches IDV à tête ronde sont meilleurs sur tous les points exceptés le cas d'un tir direct dans l'œil (seul exception où une flèche à tête plate est plus safe).

Actuellement, la BWAT recommande de diminuer la puissance des arcs à 20 livres. Cette décision provoque plusieurs réactions négatives de personnes devant changer d'arc ou d'organisateur ne désirant pas se fâcher avec la communauté.

La BWAT précise également que ce n'est pas tant la puissance (20 livres) qui est problématique mais vitesse avec laquelle la flèche sera tirée (et cela dépend de beaucoup plus de facteurs que de la puissance mentionnée plus haut). Il existe un nombre très important de facteurs qui influencent la puissance d'une flèche.

Pour en savoir plus, il est possible d'effectuer des tests de sécurité. La BWAT a connaissance d'un bénévole pouvant effectuer des tests balistiques en laboratoire pour un montant de maximum 500€. Il est disposé à présenter le protocole de test aux administrateurs. La BWAT demande à BE Larp de payer les tests mais surtout d'assumer le résultat de ceux-ci. Sofiane propose de faire valider le protocole par un éventuel autre expert car il ne connaît pas de bénévoles ayant les connaissances techniques pour valider ou invalider le protocole de test.

La partie Nerf n'est actuellement pas retouchée car elle ne présente aucun souci pour l'instant. Cependant, il faut savoir qu'elle est obsolète et que certains NERFS ont une puissance bien plus importante aujourd'hui. Un français a déjà travaillé sur le sujet et Sofiane se propose de résumer son travail qui comporte 7 pages actuellement. Il regardera également aux marques concurrentes mais produisant le même type de matériel.

La BWAT demande également que leur document soit traduit en néerlandais (ou la nouvelle version adaptée) pour une plus large diffusion dans la communauté GN.

La BWAT demande l'achat de cibles pour chaque membre assuré ainsi que de dynamomètre afin de permettre aux organisateurs d'appliquer la politique de sécurité. La BWAT suggère à BE Larp de bien rappeler l'importance du respect des normes de sécurité auprès des membres.

La BWAT suggère à BE Larp de bien prendre connaissance du nouveau règlement ainsi que des résultats des tests avant de l'approuver et d'en accepter les conséquences.

La BWAT demande que chaque membre ou preneur d'assurance ait une personne de référence qui puisse homologuer les armes et ait reçu une formation adéquate. Cela signifie aussi qu'il faut homologuer chaque arme avant le début du GN. Il existe aussi un test pour les archers qui vise surtout à la conscientisation et aux bonnes pratiques. Ce test doit être réalisable par n'importe qui et ne pas être trop chronophage (moins de dix minutes).

La BWAT se propose de former officiellement les permanents à l'homologation des armes ainsi que d'autres bénévoles intéressés.

D'une manière générale, Sofiane précise qu'il n'aura pas le temps nécessaire pour s'occuper de la BWAT bien qu'il aimerait rester bénévoles sur ce projet.

Le CA remercie grandement les bénévoles de la BWAT pour le travail effectué.

Concernant l'uniformisation du travail avec la FédéGN, cela pose soucis car les français dépendent d'une législation plus restrictive que la nôtre, notamment concernant les armes. De même, la FédéGN préférerait travailler de fédération à fédération.

Pourrait-on uniformiser le test avec la France par exemple ? Pour le partage d'informations, Manu s'est retrouvé face à un mur. Sofiane a ensuite essayé avec la France mais cela a échoué aussi. Par contre, comme la France a une législation particulière, en lien avec les armes il faut rédiger d'une manière particulière. Sofiane veut bien travailler avec des gens ou être un avis consultatif (il est disponible).

Thomas propose que le résultat du test fasse l'objet d'une publication scientifique.

AP : Le CA approuve le test ainsi que son budget.

