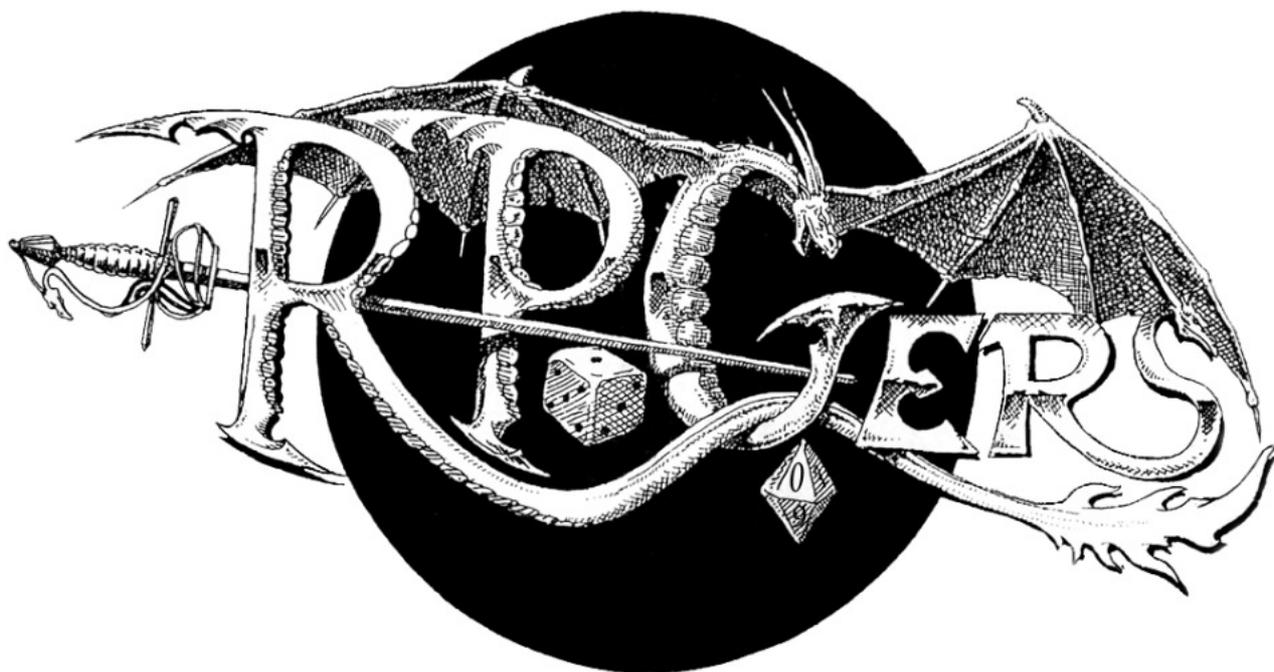
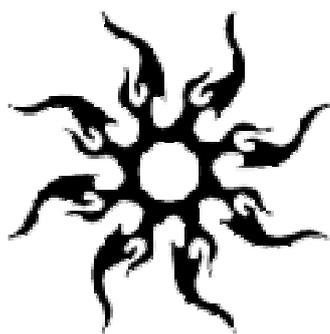


12^{ème} Édition

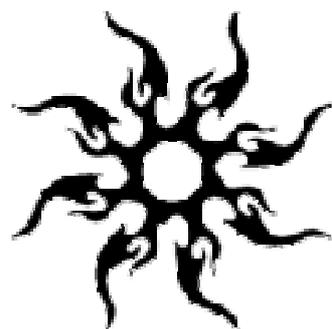
Convention de Jeux de Simulation



Sur le thème :



TRIBAL



Les 21, 22 et 23 août 2009

Place de l'Église de Plaisance-du-Gers





Sommaire

I) Présentation Générale	4
A) RPGers	4
1) Son origine	4
2) Les objectifs	4
3) Les différents acteurs	6
4) Son concept, ses publics	15
B) Bilan RPGers 2008	16
C) L'édition RPGers 2009	17
1) Lieux et dates de la manifestation	17
2) Intervenants professionnels et amateurs	17
3) Participation attendue	17
4) Pratique tarifaire adaptée	17
II) Contenu de la manifestation	18
Schéma de programmation de l'édition 2009	18
III) Budget prévisionnel	20
IV) Communication autour de l'évènement	21
V) Plan de développement de la manifestation	22
Annexes	23
<i>Annexe A – La direction de l'Association Multiculturelle</i>	24
<i>Les Statuts de l'AMC</i>	25
<i>Annexe C – L'Album photo d'éditions précédentes</i>	35





I) Présentation Générale

A) RPGers

1) Son origine

Il ya 10 ans, début 1998, un groupe d'amis natifs de Plaisance-du-Gers et de ses alentours, la plupart tout juste majeurs, décidaient de se structurer en association. Leur objectif initial, faire découvrir à un large public l'intérêt culturel de leurs passions.

A peine quelques mois plus tard, grâce à la générosité de la commune de Plaisance et à l'affluence des partenaires, naissait le projet d'une convention de jeux de simulation.

Elle fut unique en son genre, avec seulement 400 Francs (environ 60 Euros) cotisés, la plus importante manifestation de ce type dans la région était née de part de la diversité des activités proposées mais aussi de l'ambiance conviviale et chaleureuse qui accompagne le visiteur ou le joueur durant toute la durée du festival.

Au fil des éditions, les dates évoluèrent du dernier week-end d'août pour se fixer définitivement à l'avant dernier week-end d'août.

Le choix du nom « RPGers » naquit du jeu de mots « R.P.G. » (Role Playing Game) signifiant Jeu de Rôle en anglais et de Gers certifiant un attachement régional mais aussi familial à la manifestation sans toutefois la condamner à un repli sur elle-même.

