

Présents : Benoît Nicaise, Sacha Masson, Mégane Mathieu, Rachel Hoekendijk, Benjamin Anciaux, Fabrice Wauthy et Deborah Alves.

Excusés : Bruno Van Putte, Éric Stevens, Sacha Berger et Lucie Martens.

Invités : Nicolas Renard et Stoffel Kock.

APPROBATION DE L'ORDRE DU JOUR

Point reporté.

APPROBATION DU PV DU CA DU 20 MARS 2019

Point reporté.

PRÉSENTATION DES COMPTES AU 31 MARS 2019

Point reporté.

PRÉSENTATION DU TRAVAIL DES PERMANENTS

Point reporté.

PROJET AVATAR – PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE

Nicolas Renard et Stoffel Kock nous présentent leur projet et fournissent le document récapitulatif en fin de CA.

Stoffel : On s'est engagé pour organiser AVATAR depuis l'année passée et nous avons constaté que les manières d'organiser AVATAR sont différentes selon les personnes interrogées. Pour nous, cela devrait être CORE qui décide mais, actuellement, dans les faits ce n'est pas le cas car nous devons rendre des comptes à des tiers. On veut vous présenter notre vision pour qu'AVATAR redevienne l'événement du siècle.

L'équipe de CORE s'engage sur les 10 points suivants :

1. C'est CORE qui reste dans l'organisation jusqu'à 2022 compris ;
2. Mise en place d'une structure solide (organigramme qui fonctionne) qui permet d'exposer la structure à des nouveaux par exemple ;
3. Augmenter le nombre de participants (1500 joueurs comme objectifs) ;
4. Augmenter les bénéfices récurrents (5.000€ euros) pour les investir dans GAME ;
5. Renforcer le lien avec les joueurs en les rencontrant et en discutant avec eux (beaucoup de temps) pour les transformer de consommateurs en acteurs ;
6. Renforcer le lien avec les RTO autant que possible (les RTO sont des partenaires) ;
7. Développer des partenariats avec des fournisseurs / trouver des sponsors pour augmenter le budget GAME ou des partenariats plus locaux basés sur du développement durable ou les communes ;
8. Toucher toutes les communautés (effort pour les néerlandophones). C'est difficile car on ne peut pas forcer les joueurs à jouer en néerlandais mais en tant qu'orga, on pourrait faire beaucoup plus pour le jeu ;

9. Toucher l'international et obtenir un public venu des pays limitrophes ;
10. Passage du relais avec douceur et continuité (bien que l'équipe reste en cas de besoin). On pense se retirer si notre travail n'est pas jeté à la poubelle.

Voici nos engagements (on est prêt à s'engager par des conventions s'il le faut) et les responsables de cellules GAME nous ont dit qu'ils nous suivraient.

Nicolas : Nous mettons des conditions sur lesquelles nous voudrions travailler pour arriver à cela :

1. CORE est reconnu comme équipe organisatrice et les autres sont de simples bénévoles (certains peuvent avoir des responsabilités mais doivent rendre des comptes à CORE). C'est à CORE de déterminer avec qui ils veulent travailler sans se voir imposer l'une ou l'autre personne.
2. L'AG doit valider l'équipe en septembre et non en février (trop tard car seulement 4 mois de travail).
3. Des mandats de trois ans pour l'équipe CORE (plus serein pour voir l'événement) avec possibilité d'un vote de défiance de la part de l'AG en cas de problème avec l'équipe.
4. Autonomie totale de l'équipe organisatrice et sera responsable officiellement de l'événement devant l'AG ;
 - a. Toute dépense supérieure à 3000€ devra obtenir aval du CA ;
 - b. Le budget sera négocié avec le CA ;
 - c. On ne veut pas d'intermédiaire entre le CA et CORE ;
5. On veut respecter les valeurs de BE Larp et on pourra interpréter ces dites valeurs comme nous l'entendons ;
6. Pour les permanents, on les voit comme des aides qui nous soutiennent et non comme des représentants du CA. On recherche une collaboration étroite avec eux mais pas pour la décision car CORE reste seul décisionnaire ;

Benoit : J'ai bien aimé votre première partie que je trouve très intéressante (surtout au niveau philosophique et la continuité avec les années précédentes). Je m'interroge cependant sur les raisons pour lesquelles vous désirez augmenter le nombre de participants.

