



**Ce document est un document interne et confidentiel à la Fédération Camarilla Française. Merci de ne pas le divulguer, ni de la placer dans un endroit accessible au public sans autorisation du Bureau. Bon jeu à vous.**

## Sommaire

- [Règlement Intérieur de la Fédération - v4.0](#)
  - [1 - Les marques déposées](#)
  - [2 - L'inscription et ses conditions](#)
    - [2.1 - Les prérequis](#)
    - [2.2 - Le renouvellement](#)
  - [3 - Les engagements](#)
    - [3.1 - De l'Association envers la Fédération](#)
    - [3.2 - De la Fédération envers l'Association](#)
  - [4 - Les Membres Affiliés \(MA\)](#)
    - [4.1 - les conditions à l'acquisition de la qualité de Membre Affilié](#)
    - [4.2 - Les droits d'un Membre Affilié](#)
    - [4.3 - Les devoirs d'un Membre Affilié](#)
    - [4.4 - Comment saisir la Commission de Discipline \(CdD\)](#)
    - [4.5 - La Commission de Discipline \(CdD\)](#)
    - [4.6 - Les sanctions applicables](#)
  - [5 - Votre Association](#)
    - [5.1 - La Structure de votre Association](#)
    - [5.2 - Description des fonctions](#)
    - [5.3 - Cumul des mandats](#)
  - [6 - Les postes administratifs](#)
    - [6.1 - Le Conseil d'Administration \(CA\) de la Fédération](#)
    - [6.2 - Le Bureau Fédéral \(BF\)](#)
    - [6.3 - Les chef.fes de la Modération](#)
    - [6.4 - Les Groupes de travail nationaux](#)
  - [7 - Le Conte National \(CN\)](#)
    - [7.1 - Le Conteur National \(CN\)](#)
    - [7.2 - L'Équipe du Conte National \(ECN\), les ACN](#)
    - [7.3 - Le Cercle des Conteurs \(CdC\)](#)
    - [7.4 - Le Cadre de Jeu \(CdJ\)](#)
    - [7.5 - Responsabilités et domaines de compétences](#)
  - [8 - Les Parties Nationales \(PN\)](#)
    - [8.1 - Les documents à transmettre](#)
    - [8.2 - La répartition des tâches](#)
    - [8.3 - L'aide de la Fédération en termes de Conte](#)
    - [8.4 - Réalisation de la plaquette](#)
    - [8.5 - Préparation du plan de bataille.](#)
  - [9 - Code de conduite](#)
    - [9.1 - Règles de sécurité](#)
    - [9.2 - Particularité des « armes factices »](#)
    - [9.3 - Concernant le jeu dans un lieu public une règle : « la Mascarade »](#)
    - [9.4 - Respect mutuel :](#)
    - [9.5 - Civilités et diligences :](#)

- [9.6 - Avertissement](#)
- [9.7 - Glossaire](#)

[\[sommaire\]](#)

# Règlement Intérieur de la Fédération - v4.0

[\[sommaire\]](#)

## 1 - Les marques déposées

Les termes suivants sont des marques déposées qui sont la propriété exclusive de White Wolf Game Studio, 735 Park North Boulevard, Suite #128, Clarkston GA 30021, Etats-Unis d'Amérique. La Fédération Camarilla(tm) Française les utilise avec l'aimable autorisation de White Wolf.

Antagonists, Camarilla, Gothic-Punk, Laws of Elysium, Laws of the Night, Liber des Goules, Masquerade Players' Kit, Mind's Eye Theatre [Le Théâtre de l'Imaginaire], Storyteller System, The Apocalypse, The Masquerade [La Mascarade], The Masquerade 2nd Edition, The Oblivion, The World of Darkness [Le Monde des Ténèbres], Vampire : The Masquerade [Vampire : La Mascarade], White Wolf, tous les noms des clans de vampires, ainsi que tous les termes propres aux jeux White Wolf.