Devant le succès grandissant rencontré chaque année, l'Association Multiculturelle organisera sa 12^{ème} Edition de son festival « RPGers ».

2) Les objectifs

Même si l'objectif premier est de divertir, « RPGers » a bien d'autres optiques :





Associatif

RPGers est pour nous une vitrine de notre association et a pour but de promouvoir notre activité mais pas seulement. Composée essentiellement de jeunes elle donne une image concrète de la création d'un projet commun entre jeunes qui se réunissent en dehors de leurs études de leur travail pour mettre en œuvre et faire vivre cette association et plus particulièrement ce festival afin de partager et de faire partager une passion commune.

Culturelle et artistique

Promouvoir l'aspect culturel de nos activités. C'est un domaine peu reconnu, qui donne un aspect attrayant pour les jeunes à de nombreuses formes d'art (peinture, écriture, théâtre). C'est en quelque sorte un formidable pont entre l'art jugé souvent ennuyeux au premier abord et les jeunes qui sont souvent attirés par le fantastique et le jeu. En effet toutes nos activités proposées permettent de manières ludiques de développer l'imagination, l'expression orale, l'écriture de scénarii, mise en scène...

Jeu de rôle

Promouvoir l'intérêt du Jeu de Rôle; combattant les préjugés et les idées reçues ternissant l'image de ce type de jeux. Il n'y a rien de malsain, de bizarre à la pratique de cette activité, bien au contraire elle cultive la confiance en soi, la créativité mais aussi elle facilite les interactions sociales. S'appuyant sur des aspects historiques et sociaux de civilisations parfois très éloignées (celtes, occidentales, asiatiques, arabes, ...) Elle permet également de faire découvrir à tous une autre façon de s'amuser autre que les jeux plus traditionnels qui ne sont pas moins passionnants pour autant.

Locale

Etant tous originaires de Plaisance et de ses alentours, nous ne cachons pas notre attachement à notre région, à notre département. Nous mettons en avant le caractère de notre chez-nous grâce à ce rassemblement entre personnes venues de la France et même de l'étranger qui découvrent avec plaisir le charme de notre région ainsi que nos spécialités régionales. Cette manifestation profite bien évidemment aux commerces de la ville de Plaisance, au tourisme rural du canton et redonne une image dynamique.

**Nous espérons pouvoir accueillir au minimum 1000 personnes
pour l'édition 2009**





3) Les différents acteurs

a) Présentation de l'association

Son but

Créée en 1998 par un groupe de jeunes amis, l'Association Multiculturelle s'est donnée pour objectif de dynamiser l'activité culturelle à Plaisance-du-Gers et dans les alentours, en impliquant des jeunes (et des moins jeunes) motivés mais ayant besoin d'être épaulés dans leurs projets.

Ainsi toute personne (ou groupe) désireuse de faire partager une activité culturelle ou éducative, quelle qu'elle soit, est libre de créer et gérer une des Sections. Ces Sections sont libres d'organiser leurs activités et sont financièrement indépendantes. Elles sont également susceptibles d'obtenir des subventions par le biais de l'association.

Cela étant posé, en dix années d'existence, l'association s'est développée autour de trois axes : la Culture, la Citoyenneté et l'Humanitaire.

Ses activités

L'association est composée d'une trentaine de membres âgés de 12 à 55 ans. Elle se réunit tous les samedis de 14h00 à 19h30 à la Maison des Associations de Plaisance-du-Gers. Le point fort de ses activités est la Convention de Jeux de Simulation « RPGers » qu'elle organise et qui réunit chaque année plus de 1000 participants.

A ce jour, l'association est composée de 4 Sections :

La Section Jeux de Simulation : le Club « La Lune Noire »

(En hommage à la bande dessinée :

« Les Chroniques de La Lune Noire » de Ledroit, Pontet et Froideval éditée chez Dargaut)

Elle regroupe les activités de jeux de rôle sur table, de jeux de cartes et de jeux de figurines.



Jeu de rôle :

Un jeu de rôle sur table est un peu comme un film ou une pièce de théâtre. En effet chaque joueur joue un personnage et l'un d'entre eux joue le metteur en scène (le meneur de jeu).

A la différence d'un film ou d'une pièce, les joueurs peuvent interagir dans le scénario. Comment ? En fait très simplement, chaque action importante (des combats, des discussions avec des personnages intervenant dans le scénario) est interprétée par les joueurs comme ils le désirent. Si l'action décidée est une action physique, elle est alors réglée par l'intermédiaire d'un jet de dés dont le résultat annonce sa réussite ou non.

A la différence des autres jeux les joueurs jouent ensemble, le but étant au fil des scénarios de permettre à son personnage d'évoluer. La partie ne finit pas lors de la mort de votre personnage car il vous est tout à fait possible d'en créer un nouveau et de se relancer dans l'aventure.



Jeu de cartes

Il s'agit ici de jeux de cartes un peu particuliers.

Contrairement au Tarot ou au Bridge, ces jeux ont deux atouts. D'une part, ils disposent de thèmes propres aux univers de jeux de rôles, ayant de ce fait des règles originales et, d'autre part, il s'agit souvent de jeux à collectionner, c'est à dire qu'ils possèdent en général plus de 300 cartes différentes.

Bien sûr, il n'est nullement nécessaire de posséder toutes les cartes pour jouer, mais cela, permet de choisir en début de partie les cartes que l'on désire utiliser afin de la remporter, ils se jouent généralement à deux, trois ou quatre joueurs.



Jeu de figurines

Ce sont des jeux qui, dans leur présentation globale, sont similaires aux jeux de société.