Stoffel : C'est principalement pour des raisons financières. Avec le nombre de joueurs actuels, nous ne disposons pas d'argent pour GAME ou très peu, tout part en logistique. On note aussi que ce sont toujours les mêmes joueurs que nous voyons et augmenter le nombre permettra de voir de nouvelles têtes et donc d'avoir plus de jeu également. Par exemple, nous voudrions une ville qui bouge mais pour cela, nous avons besoin d'un gros chapiteau et nous ne disposons pas de budget pour en obtenir un nouveau ou pour prévoir de l'animation en ville. Cela va à nouveau attrister les artisans qui vont trouver que la ville est morte.

Mégane : Quand vous parlez de votre engagement jusque 2022, parlez-vous d'une structure fermée ? Peut-on se rajouter à votre équipe ?

Nicolas : On s'engage à poursuivre le projet pour une durée de trois ans et on accepte les gens pour la continuité (uniquement s'ils s'engagent dans le projet et ne veulent pas tout changer). Actuellement, nous sommes obligés de travailler avec tout le monde (y compris avec des gens qui ne font rien). Ce n'est pas possible de travailler avec des gens indignes de confiance. On veut être libre de choisir avec qui on bosse (on doit dire au CA qu'on accepte pas machin pour telle et telle raison mais nous ne voulons pas nous

justifier). On veut pas confier un PNJ important à quelqu'un qui n'est pas venu avant par exemple. On ne voudrait pas réinventer la roue à chaque fois. Pour la mise en place d'une structure solide, on entend aussi créer un cahier des charges pour être certain que la continuité soit respectée. Stoffel rajoute qu'ils ne recherchent pas le pouvoir mais de gérer AVATAR au mieux selon leur propre vision des choses.

Benoît : Vous pouvez vous coordonner avec la cellule internationale pour le côté international.

Benoît : Vous présentez CORE en tant qu'organisateur et le reste comme bénévole. Quel est l'objectif de cette dénomination ? Et sur le terrain, qu'est ce qui va changer ?

Nicolas : La première est de clarifier les responsabilités de chacun (les organisateurs sont ceux qui décident pour les joueurs) et pour clarifier les choses pour les chefs de cellule dans l'organisation même (pas les mêmes responsabilités au sein même de l'équipe car ce ne sont pas des organisateurs). Les organisateurs CORE seraient des coordinateurs et les autres sont des acteurs sur le terrain.

Stoffel : Dans un premier temps, on imagine passer par une petite période comme cela (deux statuts : organisateurs et bénévoles) mais ensuite, on pourrait utiliser les trois noms : CORE, orga et bénévoles reprenant tous les non-décisionnels.

Benoît : Concernant la question de la nomination de l'équipe au mois de septembre, je comprends que ce soit frustrant mais ce vote ne devrait être qu'une simple formalité. On pense que l'AG n'ira jamais contre la décision du CA (sauf gros soucis). De plus, l'AG n'est pas toujours réceptive au projet d'AVATAR. Dans la pratique, les chances sont quasi-nulles qu'une équipe soit refusée. Le CA a une délégation de pouvoir de la part de l'AG depuis quelques années.

Nicolas : Ces arguments seraient valables si vous aviez des mandats de plusieurs années. Dans le cas présent, cela ne change rien (il n'y a pas de prise de risque de la part de l'AG d'aller contre votre avis vu que vous terminez votre mandat en même temps).

Fabrice : L'AG a délégué ce droit au CA pour permettre à l'équipe de travailler plus tôt.

Benoît : Le fait d'être nommé sur plusieurs années pourrait résoudre le problème.

Stoffel : Il faut aussi penser au confort des bénévoles car on en entend souvent parler. Ce serait plus facile pour nous et cela nous montrerait un peu de respect pour notre travail (par exemple : qu'il n'y ait pas tout le CA à cette réunion, c'est un peu décevant pour nous).

Rachel : La situation serait-elle débloquée si vous aviez un vrai vote de validation de la part du CA

Nicolas : Oui si on peut être accepté par un mandat de plusieurs années (3 ans), la validation en septembre pourrait être moins importante.

Benoît : Je m'interpelle sur le soucis d'interlocuteur car cela fait deux ans que nous avons délégué cette tâche aux permanents. Ceux-ci nous font les retours nécessaires et nous avons l'impression d'être assez informé et nous considérons que les permanents représentent une délégation du CA. Ce n'est pas un désintérêt de notre position car nous sommes représentés.