DEMANDE DE LA RIDDLE OF STEEL CONCERNANT LE PROJET RECONNAISSANCE ESCRIME

Reprise du projet de reconnaissance de l'escrime GN. L'objectif est la reconnaissance réelle de ce sport qui occupe parfois une place importante dans notre passion. C'est en effet un sport à part entière qui a ses codes et ses contraintes.

La France est bien en avance sur ce sujet et nous aimerions nous baser sur le partenariat qu'ils ont développé (FEDEGN et la Fédération Française d'Escrime) pour faire pareil. Pour cela, il faudrait à nouveau que ce soit BE Larp qui négocie cela car la FédéGN aimerait parler de fédération à fédération.

Quentin et Sofiane savent cependant que BE Larp ne dispose pas de beaucoup de temps pour cela et se propose donc de continuer à suivre le projet si BE Larp accepte de les intégrer à une cellule particulière.

Sofiane et Quentin demandent également une boîte mail officiel de BE Larp pour poursuivre leur travail.

AP : Le CA valide le projet et Fabrice créera une boîte mail dédiée. Sofiane et Fabrice se concerteront pour trouver un nom approprié.

VALIDATION DU DERNIER PV

Le PV est approuvé.

ETAT DES LIEUX FINANCIER

Etat des lieux est validé.

TRAVAIL DES PERMANENTS

Benjamin présente le travail des permanents effectué.

Thomas demande cependant qu'une solution soit trouvée pour que les factures des factions d'AVATAR puissent être envoyées durant le mois d'août.

DEMANDE DE PARTAGE AUX MEMBRES DU DÉBRIEFING D'AVATAR

Les conquérants de la lumière demandent à avoir accès au débriefing d'AVATAR.

Le CA juge que bien que ce soit principalement un document de travail, il peut être public et diffusé. Cela montrera la transparence de BE Larp sur ce projet. Les personnes ayant participé aux sondages seront contentes de voir que leur avis a été pris en compte.

Thomas : pas choqué mais cela demande du travail. Le retour des joueurs est important. Il faudra cependant virer les commentaires de la DB si on veut la rendre public.

Benoit : Nuance dans ce propos. Être attentif aux commentaires interpersonnels (il ne faut pas créer de chasse aux sorcières) et ne pas créer de clivages ou cibler des personnes.

Antoine est d'accord avec l'avis général. On pourra ainsi conscientiser les joueurs sur l'importance d'un débriefing et cela fait plaisir en tant qu'acteur. C'est difficile habituellement de s'informer sur cela et c'est motivant pour des futurs bénévoles désirant s'impliquer.

On enverra les statistiques avant le débriefing général.

AP : Les permanents rendront le débriefing public une fois ce dernier terminé. La dernière deadline sera l'AG.

AVATAR – NOMINATION DE LA NOUVELLE ÉQUIPE POUR LE PROJET 2018

Thomas : L'appel à bénévoles a été fait début août et rappelé début septembre. A ce jour nous avons reçu la candidature d'une équipe complète et d'une dizaine de propositions individuelles de participer à l'activité AVATAR.

Thomas les a contactés pour voir s'il y a des accointances. Il n'a reçu que deux réponses (les frères Hermant) qui veulent bien donner un coup de main mais pas s'investir comme Team Leader.

Nicolas Renard s'est exprimé et a dit que c'est un petit nouveau et aimerait se lancer dans l'économie et la gestion des strongholds. On lui a proposé d'organiser une réunion mais ce n'est pas son rôle. Les permanents ont également envoyé un document exposant leur point de vue sur le projet d'équipe.

Fabrice : Il n'est pas explicite que l'engagement est sur trois ans. Les bénévoles individuels n'ont peut-être pas forcément d'ambition pour trois ans.

Thomas : Il y beaucoup de problèmes dans le projet présenté par l'équipe. Le côté On supprime tout et on recommence va à l'encontre des avis récoltés dans les sondages; l'optique rédactionnelle laisse entrevoir une situation conflictuelle et d'opposition par rapport à BE Larp engendrant une crainte fonctionnelle au jour le jour. Le projet dispose de bonnes idées mais l'idée de conflit permanent est problématique. Le côté : on change de terrain (on supprime tout) me gêne.