Cependant, ils traitent de thèmes bien précis, la plupart du temps en rapport avec les thèmes de jeux de rôles, comme par exemple l'Heroic-Fantasy ou des thèmes plus pointus ou même historiques. Ils se présentent en boîte avec du matériel comme des décors, des pions, des dés, et comme leur nom l'indique: des figurines.

Ces jeux ont également l'avantage de se jouer à deux joueurs ou plus. Les différentes figurines évoluent sur une table ornementée d'éléments de décor et les règles régissent les déplacements et les actions de chaque figurine, chaque jeu a des règles différentes certaines offrant plus que d'autres un très bon niveau de « réalisme ».

La préparation des « troupes » utilisées par le joueur nécessite du temps et du talent, en effet les joueurs passent énormément de temps à peindre et composer leurs figurines en vue d'une simple partie...



Informatique les équipes « Fx » et « PC-Co-Potes »

Organisation et participation à des « Lan Party » ainsi qu'au Téléthon via la « Téléthon-Lan » initiation à Internet, aux jeux informatiques et à l'animation réseau.



Petits-Jeux

Très grand public, elle regroupe tous les jeux dits familiaux et de détente : C'est-à-dire simples, ludiques et rapides à jouer.



Théâtre d'Improvisation

La section regroupe des activités aussi diverses que les Soirées-Enquêtes, les Jeux de Rôle Grandeur Nature comme Le Théâtre Cabaret.

La Soirée-Enquête ou Murder Party, c'est un peu comme une partie de Quedo où chaque joueur incarmerait réellement le colonel Moutarde, Mademoiselle Rose etc... Chaque joueur se costume et a des objectifs à atteindre pour la soirée.

Les Grandeurs Nature sont dans le même registre mais au-delà d'un jeu, c'est une activité dont le concept original et convivial permet aux participants de vivre des scènes dignes des plus forts moments du cinéma.

Après avoir vécu de nombreuses aventures dans les mondes imaginaires sortis de la tête des auteurs. Certains joueurs ont eu l'idée de revêtir un costume correspondant à leur personnage, de se façonner les armes factices (faites de mousse et de latex) pour revivre ces exploits grandeur nature. C'est cette partie du jeu de rôle qui se rapproche le plus du théâtre ou la Commedia Dell'Arte, ici plus question de seulement décrire les actions de son personnage mais bel et bien de les mettre en scène comme au théâtre. Plus question non plus d'interpréter les éventuelles escamouches si chères à tous les bons scénarios d'aventures grâce aux dés, mais bel et bien de régler l'échauffourée à coup d'épée factice. Ces manifestations ont lieu sur plusieurs jours, elles sont une bonne occasion de rencontrer des gens venus des quatre coins de la France, et de partager des moments inoubliables, ludiques et riches en anecdotes.



Restos du cœur

Pour finir, l'association organise chaque année un spectacle comique au bénéfice de l'association des Restos du Cœur.

L'action existait déjà bien avant la création de l'A.M.C. (Association Multiculturelle) mais son intégration dans l'association lui a permis d'acquies tous les avantages que peut lui apporter une structure associative tels que des soutiens financiers, une assurance et des bénévoles.

Son originalité

Des acteurs jeunes et motivés

Une dizaine de jeunes bénévoles assurent la direction et la coordination des activités de l'A.M.C.

Bien que l'association ait par nature (du fait de la jeunesse de ses membres) un caractère ludique, ses sections développent indépendamment une vocation culturelle et éducative permettant aux organisateurs de mettre en application leurs compétences professionnelles.



RPGers 2008, absents: SOTTIZON Benjamin, DUFFAU Aurélien, BOSSAERT Freddy, GABARROT Jérémy



Coup d'œil rapide sur le staff



GABARROT Jérémy, 24 ans
Président de l'A.M.C.
Étudiant école d'ingénieur



LAURET Robin, 18 ans
Trésorier de L'A.M.C.
Lycéen



DELBEZ Florian, 22 ans
Secrétaire de l'A.M.C.
Sapeur-pompier de Paris



ROBIDOU Boris, 24 ans
Responsable section Informatique
DUT en électronique



GAY Simon, 21 ans
Responsable Image & Communication
Étudiant en école de commerce



ORIO Julie, 23 ans
Assistante Théâtre improvisation
Étudiante en master physiologie



DAUVOIS Simon, 23 ans
Responsable Théâtre Improvisation
Étudiant en master science de la vie



THIERRY Aurélien, 21 ans
Assistant Logistique
Aide-Documentaliste



JABOUILLE Pablo, 33 ans
Assistant Petits Jeux
Professeur des Écoles



FORMENT Joël, 28 ans
Responsable Petit Jeux
Animateur Centre de Loisir



GARNIER Fabien, 30 ans
Responsable JDR
Assistant d'Éducation



SOTTIZON Laurent, 22 ans
Assistant Informatique
Étudiant



GARNIER Sylvie, 30 ans
Responsable Logistique
Encadrante



BASSO Fanny, 22 ans
Assistante Logistique
Assistante vétérinaire



JANIN Hugo, 25 ans
Responsable Accueil & Information
Étudiant en master informatique





Des activités culturelles nouvelles et de l'humain

Grâce à la créativité de ses membres, l'Association Multiculturelle développe et expérimente de nouveaux concepts d'activités et d'animations socioculturelles. Les principaux sont :

- « RPGers »,
- Un jeu de rôle Grandeur Nature par saison estivale,
- Un spectacle annuel au bénéfice des Restos du Cœur,
- La participation au contrat éducatif local de la Communauté des Communes « Bastides & Vallons » et à un maximum de projets locaux en tant que bénévole ou intervenant extérieur.

b) Porteurs du projet

Le porteur de la « Convention de Jeux de Simulation RPGers 2009 » est l'Association Multiculturelle de Plaisance-du-Gers. Elle est composée d'une trentaine de membres actifs de 12 ans à 35 ans.