Nicolas : Dans notre vision, nous ne considérons pas les permanents comme délégué de l'autorité du CA. CORE collabore avec le CA directement, nous ne voulons pas d'intermédiaire. Nous ne comprenons d'ailleurs pas que Bruno ne soit pas représentant AVATAR. Qui est mieux placé que lui pour faire le lien ?

Il a la confiance de l'AG, il a la confiance du CA et la nôtre. On ne voit pas pourquoi il ne l'est pas. Ce n'est pas logique.

Benoît : La répartition des projets est une tâche interne au CA et nous avons décidé cela pour le bien de la fédération. AVATAR et BE Larp doivent avoir les mêmes objectifs mais historiquement, ce ne fut pas toujours le cas. CORE exigeait une totale autonomie et les visions des deux organes étaient différentes. Des situations de conflits sont ainsi arrivés avec AVATAR et l'administrateur doit pouvoir faire office de médiateur en tant que référent (dans le cas contraire, il y aurait un jeu de pouvoir en cas de conflit et nous ne voulons pas de ce genre de chose au sein de BE Larp). Les précédentes expériences nous ont incité à mettre un administrateur indépendant du projet. Nicolas pense au contraire qu'un administrateur membre de CORE représente le lien ultime avec le CA. L'AG n'a pas voté contre Bruno comme administrateur AVATAR. Le seul vote de l'AG est d'avoir mis Bruno comme administrateur. Notre volonté est d'avoir un administrateur membre de CORE.

Fabrice : Estimez-vous que le niveau d'engagement de l'administrateur référent présent dans CORE doit être le même que celui des autres membres bénévoles de la cellule ?

Stoffel : Oui !

Benoît : N'hésitez pas à faire appel à vos référents si besoin est ou n'hésitez pas à interpellier les permanents en fonction des besoins. Vous nous dites que vous voulez l'autonomie totale et que l'AG vous mettra un frein si besoin est. Nous considérons que cette mission revient au CA car c'est lui qui est en charge de la philosophie de BE Larp et nous pensons que c'est notre devoir que de vous remettre sur les rails si on voit un souci.

Stoffel : On vous présente notre projet sur les trois ans et on discutera de cela. Avec un membre du CA dans CORE, on pourra voir cela tout de suite. Il y a toujours une marge de manœuvre et on veut utiliser cela comme garde-fou.

Nicolas : Pour les valeurs de BE Larp, on ne veut pas les remettre en cause mais il y a plusieurs interprétations possibles. On veut une liberté de mise en place de l'événement en fonction des valeurs. Une clarification des valeurs de BE Larp est souhaitable mais nous ne pourrions jamais tout prévoir dans un document. Il faut donc nous laisser une liberté d'interprétation.

Rachel : Il faudrait clarifier le cahier des charges pour éviter des débordements.

Benjamin : Il faut aussi faire attention à la rédaction de nos valeurs. En effet, les fixer sur du papier ne doit pas signifier qu'elles ne pourront plus évoluer. De même, il faudra faire attention à l'interprétation de ces valeurs.

Stoffel : Problème sur les scènes particulières interdites aux mineurs. On est d'accord sur les grandes lignes mais il faudra voir aux cas par cas. On aimerait par exemple pouvoir permettre d'établir des zones interdites aux mineurs d'âge pour une période donnée (la nuit quand ils sont sensés dormir) avec accord de l'organisateur. Cela permettrait d'avoir des scènes d'extrême violence ou de sexe sans choquer les mineurs.

Benoît : Concernant les 3.000€, cela représente une bonne pratique déjà en cours au sein du CA car il y a déjà une validation du trésorier. Pour les frais de déplacement, on doit voir au niveau de la fédération.

Nicolas : On voudrait avoir les rennes sur les lignes budgétaires générales pour faire nos choix.

Stoffel : On ne peut pas décider du budget donc, ce n'est pas nous qui organisons l'événement.

Nicolas : Nous voulons organiser un tout et nous désirons être le moteur du tout (logistique et GAME). Nous travaillons en bonne intelligence avec GAME et nous sommes donc sur une même longueur d'ondes. Concernant le budget, nous avons reçu un document des permanents mais nous ne nous sommes jamais assis à une table pour discuter de nos priorités.

