



GUILDE de BRETAGNE de JEUX de SIMULATION

Siège Social : Médiathèque de Mauron, rue de la libération, 56430 Mauron

STATUTS

Version 3 - Modifiés par l'Assemblée Générale du 27/11/2005

Titre Premier - BUT ET COMPOSITION DE L'ASSOCIATION

Article 1 - Buts

L'association dite " Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation ", a pour but :

- ❑ La promotion des jeux de simulations auprès des joueurs, du grand public et de tous ses partenaires institutionnels.
- ❑ L'information des Jeux de Simulation auprès des collectivités publiques et des médias.
- ❑ Le soutien et l'accompagnement de ses membres afin de développer les activités multi associatives. Elle s'attachera en priorité à soutenir les activités à caractère pédagogique et/ou éducatif.
- ❑ La coopération et la communication entre les joueurs, les clubs et les associations de Jeu de Simulation en coordonnant la mise en réseau et l'élaboration de services par la mutualisation des moyens et des savoirs associatifs.
- ❑ La défense des intérêts collectifs du Jeu de Simulation en Bretagne et des intérêts particuliers de ses membres en se faisant acte d'agir en justice.

Elle a un caractère éducatif.

Elle a pour objet d'assurer la promotion, le développement, l'information, la création, l'animation de toute activité en relation avec les Jeux de Simulation, de réaliser des activités à caractère pédagogique, des échanges et des formations, de mutualiser les moyen propres à réaliser son objet, de représenter ses associations membres auprès des organismes publics et privés dans le cadre de son objet, d'apporter des conseils de toute nature à ses membres et d'agir en Justice pour la défense, tant des intérêts particuliers de ses membres que des intérêts collectifs du Jeu de Simulation.

Article 2 - Durée

Sa durée est illimitée.

Article 3 – Siège social

Elle a son siège social à la **Médiathèque de Mauron, Rue de la libération, 56430 Mauron**. Celui-ci pourra être transféré, par décision à la majorité simple des membres présents et représentés, par le Conseil d'Administration.

Article 4 - Limitations

La Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation est une association ouverte à tous dans le respect des

convictions individuelles et dans l'indépendance à l'égard des Partis Politiques et des Groupements Confessionnels.

Toute propagande politique et tout prosélytisme religieux sont interdits au sein de l'association.

Article 5 - Membres

La Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation se compose :

- ❑ des associations loi 1901 qui devront être agréées par le Bureau et être en règle au regard des textes en vigueur et de leurs statuts. Ces associations ont, sauf stipulation contraire du Bureau, la qualité de Membre Actif.
- ❑ des personnes physiques, qui peuvent avoir le statut de Membres Actifs, Bienfaiteurs ou d'Honneur, agréées par le Bureau.
- ❑ des membres Bénéficiaires des services de la Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation.

Les associations adhérentes contribuent au fonctionnement de la Guilde de Bretagne en versant une cotisation annuelle fixée par l'Assemblée Générale. Leurs adhérents ont tous la qualité de Membre Bénéficiaire dès lors qu'ils sont à jour de leurs cotisations au sein de l'association adhérente à la Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation, conformément aux dispositions statutaires de celle-ci.

Pour les Membres Actifs à titre Individuel, la cotisation annuelle est fixée par l'Assemblée Générale.

Pour les Membres Bienfaiteurs la cotisation est égale à 5 fois la cotisation d'un Membre Actif individuel. Ils bénéficient du statut de Membres Actifs.

Les contributions et les cotisations annuelles sont modifiées par décision de l'Assemblée Générale, sur la proposition du Conseil d'Administration, à la majorité simple des membres présents et représentés.

Le titre de Membre d'Honneur peut être décerné par l'Assemblée Générale aux personnes physiques ou morales qui rendent ou qui ont rendu des services signalés à la Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation, sur proposition du Bureau. Ce titre confère aux personnes qui l'ont obtenu le titre de Membre Actif, sans être tenues de payer une cotisation annuelle.

Les Membres Donateurs sont ceux qui contribuent sous la forme de dons ou de legs, au devenir de la Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation. Le Règlement Intérieur en précisera alors les attributions et les devoirs.

Article 6 – Perte du statut de Membre

La qualité de Membre de l'association se perd :

a) Pour les associations :

- ❑ par retrait décidé par celle-ci, conformément à ses statuts ;
- ❑ par la radiation prononcée par le Bureau, sauf recours non suspensif à l'Assemblée Générale la plus proche ;
- ❑ pour non-paiement de la cotisation, motif grave ou refus de contribuer au fonctionnement ;
- ❑ par dissolution de l'association.