L'organisation est essentiellement prise en charge par les bénévoles de la section Jeux de Simulation de l'association, le club « La Lune Noire » en référence à la célèbre bande dessinée « Les Chroniques de la Lune Noire » de François Froideval mais aussi les sections Informatiques, « Petits Jeux » et « Théâtre d'Improvisation ».

c) Partenaires professionnels et amateurs

La préparation et la mise en œuvre de « RPGers » sont assurées en étroite collaboration avec la commune de Plaisance-du-Gers qui est un partenaire privilégié et essentiel.

Les autres partenaires institutionnels indispensables à la réussite de l'événement sont :

- *La Communauté des Communes « Bastides & Vallons du Gers »,
- *Le Conseil Général du Gers,
- *Le Conseil Régional de Midi Pyrénées,
- *La Direction Départementale de la Jeunesse et des Sports du Gers.





Les partenaires de suivi et d'accompagnement sont :

- * Les associations membres de l'Association de Simulation des Pyrénées (A.S.P.)
Renommée prochainement A.S.S.O. (Association de Simulation du Sud-Ouest)
- * L'association Ciné-Europe
- * Le magasin Électroménager « Expert » à Risde
- * La boutique Figurine Passion à Tarbes

Les partenaires culturels qui contribuent indirectement aux activités sont :

- * La Fédération Française de Jeux de Rôle (F.F.J.D.R.)
- * Ciné 32

Autres partenaires :

- * L'Association des Métiers d'Art
- * Le comité d'animation de Plaisance-du-Gers

4) Son concept, ses publics

« RPGers » est une convention de 3 jours, tout public, ouverte sans interruption. Au centre de la manifestation sont les jeux de société dits modernes.

Elle constitue une rencontre entre les différents acteurs amateurs et professionnels francophones du monde du jeu moderne. Les jeux traditionnels ne sont évidemment pas exclus.

La convention s'inscrit dans la continuité d'une action locale continue puisque tous les vendredis et samedis, la commune de Plaisance-du-Gers alloue à l'association sa Maison des Associations afin qu'elle y poursuive ses activités. L'association travaille également avec les collèges de Plaisance-du-Gers et d'Aignan.

Les jeux proposés ayant tout au plus une trentaine d'années, le festival est essentiellement fréquenté par les jeunes même si de plus en plus tous les publics prennent conscience de son intérêt culturel et professionnel. Il permet également de faire vivre la petite commune de Plaisance du Gers, par ses nombreuses activités ouvertes à tous !! C'est le but que se sont fixé les jeunes organisateurs d'« RPGers » afin de rendre compte de tout cela.



B) Bilan RPgers 2008

BILAN RPgers 2008			
DEPENSES	€	RECETTES	€
Frais communication	531,70	Recette Entrée	2798,80
LogiPrint Stickers	73,85		
Frais d'essence (camion)	75,00		
Achat lots Concours	176,40	Recette Buvette	2353,73
Connexion internet	273,90		
Réalisation de tee-shirts	174,07		
Location Vidéoprojecteur	100,00	<u>Subventions :</u>	
Petit Matériel	31,20	Mairie – Part Annuelle 2008	1150,00
Consigne bouteille de gaz	75,00	Conseil Régional	200,00
Concert	1743,21	Part du Contrat Educatif Local	70,00
Cinéma	100,00		
Restauration	2818,11		
TOTAL	6172,44	TOTAL	6572,53
Bénéfice	400,09		
TOTAL	6572,53	TOTAL	6762,53





D) L'édition 2009

1) Lieux et dates de la manifestation

Les activités se dérouleront à la Salle des Fêtes mise à notre disposition par la commune de Plaisance-du-Gers ainsi qu'à la salle de sport adjacente et sur le parking où un « Village du Jeu » aura été installé.

La manifestation se déroulera **du 21 au 23 août 2009 inclus**, du vendredi à 9h du matin au dimanche 18h.

2) Intervenants professionnels et amateurs

Les intervenants professionnels pour l'animation des parties sont identifiés. Leur participation sera contractualisée en fonction des moyens financiers dont disposera l'Association Multiculturelle pour organiser et présenter l'événement. Leur présence est toutefois assurée même dans l'absence de rétribution.

3) Participation attendue

L'édition 2008 de « RPGers » avait réuni plus de 1000 participants. Pour l'édition élargie de 2009, le seuil de 1000 participants devrait être facilement dépassé à nouveau, notamment grâce à la reconstruction du Village du Jeu, pour la troisième année consécutive.

4) Pratique tarifaire adaptée

Cette manifestation destinée à tous les publics doit être abordable pour le plus grand nombre possible. Les tarifs pratiqués sont donc en conséquence. Le coût de l'entrée est seulement de 5 euros par personne par jour.

L'hébergement et la réduction de tarif (à 4 euros) pour la séance de cinéma le vendredi et les divers spectacles sont compris dans ce tarif.

La découverte et l'initiation aux activités est libre et gratuites pour tous les publics.

De plus, il faut noter que quasiment tous les participants aux concours (sinon tous) seront récompensés.



II) Contenu de la manifestation

Schéma de programmation de l'édition 2009

La programmation de l'édition 2009 de « RPGers » gravite autour du thème imposé pour le concours de scénario, cette année : « Tribal ».