[\[sommaire\]](#)

## 2 - L'inscription et ses conditions

Sont *Membres de Droit (MD)* de la *Fédération* les *Associations* fédérées. Nulle personne physique ne peut se prévaloir, en sa qualité propre, d'être *Membres de Droit (MD)* de la *Fédération*.

Sont *Membres Affiliés (MA)* les personnes physiques composant les *Membres de Droit (MD)* de la *Fédération*, et interprétant régulièrement un ou plusieurs personnages recensés auprès du *Conte National (CN)*. Nulle *Association* ne peut se prévaloir, en sa qualité propre, du statut de *Membre Affilié (MA)*. Toute disposition contraire, statutaire ou réglementaire, est réputée inopposable à la *Fédération*.

Les statuts prévoient l'acquisition de la qualité de *Membre Exceptionnel (ME)* pour des personnes physiques venant interpréter ponctuellement des antagonistes nationaux lors des *Parties Nationales (PN)*. Ces personnes n'ont pas à s'acquitter de la cotisation à la *Fédération* et leur statut ne sera valable que jusqu'à la fin de l'exercice en cours, statut reconductible ou annulable par décision du *Conseil d'Administration (CA)*.

Chaque *Association* verse à la *Fédération* une cotisation annuelle forfaitaire d'un montant fixé chaque année par l'*Assemblée Générale Ordinaire (AGO)* de la *Fédération*. Le montant de la cotisation forfaitaire est de 25 € à compter de l'année 2013, à laquelle s'ajoute éventuellement le coût de l'assurance recalculée au prorata des *Associations* l'utilisant. Cette somme forfaitaire doit être acquittée et les dossiers remis dans un délai de trois mois suivant l'*Assemblée Générale Ordinaire (AGO)* ou l'*Assemblée Générale Extraordinaire (AGE)* de ladite *Association*.

[\[sommaire\]](#)

### 2.1 - Les prérequis

Pour intégrer la *Fédération*, une *Association*, dont la démarche fédérative a été validée par le *Conseil d'Administration (CA)*, doit :

- Compter au moins 10 membres.
- Être composée exclusivement de membres majeurs. L'acceptation de membres mineurs munis d'une autorisation parentale pour les personnes de 16 et 17 ans est laissée à l'appréciation de chaque *Association*,

mais ces derniers ne pourront à aucun cas participer aux parties organisées par la *Fédération*.

- Déposer ses statuts associatifs Loi 1901/1908 en préfecture ou en sous-préfecture (Loi 1901), ou dans un tribunal d'instance (Loi 1908).
- Transmettre à la *Fédération* une copie du récépissé de déclaration ou modification d'association fournie par la préfecture ou sous-préfecture dont dépend l'*Association*.
- Posséder un compte bancaire ou postal.
- Posséder une assurance associative ou prendre celle proposée par la *Fédération*.
- Pour les associations formellement constituées, adresser à la *Fédération* les statuts de l'association de même que le *Procès-Verbal (PV)* de l'*Assemblée Générale (AG)* ayant vu le vote des *Organisateurs* et le souhait de se fédérer à la *Fédération*.
- Posséder au minimum un compte de courrier électronique (mail), soit au nom même de l'*Association*, soit au nom de l'un des membres du bureau (de préférence le Président ou le *Correspondant Fédéral (CF)*).
- Remplir les prérequis fixés par le *Conte National (CN)*.
- Remplir et renvoyer le dossier d'adhésion et le dossier de conte, dont la liste des pièces est fournie par la *Fédération*.
- Régler sa cotisation par virement, par chèque bancaire ou postal à l'ordre de « Fédération Camarilla Française ».

La désignation exacte des *Organisateurs* est spécifiée au chapitre 5 du présent règlement.

Chaque *Association* doit posséder des statuts de fonctionnement reprenant ceux de la *Fédération*, ou être compatible avec ces derniers (voir article 7 des statuts).

Les membres du bureau de l'*Association* s'engagent à faire respecter par les moyens légaux en leur pouvoir lesdits statuts. Chaque *Association* s'engage à faire parvenir au *Conseil d'Administration (CA)* de la *Fédération* dans un délai de 1 mois tout changement survenu dans sa structure ou ses statuts.