Mégane : J'ai un soucis en tant qu'administrateur sur le fait qu'un bénévole puisse gérer des aspects comme le budget. En tant que bénévole, on ne peut vous demander des comptes sur la logistique et le budget.

Nicolas : Vous êtes des administrateurs bénévoles, vous avez les mêmes soucis et vous avez bien pu les gérer. Le risque vient aussi du jeu car si ce dernier est mauvais, les gens ne reviendront pas et AVATAR s'effondrera également.

Benoît : Je m'inquiète sur le fonctionnement de la personne qui est en charge de la fonction logistique. On risque de voir une personne qui va travailler sur la logistique le nez dans le guidon et qui n'aura pas forcément le pouvoir de décision. La décision logistique générale impacte l'ensemble des autres décisions logistiques.

Nicolas : Nous voulons connaître les contraintes techniques pour que nos propositions puissent convenir. Il nous faut connaître l'ensemble des données afin de prendre notre décision.

Benoît : Concernant votre demande de mandat de 3 ans afin de vous permettre d'avoir une vision à plus long terme, j'approuve l'idée mais je vous rappelle que les permanents sont les seuls à avoir aussi une vision à 10 ans. Il vous faudra aussi avoir des régularités dans les méthodes de travail utilisées afin de ne pas devoir changer d'outils à chaque équipe.

Nicolas : Slack ne peut être un outil de communication décisionnel. Pour cela, nous devons avoir des réunions.

Rachel : Vous avez clairement un souci de communication. Ce qui vous a manqué, c'est une réunion de base.

Benjamin : La communication n'est pas le seul problème car nous sommes en présence de deux pôles qui se pensent légitimes pour être décisionnels.

Stoffel : Nous avons eu une réunion avec quelques permanents et nous pensions que nous avions créé l'organigramme ensemble. Je ne comprends pas pourquoi il n'est plus bon aujourd'hui.

Nicolas : Si le projet est refusé, il faudra que les permanents reprennent GAME aussi sinon, cela posera un souci dans la réalisation d'AVATAR.

Benoît : Je voudrais également revenir sur votre relation avec les permanents. Pourriez-vous préciser votre point de vue sur ce propos.

Nicolas : Nous voudrions collaborer avec les permanents mais la coordination générale doit être reprise par CORE. Les permanents sont de bons exécutants et il serait idiot de se passer de leurs compétences.

Benjamin : Une solution de travail sans les permanents est-elle envisageable ?

Nicolas : Oui mais après une période de transition et de passation d'informations. Ce n'est cependant pas ce que nous souhaitons.

Stoffel : Pour ma part, je n'ai pas signé pour ça.

Benjamin : Nous disposons de deux statuts différents entre travailleurs et bénévoles. Et il est difficile de travailler ensemble avec la méthode des réunions car elles sont coûteuses en temps et en argent pour BE Larp.

Stoffel : C'est une chouette discussion que nous avons eu cet après-midi mais pourquoi avoir attendu le 30 avril pour avoir cela.

Nicolas : C'est normal. Nous avons eu enfin cette réunion pour mettre des choses à plat et maintenant, nous pouvons commencer à communiquer.

Benoît : Nous vous avons bien entendu et nous vous reviendrons le plus rapidement possible sur votre projet. On s'engage à revenir vers vous avant la mi-mai.

MÉTHODOLOGIE DE FONCTIONNEMENT DU CA (BENOÎT - 10')

Point reporté.

MISE AU VERT / TEAMBUILDING (BENOÎT - 10')

Point reporté.

BOURSE POUR PROJET INNOVANT (BENJAMIN)

Point reporté.

DEVIS LOGO ESCRIME LUDIQUE (RACHEL)

Point reporté.

DEVIS LOGO TRADUCTION DOCUMENT BWAT (RACHEL)

Point reporté.

SUIVI ACTIVITÉS

CLARIFICATION FEDEGN

Point reporté.

T&L

Point reporté.

SONDAGE ET TRAVAIL IDENTITÉ

Point reporté.

FORMATION PREMIER SECOURS

Point reporté.

SERVEUR INTERNET

Point reporté.

GROUPE DE RÉFLEXION SUR LA VALORISATION DES VOLONTAIRES

Point reporté.