Le schéma de programmation est le suivant :

Activités proposées	Démonstration et Initiation	Parties Expérimentales	Concours Improvisés	Concours Officiels
<i>Petits jeux de société</i>	prévu	prévu	prévu	Sous réserve
<i>Jeux de cartes</i>	prévu	prévu	prévu	prévu
<i>Jeux de figurines</i>	prévu	prévu	prévu	prévu
<i>Jeux de rôle</i>	prévu	prévu	prévu	
<i>Jeux informatiques</i>	prévu	Sous réserve	prévu	

Mais aussi !!

Le Vendredi 21 Août à 21 h

_ Séance de cinéma

En partenariat avec Ciné 32 et l'association Ciné-Europe. Présentation d'un film à tarif réduit.
Ouvert au public : Entrée : 4 € *sous réserve de disponibilité*





Le samedi 22 et le Dimanche 23 Août à 14 h

_ Arts manuels

- * Nombreux dessinateurs
- * Atelier de percussions avec le groupe Em'Ā ma (le samedi 22)
- * Atelier « Peinture et création de décors »

_ Animations médiévales interactives

En partenariat avec la section Théâtre d'Improvisation de l'Association :

- * Découverte du Jeu de Rôle Grandeur Nature
- * Initiation au combat avec des armes en mousse
- * Initiation à l'Escrime en compagnie d'un moniteur

_ Concert Gratuit et ouvert à tous le samedi après midi et en soirée de 19h00 à 00h00

- * Batucada « Em'Cima », en journée
- * « Blue Ham », dès 20h (1^{ère} partie)
- * « Zemias », Rock Ethnique



III) Budget prévisionnel

PREVISIONNEL RP Gers 2009			
DEPENSES	€	RECETTES	€
Communication	570,00	Recette Entrée	3550,00
Vidéoprojecteur	2000,00		
Site internet	3000,00		
Connexion internet	280,00	Recette Buvette	3500,00
Badges	270,00		
Réalisation de tee-shirts	200,00	Sponsor	1500,00
Frais d'essence (camion)	75,00	<u>Subventions :</u>	
Petit Matériel	50,00	Mairie – Part Annuelle 2008	1150,00
Consigne bouteille de gaz	75,00	Conseil Général	1000,00
		Conseil Régional	1000,00
Animation Autour du Thème	1500,00	Part du Contrat Educatif Local	70,00
Concert	3650,00		
Cinéma	200,00	Investissement A.M.C.	3500,00
Restauration	3400,00		
TOTAL	15270,00	TOTAL	15270,00
Bénéfice	0,00		
TOTAL	15270,00	TOTAL	15270,00





IV) communication autour de l'évènement

De nombreux vecteurs d'information seront utilisés pour diffuser les informations concernant notre manifestation :

A) Campagne d'affichage

Elle se déroulera en deux parties : elle débutera par une campagne de pré-affichage courant Avril/Mai 2009 qui aura pour but de prévenir les gens assez longtemps à l'avance afin qu'ils puissent s'organiser pour venir à notre manifestation (poser des congés, réserver les billets de train/avion, ...) La deuxième partie aura lieu un mois avant le début de la manifestation avec la véritable affiche et concernera surtout le grand public qui serait alors séduit par les activités alors proposées.

B) Campagne de presse

Notre manifestation paraîtra dans tous les magazines spécialisés dans l'univers des jeux de simulation (casus belli, backstab, ...) mais aussi dans les journaux locaux comme « La Dépêche » et le « Sud-Ouest ». Elle sera aussi annoncée dans les éditions présentant les différents festivals de la région.

C) Campagne Internet

L'information sera largement diffusée sur les sites spécialisés dans l'univers des jeux de simulation (www.ffjdr.fr, www.sden.org, www.grog.fr, ...) mais aussi sur des forums, chat etc. Nous avons pour projet de créer un site professionnel qui remplacera notre site actuel qui sera plus complet et plus intuitif.

D) Campagne radio

Un de nos projets est aussi de diffuser notre manifestation sur les ondes, notamment sur des radios tournés vers les jeunes comme FUN radio ou NRJ mais aussi les radios locales car nous restons très attachés à notre région et au développement du tourisme rural.

E) Campagne TV

Une partie de nos organisateurs travaillant sur Paris, nous avons pour projet de solliciter les studios France Télévision, Cognac Jay Image, etc. pour nous faire connaître du plus grand nombre et pouvoir gagner ainsi en popularité





V) plan de développement de la manifestation

Cela fait maintenant plus de 10 ans que notre manifestation est attendue par un nombre croissant de visiteurs et de joueurs mais nous ne comptons pas en rester là. En effet après avoir franchi le seuil des 1000 visiteurs nous avons encore beaucoup de défis à relever. Au fur et à mesure que notre festival prend de l'ampleur, l'organisation de cet évènement se professionnalise mais nous comptons cependant tous rester bénévoles. Les projets pour les éditions à venir s'organisent autour de différents axes :

A) La communication

C'est une des priorités pour non seulement continuer à exister mais aussi pour être de plus en plus populaire est d'être connu par un maximum de personnes susceptibles d'être intéressées par les activités que nous proposons. Pour cette raison nous avons pour projet de multiplier nos moyens de communication (presse, radio, Internet, TV) et faire en sorte de toucher un maximum de personnes.

B) Les partenaires

Nous disposons actuellement d'un bon nombre de partenaires locaux mais ce que nous envisageons pour l'avenir est de faire appel à des entreprises de plus en plus importantes dans la région. Cette entente serait bénéfique pour les deux parties car d'un côté nous apporterions notre image, notre soutien en terme de communication à l'entreprise et en contrepartie nous recevions une aide pour notre projet. Cela nous permettrait de proposer à nos joueurs des animations encore plus plébiscitées par le grand public mais qui resteraient dans l'esprit de notre convention (concert, marché médiéval, ...).