Le Président de l'association ou, à défaut le Secrétaire de celle-ci est préalablement appelé à fournir des explications par écrit, par lettre recommandée avec accusé de réception. Celle-ci, sous la signature du Président de la Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation ou de son délégué à cet effet, mentionne les motifs de la radiation envisagée ; elle est envoyée au moins 21 jours avant la réunion du Bureau devant

examiner sa radiation. Les explications en retour sont adressées au Président de la Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation par lettre recommandée avec accusé de réception au plus tard 5 jours francs avant la date du Bureau. En cas d'absence de réponse de l'association concernée dans les formes et délais ci-dessus, celle-ci est réputée avoir accepté, sans réserves, sa radiation pour les motifs invoqués et ne saurait faire appel de la décision que prendrait le Bureau devant l'Assemblée Générale.

b) Pour les membres à titre individuel :

- ❑ par la démission ;
- ❑ par la radiation pour non-paiement de la cotisation, motif grave ou pour non respect des statuts et règlements ;
- ❑ par décès.

La radiation est prononcée par le Bureau, l'intéressé ayant été préalablement appelé à fournir des explications selon les mêmes formes et modalités que pour les Présidents d'Associations sauf recours non suspensif à l'Assemblée Générale la plus proche.

Titre II - ADMINISTRATION ET FONCTIONNEMENT

Article 7 – Composition du Conseil d'Administration

La Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation est administrée par un Conseil d'Administration composé au minimum de 6 Membres Actifs élus et au maximum 12 Membres Actifs élus par l'Assemblée Générale, auxquels viennent s'ajouter les éventuels Représentants des Associations nationales définies dans l'article 8.

Les Administrateurs élus le sont pour une durée de 3 ans. Ces administrateurs sont renouvelés par tiers lors de l'Assemblée Générale ordinaire. Les deux premières années les administrateurs sortants sont désignés par tirage au sort ou sur la base du volontariat.

Nul ne peut représenter plus d'une association Membre. Chaque association Membre ne peut avoir plus de 2 représentants titulaires au sein du Conseil d'Administration.

Chaque membre du Conseil d'Administration dispose d'une et une seule voix au Conseil d'Administration.

Les membres du Conseil d'Administration, personnes physiques, doivent être âgés de plus de 16 ans et jouir de leurs droits civiques. Ils ne doivent recevoir aucune rétribution en raison de leur fonction. En cas de départ du Conseil d'Administration, d'un ou plusieurs d'administrateurs personnes physiques, le Conseil d'Administration pourra coopter dans les limites fixées au présent article. Il est procédé à leur désignation ou à leur remplacement définitif par la plus proche Assemblée Générale. Les pouvoirs des Membres ainsi élus prennent fin à l'époque ou devrait normalement expirer le mandat des Membres remplacés; dans le cas d'une désignation d'administrateurs destinée à compléter le Conseil d'Administration, l'Assemblée Générale appelée à confirmer les nouveaux administrateurs détermine, pour chacun d'entre eux, la date d'échéance de leur mandat.

Les associations Membres, doivent désigner, conformément aux dispositions statutaires de celle-ci, des représentants lors de l'Assemblée Générale, ces

représentants doivent être âgés de plus de 16 ans et jouir de leurs droits civiques.

Le Conseil d'Administration choisit, parmi ses membres, un Bureau composé, au moins, d'un Président, d'un ou plusieurs Vice-présidents, d'un Secrétaire et, éventuellement, d'un ou plusieurs Secrétaires Adjointes, d'un Trésorier et, éventuellement, d'un ou plusieurs Trésoriers Adjointes.

Les Membres du Bureau sont élus pour un an. Seules des personnes morales, en règle au regard de leurs statuts et des personnes physiques majeures peuvent être élues au Bureau.

Le Bureau est investi des pouvoirs les plus étendus entre les réunions du Conseil d'Administration. Le Conseil d'Administration peut révoquer son Bureau lors d'une de ses séances, même si cela n'est pas prévu à l'ordre du jour.

Article 8 – Fédérations Nationales

Dans le cas où la Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation adhère à une ou plusieurs Fédérations Nationales, les Membres Actifs de la Guilde, également membre de cette Fédération Nationale, peuvent désigner un administrateur au Conseil d'Administration.

Cet administrateur est désigné lors de l'Assemblée Générale dans les conditions de l'article 10, pour une durée de 1 an par les Membres Actifs de la Guilde qui sont également membres de la Fédération Nationale.

Cet administrateur a pour rôle de représenter la Fédération Nationale au Conseil d'Administration, et de servir de lien entre la Fédération Nationale et la Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation.

Il y a un administrateur et un seul par Fédération Nationale affiliée. Nul ne peut représenter plus d'une Fédération Nationale.

Ce ou ces administrateurs supplémentaires viennent s'ajouter en plus des administrateurs prévus par l'alinéa 1 de l'article 7.