Benoit : Je ne rentre pas dans le détail du contenu du projet. Il y a des questions marketings (attentes des participants). Je lis ce dossier comme un premier jet qui devra au minimum être modifié. Il faudra l'une ou plusieurs rencontres entre BE Larp et les responsables de ce projet pour que ce projet puisse être modifié. Il pourrait être intéressant de diffuser la charte avant pour que les bénévoles puissent construire leur document en accord avec cette charte. Pour l'équipe du dossier : faisons attention aux problèmes que nous avons connus en 2016 avec une équipe de gens plic-ploc. De même, nous avons déjà eu des accrochages avec Steeve et/ou les conquérants de la lumière.

Antoine : Sur la candidature du groupe, elle est à considérer mais il est impensable de l'accepter comme cela. Nous avons dépensé temps et énergie en 2016 pour établir des canevas, il faut les respecter. J'entends les envies de « mutation » de l'événement. Ce qui a été fait doit être analysé et pris en compte pour le prochain cycle. Cela demande à évoluer, muter et non une mise à zéro brutale. Cela sera un motif de perdre des participants et des bénévoles. Par contre, la volonté de changer de site, je dis pourquoi pas. L'aspect multimodal m'a beaucoup plus car on peut changer module par module sans mettre à mal l'ensemble du projet. Cependant, il vient avec une équipe d'anciens bénévoles qui reviennent et c'est tant mieux. Insister sur l'inclusivité des bénévoles et des nouvelles recrues. On ne peut pas les laisser sur le carreau. Si on prend le projet Origine, Je veux bien m'occuper du projet AVATAR.

Fabrice : La décision « Fin du monde 2014 » a eut de telles répercussions que la volonté des administrateurs de l'époque était de ne plus connaître une telle situation. Antoine pense qu'il est différent que ce soit une équipe qui clôture un GN ou qui commence un GN en clôturant l'univers. Les permanents indiquent que cela aura des répercussions importantes sur la participation, la rentabilité et l'image de la fédération.

On parle bien de cycle scénaristique de trois ans. Il y a des implications sur le jeu et cela reste dans une dynamique de renouveau du jeu. Il faut faire quelque chose de stable, voire modulaire et de documenter correctement la prochaine équipe pour qu'il y ait une continuité (point positif : géopolitique).

On peut changer de particule (« baseline ») tous les trois ans (on lie le cycle à une particule). Cela permet à une équipe de mettre sa patte. Le terme « Origine » est cependant problématique mais on comprend qu'il est étrange de garder Stronghold à vie. La particule est vue comme un sous-titre.

Les permanents donnent ensuite leur avis.

DP : Le projet ne convient pas actuellement dans l'état des choses. Il faut indiquer à Steeve les points qui ne conviennent pas à son projet pour qu'il comprenne ce qui ne va pas. Il faut aussi tâcher d'intégrer les gens motivés qui se sont présentés.

On regrette cependant que les initiatives individuelles n'ont pas communiqué entre eux pour constituer un projet. Ils ne forment actuellement pas une équipe.

Il faut contacter Steeve personnellement pour lui expliquer ce qui ne va pas (on peut y ajouter les autres bénévoles indépendants). Le CA va contacter Steeve pour lui signifier sa décision et les permanents accompagneront les bénévoles dans la création de ce projet.

Les administrateurs rédigent d'abord un document sur ce qu'il faut faire (le plus vite possible). Vendredi maximum, on envoie le document. 15 jours après vendredi, on convoque la réunion. Analyse de nouveau projet pour fin novembre (prochain CA).

TRADUCTION DES DOCUMENTS BE LARP

Aucun document traduit en anglais et en néerlandais, cela rend la promotion difficile. Il faudrait faire appel à une équipe bénévole. Il faut mettre cette équipe en projet,

Benjamin va demander au CJC une aide pour un job temporaire.

Pour le salon, il faut mettre les moyens. Il faut être présent pour ce genre de chose