C) Contenu de la manifestation

Une des principales richesses de notre festival vient de la diversité des activités que nous proposons. Elles divertissent un public toujours plus varié et curieux de venir découvrir des façons très originales de s'amuser. Pour les éditions futures nous voulons proposer encore plus d'animations, encore plus de spectacles toujours dans l'optique de rapprocher la culture sous toutes ses formes et le divertissement. L'idée de la dynamique de RPGers est « Venez jouer ! » il y en a vraiment pour tous les goûts mais aussi pour tous les âges. Un grand nombre de jeux est accessible dès 5 ans et jusqu'à 99 ans, que ce soit en famille ou entre amis tout le monde trouvera son bonheur à « RPGers ».

D) Capacité d'accueil

Depuis sa création en 1998 RPGers se déroule rituellement à la salle des fêtes de Plaisance du Gers mais nous sommes conscients que le problème de la capacité d'accueil se présentera si nous n'anticipons pas une augmentation de la fréquentation. Nous restons cependant très attachés à notre village natal la solution d'un grand chapiteau installé sur un terrain qui aura la superficie nécessaire pour accueillir l'ensemble de nos activités pourrait être envisagée dans les années à venir.





(Association - Loi 1901)
Site Internet :
<http://rpgers.forum.st>

Annexes





Annexe A – La direction de l'Association Multiculturelle

Le Bureau

GABARROT Jérémy, Président

LAURET Robin, Trésorier

DELBEZ Florian, Secrétaire

Les autres membres du Conseil d'Administration

BOSSAERT Freddy

DEYRIS Didier

FORMENT Joël

GARNIER Fabien

GARNIER Sylvie

GAY Simon

JABOUILLE Pablo

ROBIDOU Boris





Les Statuts de l'AMC

TITRE 1er

DÉNOMINATION - OBJET - SIÈGE SOCIAL

Article 1 - Dénomination

Il est créé, sous la dénomination de l'Association Multiculturelle, une association conformément à la loi du 1er Juillet 1901 et de son décret d'application du 16 Août 1901, régie par les présents statuts.

Article 2 - Objet

Cette association a pour objet la promotion, l'exploitation et le développement de toutes activités de caractère culturel et éducatif. A cet effet, elle pourra acheter, exploiter, valoriser, vendre des concepts œuvres de l'esprit ainsi que les droits dérivés de ces concepts.

Article 3 - Siège Social

Le Siège Social est fixé à la mairie de Plaisance du Gers 32160 PLAISANCE-DU-GERS.

Il pourra être transféré en tout autre lieu sur simple décision du conseil d'administration, ratifiée à posteriori par l'Assemblée Générale ordinaire.

Article 4 - Durée

La durée de l'association est illimitée.





TITRE II

COMPOSITION - ADMISSION - DEMISSION ou EXCLUSION RESPONSABILITE DES MEMBRES

Article 5 - Qualité d'Adhérent

Peuvent être adhérents de l'association toutes personnes physiques d'âge majeur (ou mineur avec autorisation parentale écrite) ou morales dont l'activité n'est pas incompatible avec l'objet de l'association.

L'association se compose :

1) de membres actifs :

Sont considérés comme tels ceux qui participent à la vie de l'association. Ils paient une cotisation annuelle (fixée provisoirement à huit euros sous réserves de modifications par le Conseil d'Administration), qui leur donne voix délibérative dans les assemblées générales.

2) de membres d'honneur :

Ce titre peut être décerné par le Conseil d'Administration aux personnes ayant rendu des services importants (matériels ou financiers) à l'association. Ils n'acquittent pas de cotisation mais ne disposent que d'une voix consultative aux Assemblées Générales.

3) de membres bienfaiteurs :

Il s'agit de personnes physiques ou morales qui acquittent une cotisation annuelle au moins égale à celle des membres actifs sans manifester éventuellement l'intention d'adhérer à l'association. Ils ont le droit de participer aux Assemblées Générales avec voix délibérative.





Article 6 - Admission

L'admission des membres est prononcée par le Conseil d'Administration lequel, en cas de refus, n'a pas à faire connaître le motif de sa décision.

Chaque membre prend l'engagement de respecter les présents statuts ainsi que le règlement intérieur, qui lui sont communiqués à son entrée à l'association.

Article 7 - Cotisations

La cotisation due est fixée annuellement par l'Assemblée Générale.

A défaut de décision de l'A.G.O., il y a reconduction du tarif en cours.

Article 8 - Démission - Exclusion

La qualité de membre se perd :

- Par décès
- Par démission
- Par exclusion prononcée par le Conseil d'Administration pour infraction aux présents statuts, ou pour cas graves affectant l'honorabilité de l'adhérent
- Par radiation prononcée par le Conseil d'Administration pour non-paiement de la cotisation

Dans les deux derniers cas ci-dessus, le membre concerné est invité, au préalable, à fournir des explications au Conseil d'Administration.

En cas de perte de la qualité d'adhérent en cours d'exercice, il n'y a pas lieu à remboursement de la cotisation prorata temporis.

Article 9 - Responsabilité des Membres

Les membres de l'association ne sont pas personnellement responsables des engagements contractés par cette dernière. Seul le patrimoine de l'association répond de ces engagements.





TITRE III

ADMINISTRATION ET FONCTIONNEMENT

Article 10 - Le Conseil d'Administration

L'association est administrée par un Conseil d'Administration de trois membres minimum élus pour deux ans par l'Assemblée Générale Ordinaire, choisis parmi les membres actifs et bienfaiteurs.