Ce ou ces administrateurs peuvent être révoqués par les Membres Actifs pratiquant l'activité de la Fédération Nationale lors de l'Assemblée Générale même si la question ne figure pas à l'ordre du jour.

Un représentant fédéral perd son statut d'administrateur dès que la Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation cesse d'adhérer à la Fédération Nationale concernée.

Article 9 – Réunions du Conseil d'Administration

Le Conseil d'Administration se réunit au moins une fois tous les trois mois et chaque fois qu'il est convoqué par son Président ou sur la demande écrite du quart de ses membres.

Dans ce dernier cas la demande écrite, signée des membres du Conseil d'Administration est adressée avec l'ordre du jour au Président de la Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation qui doit convoquer le Conseil dans un délai d'un mois à compter de sa réception.

La présence ou la représentation de la moitié au moins des membres du Conseil d'Administration est nécessaire pour la validité de ses délibérations.

Les décisions sont prises à la majorité simple des voix.

Les Procès Verbaux sont signés du Président ou du Secrétaire.

Le Conseil d'Administration a les pouvoirs les plus étendus pour la gestion de l'association et peut prendre toutes décisions qui ne sont pas du ressort de l'Assemblée Générale. Il veille à l'application des décisions de l'Assemblée Générale. Il prépare les rapports annuels et les comptes de gestion qui doivent être soumis à l'approbation de l'Assemblée Générale.

Le rapport financier présenté à l'Assemblée Générale devra faire mention du remboursement des frais de mission, de déplacements ou de représentation payés à des membres du Conseil d'Administration.

Les membres du Conseil d'Administration ne peuvent recevoir aucune rétribution, à raison des fonctions qui leur sont confiées.

Des remboursements de frais sont seuls possibles. Ils doivent faire l'objet d'une information du Bureau, des justifications doivent être produites ; toutefois, le Conseil d'Administration pourra prévoir un barème de remboursement de frais forfaitaire.

Les agents rétribués de la Guilde de Bretagne ou des personnes extérieures, physiques ou morales peuvent être appelées par le Président à assister, avec voix consultative, aux séances du Conseil d'Administration.

Article 10 – Votes en Assemblée Générale

L'Assemblée Générale comprend tous les Membres Actifs et Bienfaiteurs à jour de leur cotisation ainsi que les Membres d'Honneur.

La participation des jeunes mineurs, Membre Actif, Bienfaiteurs ou d'Honneur, à l'Assemblée Générale pourra se faire dans les mêmes conditions que celle des adultes pour tous ceux qui auront atteint 16 ans à la date de cette Assemblée et qui auront acquitté la cotisation due pour l'année.

Seuls les Membres Actifs, d'Honneur et Bienfaiteurs, présents ou représentés, disposent du droit de vote. La répartition des droits de vote est la suivante :

- ❑ chaque Membre individuel ne dispose que d'une voix à l'Assemblée Générale,
- ❑ chaque Association dispose de dix voix à l'Assemblée Générale réparties obligatoirement sur au moins 2 représentants sans procuration possible. Les dix voix seront réparties équitablement entre ces représentants.

L'Assemblée Générale se réunit une fois par an au minimum en session ordinaire et chaque fois qu'elle est convoquée par son Président, ou sur la demande du quart, au moins, de ses Membres Actifs, Bienfaiteurs ou d'Honneur représentant, au moins, le quart des voix, dans les mêmes conditions que celles indiquées à l'article 9 alinéa 2 pour le Conseil d'Administration.

Son ordre du jour est réglé par le Conseil d'Administration sur proposition du Président.

Article 11 – Déroulement de l'Assemblée Générale

L'Assemblée Générale délibère sur les rapports relatifs à la gestion et à la situation morale et financière de la Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation. Elle entend les rapports sur la gestion du Conseil d'Administration. Elle élit les membres du Conseil d'Administration dans les conditions fixées à l'article 7. Elle fixe le montant des cotisations. Le rapport financier présenté à l'Assemblée Générale fera mention du remboursement des frais de mission, de déplacement ou de représentation payés à des membres du Conseil d'Administration.

L'Assemblée Générale approuve le compte de l'exercice clos, vise le budget de l'exercice suivant et pourvoit s'il y a lieu, au renouvellement des Membres du Conseil d'Administration. Elle délibère sur les questions préalablement mises à l'ordre du jour et peut révoquer le Conseil d'Administration même si la question ne figure pas à l'ordre du jour.

L'Assemblée Générale ne peut valablement délibérer que si le quart au moins de ses membres est présent ou représenté.

Si le quorum n'est pas atteint, il est convoqué avec même ordre du jour, une deuxième Assemblée Générale à quinze jours d'intervalle qui délibère valablement quel que soit le nombre des Membres présents ou représentés.