Le présent Conseil d'Administration comptera douze membres dont la liste nominative est jointe aux présents statuts. Le renouvellement des administrateurs a lieu chaque année. Les membres sortants sont rééligibles.

En cas de vacances (décès, démission, exclusion, etc...) le Conseil d'Administration prévoit provisoirement un remplacement par coopération au sein des membres actifs et bienfaiteurs. Les mandats des administrateurs cooptés prennent fin à l'époque où doivent normalement expirer les mandats des membres remplacés.

Article 11 - Réunion du Conseil d'Administration

Le Conseil d'Administration se réunit une fois par trimestre, ou sur convocation exceptionnelle du président ou à la demande d'au moins 1/3 des membres.

La présence d'au moins la moitié de ses membres est nécessaire pour que le conseil puisse délibérer normalement.

Les décisions sont prises à la majorité des membres présents.

Toutes les délibérations du conseil d'administration font l'objet d'un compte rendu émanant du président ou du secrétaire, diffusé auprès de chaque administrateur, présent ou absent.

Article 12 - Gratuité du Mandat

Les membres du Conseil d'Administration ne peuvent recevoir aucune rétribution en raison de leurs fonctions.

Toutefois, ils pourront obtenir le remboursement des dépenses engagées pour le besoin de l'association, sur justificatifs.





Article 13 - Exclusion du Conseil d'Administration

Tout administrateur qui aura manqué trois séances consécutives du Conseil, pourra être considéré comme démissionnaire. Il sera remplacé conformément aux dispositions de l'article 10§3 des statuts. Même procédure en ce qui concerne le remplacement d'un administrateur exclu de l'association.

Article 14 - Pouvoirs du Conseil d'Administration

Le Conseil d'Administration est investi des pouvoirs les plus étendus, dans la limite de l'objet de l'association et dans le cadre des résolutions adoptées par les Assemblées Générales. Il est l'exécutif de l'association.

Il se prononce sur les admissions des membres de l'association et confère les éventuels titres de membre d'honneur. Il prononce les mesures d'exclusion ou de radiation.

Il surveille la gestion des membres du bureau et a la faculté de se faire rendre compte de leurs actes. Il peut, en cas de faute grave, suspendre les membres du bureau, à la majorité.

Il peut ouvrir tous comptes en banque, ou chèques postaux et tout autre établissement de crédit, effectuer tous emplois de fonds, contracter tous emprunts, solliciter toutes subventions, régir toutes inscriptions et transcriptions voulues pour le compte de l'association.

Il autorise le Président et le Trésorier à faire tous actes, achats, aliénations et investissements, reconnus nécessaires, des biens et valeurs appartenant à l'association et à passer tous marchés et contrats nécessaires à la poursuite de son objet. Il peut déléguer tout ou partie de ses attributions au bureau ou à certains de ses membres.

Article 15 - Acquisition, Echanges, Et Aliénations D'immeubles

Tous les actes concernant des acquisitions, échanges, aliénations d'immeubles nécessaires à la résiliation de l'objet de l'association, ainsi que constitution d'hypothèques sur les dits immeubles, baux excédant neuf années, emprunts, doivent être soumis à l'approbation de l'Assemblée Générale ordinaire.





Article 16 - Bureau - Composition et Compétence

Le Conseil d'Administration élit chaque année un bureau constitué par :

_ Un(e) Président(e)

_ Un(e) Secrétaire

_ Un(e) Trésorier(e)

Les membres sortants sont rééligibles.

Le bureau est spécialement chargé de l'application des décisions prises par le Conseil d'Administration.

- Le Président dirige les travaux et les réunions du Conseil d'Administration et assure le bon fonctionnement de l'association.
En cas d'empêchement, il peut déléguer, sur avis du Conseil d'Administration, ses pouvoirs à un autre membre du Conseil d'Administration.
- Le Secrétaire se charge de toute la correspondance, notamment l'envoi des diverses convocations. Il rédige les procès-verbaux des séances du Conseil d'Administration et des Assemblées Générales, en assure la diffusion et en archive les originaux.
- Le Trésorier tient les comptes de l'association. Il effectue tous paiements et perçoit toutes les recettes sous la surveillance du Président. Toutefois, les dépenses supérieures à deux milles euros doivent être préalablement autorisées par le Conseil d'Administration.

Il tient une comptabilité régulière, au jour le jour, de toutes les opérations en recettes et en dépenses, présente un rapport financier lors de l'Assemblée Générale Ordinaire annuelle, et demande quitus de la gestion du Conseil d'Administration. Il tient également une comptabilité matière des biens, meubles de l'association, ou mis à la disposition de l'association pour les collectivités impliquées ou autres personnes.

Article 17 - Représentation de L'Association

L'association est représentée en justice et dans tous les actes de la vie civile par son Président ou son délégué, membre du Conseil d'Administration et agréé par celui-ci. Le représentant de l'association doit jouir du plein exercice de ses droits civils.





Article 18 - Dispositions Communes aux Assemblées Générales

Les Assemblées Générales se composent de tous les membres de l'association à jour de leur cotisation.

Elles se réunissent sur convocation de leur Président ou sur la demande formulée par des membres représentant au moins $\frac{1}{4}$ des adhérents.

Les convocations doivent obligatoirement mentionner l'ordre du jour, prévu et fixé par les soins du bureau.

Les convocations écrites doivent être adressées à chaque membre de l'association au moins 15 jours à l'avance.

Seules peuvent être débattues à l'Assemblée Générale les questions inscrites à l'ordre du jour.

Le Président assume la procédure de l'Assemblée ou, à défaut un membre du Conseil d'Administration désigné par lui. Le bureau de l'Assemblée est exécutif de l'association.

Les procès verbaux sont diffusés aux membres de l'association et l'original archivé dans un registre spécial. Ils sont signés par le Président et le Secrétaire.

Les votes reposent sur le principe "un homme, une voix". Le vote par procuration est autorisé.

Une feuille de présence doit être établie et signée par chaque membre présent et pour lui-même et pour celui qu'il représente éventuellement.

Le nombre de procuration est limité à quatre par membre présent.

Article 19 - Nature et Pouvoir des Assemblées

Les Assemblées générales régulièrement constituées représentent l'universalité des membres de l'association. Leurs décisions engagent tous les membres, y compris les absents.

Article 20 - Assemblée Générale Ordinaire - Compétence

Au moins une fois par an, les adhérents à jour de leur cotisation sont convoqués en Assemblée Générale Ordinaire; dans les conditions prévues à l'article 18 des statuts.





L'Assemblée entend le rapport moral présenté par le Président et le rapport financier présenté par le Trésorier.

Elle approuve les compétences de l'exercice clos, donne quitus du Conseil d'Administration, vote le budget prévisionnel de l'exercice suivant.

Elle pourvoit à la nomination ou au renouvellement des membres du Conseil d'Administration dans des conditions prévues à l'article 10 des statuts.

Elle approuve la décision de transfert du siège social prise par le Conseil d'Administration,

Elle fixe le montant des cotisations annuelles.

D'une manière générale elle est habilitée à statuer sur toutes les questions qui ne sont pas du ressort exclusif de l'Assemblée Générale extraordinaire, sous réserves que ces questions soient inscrites à l'ordre du jour.

Chaque adhérent peut demander par écrit, l'adjonction d'une question supplémentaire à celles écrites à l'ordre du jour, au plus tard 48 heures avant la réunion de l'A.G.O.

Les décisions sont prises à la majorité des membres présents, par votes à main levée sauf si le quart au moins des membres présents exigent le vote secret.

L'Assemblée Générale Ordinaire ne peut valablement se tenir que si 40% au moins des membres est présent ou représenté.

A défaut, une seconde Assemblée est convoquée dans les 15 jours suivants : celle-ci peut se tenir sans respect de règles de quorum.

Article 21 - Assemblée Générale Extraordinaire

Elle est convoquée dans les conditions prévues à l'article 18 des présents statuts. Pour se tenir valablement, elle doit comprendre au moins la moitié des membres habilités à voter. A défaut les mêmes dispositions s'appliquent, dans les mêmes formes, qu'à l'article 20 dernier alinéa.

L'A.G.E est seule habilitée à statuer sur les modifications à apporter aux statuts et sur la dissolution anticipée de l'association.

Les délibérations sont adoptées obligatoirement à la majorité des 2/3 des membres présents ou représentés.

Les votes ont lieu à main levée, sauf si le quart au moins des membres présents exige le vote à bulletins secrets.





TITRE IV

RESSOURCES DE L'ASSOCIATION - COMPTABILITE

Article 22 - Ressources de L'Association

Elles se composent:

- Du produit des cotisations versées par les membres.
- Des subventions des collectivités locales, des établissements publics ou des institutions publiques ou privées (Fondation.....)
- De toutes autres ressources qui ne seraient pas contraires aux lois en vigueur.
- Des sommes perçues en contre partie des prestations et services rendus par l'association.

Article 23 - Comptabilité

Une comptabilité simple en recettes et dépenses est tenue au jour le jour, afin de pouvoir enregistrer toutes les opérations financières.

Le Trésorier tient également une comptabilité matière et s'oblige à effectuer chaque année un inventaire des biens meubles ou immeubles propriété de l'association ou prêtés par une personne extérieure.

TITRE V

DISSOLUTION DE L'ASSOCIATION

Article 24 - Dissolution - Dévolution des Biens

Elle est prononcée à la demande du Conseil d'Administration, par une Assemblée Générale Extraordinaire, convoquée spécialement à cet effet.

L'A.G.E désigne un ou plusieurs liquidateurs, dont elle détermine les pouvoirs.

L'actif net subsistant sera attribué obligatoirement à une ou plusieurs associations poursuivant des buts similaires, lesquelles sont nommément désignées par l'A.G.E. conformément à l'article 9 de la loi du 1er Juillet 1901 et aux articles 14 et 15 du décret du 16 Août 1901.





TITRE VI

REGLEMENT INTERIEUR - FORMALITES ADMINISTRATIVES.

Article 25 - Règlement Intérieur

L'élaboration d'un règlement intérieur est purement facultative. Le document présente néanmoins l'avantage de traiter des points divers non prévus par les présents statuts et, notamment, ceux qui ont trait au fonctionnement pratique des activités de l'association. Il est établi par le Conseil d'Administration qui le fera approuver par l'Assemblée Générale Ordinaire. Il est susceptible de modifications, approuvées par l'Assemblée Générale Ordinaire.

Article 26 - Formalités Administratives

Le Président du C.A est chargé de toutes les formalités de déclaration et de publication prévues par la loi du 1er Juillet 1901 et le décret du 16 Août 1901.

Tous pouvoirs sont donnés au porteur des présentes à l'effet d'effectuer ces formalités.

Le Président doit faire connaître dans les trois mois, à la sous-préfecture du département du siège social de l'association, les changements intérieurs dans l'association ou la direction de l'association, ainsi que toutes modifications apportées à ses statuts.

Dernière mise à jour le 27 Janvier 2007,

Le Président :

Pablo JABOUILLE

La Trésorière :

Sylvie GARNIER

Le Secrétaire :

Jérémy GABARROT



Annexe C – L'Album photo d'éditions précédentes