Les délibérations de l'Assemblée Générale sont prises, sauf dispositions contraires des présents statuts, à la majorité simple des votants.

Dans tous les organes de l'Association, nul ne peut avoir plus de 2 procurations.

Le rapport annuel et les comptes sont adressés chaque année à tous les Membres de la Guilde de Bretagne votant à l'Assemblée Générale.

Article 12 - Bureau

Le Président est habilité à représenter la Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation en justice et dans tous les actes de la vie civile. Il ordonnance les dépenses. Il peut donner délégation à des membres du Conseil d'Administration. Il est habilité à agir en Justice au nom

de la Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation, conformément à son objet ou pour le compte de ses membres.

En cas de représentation en Justice, le Président ne peut être remplacé que par un mandataire agissant en venu d'un pouvoir spécial du Président.

Le Trésorier gère les comptes de la Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation.

Le Secrétaire rédige et tient à jour les Procès-verbaux de réunion des organes de la Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation.

Article 13 – Délibérations spécifiques

Les délibérations du Conseil d'Administration relatives aux acquisitions, échanges et aliénations d'immeubles

nécessaires aux buts poursuivis par la Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation, constitutions d'hypothèques sur les dits immeubles, baux excédants neuf années, aliénation de biens rentrant dans la dotation et emprunts doivent être approuvées par l'Assemblée Générale.

Les délibérations du Conseil d'Administration relatives à l'acceptation des dons et legs, aux aliénations des biens mobiliers et immobiliers dépendant de la dotation à la constitution d'hypothèques et aux emprunts, ne sont valables qu'après approbation administrative donnée dans les conditions prévues par les textes en vigueur.

Titre III - RESSOURCES ANNUELLES

Article 14 - Ressources

Les ressources annuelles de l'Association se composent :

- ❑ des cotisations des adhérents ;
- ❑ des subventions de l'Europe, de l'Etat, des Régions, des Départements, des Communes, des Institutions publiques ou semi-publiques ;
- ❑ et d'une façon générale, de toutes ressources autorisées par les textes en vigueur.

Article 15 - Comptabilité

Il est tenu à jour une comptabilité deniers en recettes et dépenses et une comptabilité matière.

Article 16 – Règlement Intérieur

Le Règlement Intérieur de la Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation est établi, modifié et arrêté par le Bureau à la majorité simple. Il est ratifié par le Conseil d'Administration qui suit son adoption ou ses modifications par le Bureau. Il est ensuite exécutoire au moment où il a été envoyé aux Membres par tout moyen à la disposition de la Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation.

Il peut être rejeté par l'Assemblée Générale.

Titre IV - MODIFICATION DES STATUTS ET DISSOLUTION

Article 17 – Modification des statuts

Les statuts ne peuvent être modifiés que sur proposition du Conseil d'Administration ou sur la demande du quart de ses Membres Actifs, Bienfaiteurs ou d'Honneur représentant au moins le quart des voix.

Le texte des modifications doit être communiqué aux Membres de l'Assemblée Générale 30 jours au moins avant la réunion de l'Assemblée Générale.

L'Assemblée Générale ne délibère valablement sur la modification des statuts que si les deux tiers des adhérents sont présents ou représentés. Si l'Assemblée n'atteint pas ce quorum, une nouvelle Assemblée souveraine est convoquée au moins quinze jours à l'avance. La convocation reproduit l'ordre du jour en indiquant la date et les résultats de la première réunion. Dans tous les cas, les statuts ne peuvent être modifiés qu'à la majorité absolue des deux tiers des membres présents ou représentés.

Article 18 - Dissolution

L'Assemblée Générale appelée à se prononcer sur la dissolution de la Guilde de Bretagne est une Assemblée Générale Extraordinaire, convoquée spécialement par courrier avec accusé de réception. L'Assemblée Générale de dissolution doit comprendre au moins la

moitié plus un de ces Membres. Si cette proportion n'est pas atteinte, l'Assemblée est convoquée de nouveau mais à quinze jours d'intervalle au moins et cette fois elle peut valablement délibérer quel que soit le nombre des Membres présents. Dans tous les cas, la dissolution ne peut être prononcée qu'à la majorité des deux tiers des voix.

Article 19 - Liquidation

En cas de dissolution, l'Assemblée Générale nommera un ou plusieurs liquidateurs qui ont les pouvoirs les plus étendus pour réaliser toutes les valeurs et tous les biens mobiliers et immobiliers de la Guilde de Bretagne.

Le reliquat de l'actif après prélèvement des frais de liquidation et paiement des dettes de la Guilde de Bretagne, sera dévolu à une association répondant à un but similaire à celui défini par l'article 1 des présents statuts.

Fait à Rennes le 27 Novembre 2005