Les sessions de jeu de l'*Association* devront se dérouler dans la ville dans laquelle cette dernière est déclarée, ou à proximité. Pour les *Associations* faisant part de leur volonté de créer un second chapitre (sous validation de la *Fédération*), le *Conseil d'Administration (CA)* de la *Fédération* veillera à concilier les deux chapitres, pour qu'ils puissent cohabiter de manière correcte au sein du même *Cadre de Jeu (CdJ)*. En cas d'impossibilité de conciliation, le *Conseil d'Administration (CA)* se réserve le droit de trancher et d'imposer toute décision nécessaire au bon déroulement de l'objet de la *Fédération*.

[\[sommaire\]](#)

## 2.2 - Le renouvellement

Pour renouveler son inscription à la *Fédération*, une *Association* doit :

- Continuer d'appliquer l'ensemble des prérequis précédents.
- Élire tous les ans l'ensemble des *Organisateurs* et, pour les associations formellement constituées, un *Conseil d'Administration (CA)*.
- Remplir et renvoyer sa cotisation, le dossier d'adhésion et le dossier de conte, dont la liste des pièces est fournie par la *Fédération*.
- Le dossier de conte devra être validé par le *Conteur National (CN)*

[\[sommaire\]](#)

## 3 - Les engagements

[\[sommaire\]](#)

### 3.1 - De l'Association envers la Fédération

- L'Association s'engage à respecter les *Statuts* et le présent *Règlement Intérieur (RI)* ainsi que ses annexes dans son intégralité.
- Le *Conteur Référent (CR)* s'engage à participer activement au *Cercle des Conteurs (CdC)*.
- L'Association s'engage, si elle le peut, à apporter son concours logistique et humain à un projet national organisé dans sa région.
- L'Association s'engage à ne pas accueillir durant ses activités des membres non inscrits officiellement. Des exceptions sont admises, notamment dans le cadre de l'initiation et pour une durée strictement limitée dans le temps.

[\[sommaire\]](#)

### 3.2 - De la Fédération envers l'Association

La *Fédération* s'engage à œuvrer pour le développement des cités. Elle mettra à disposition l'ensemble des supports et des outils dont elle dispose et destiné aux *Associations* :

- Un accès au site internet de la *Fédération* à l'ensemble des *Membres Affiliés (MA)*, proposant des forums hors jeu pour les discussions entre joueurs, des forums en jeu pour développer le jeu national intercité, ainsi que différents outils s'articulant tous autour du jeu national.
- Différentes productions ludiques telles que Règles, Livrets de Clan ou tout autre document commun à l'ensemble des *Associations* fédérées afin de fournir un univers unifié et cohérents.
- Un accès à l'ensemble des documents fédéraux qui définissent le cadre réglementaire.
- La *Fédération* s'engage à aider financièrement et du point de vue de la logistique chaque *Association* désireuse de mener à terme un projet d'envergure nationale.
- La *Fédération* s'engage à aider les nouvelles *Associations*, tant d'un point de vu du Conte afin d'intégrer au mieux la ville dans la chronique nationale, qu'administratif en apportant de l'aide et des conseils d'organisation et de démarches.

[\[sommaire\]](#)

## 4 - Les Membres Affiliés (MA)

[\[sommaire\]](#)

### 4.1 - les conditions à l'acquisition de la qualité de Membre Affilié

- Être majeur.
- Être membre d'une *Association* fédérée.
- Avoir au moins un personnage (même Antagoniste), créé selon les règles en vigueur et validé par le *Conte National (CN)*.

Note : L'Association gère elle-même la liste de ses *Membres Affiliés (MA)* via les outils mis à disposition sur le site de la *Fédération*.

[\[sommaire\]](#)

### 4.2 - Les droits d'un Membre Affilié

- Droit de participer aux Parties Nationales (PN) de la Fédération et aux Parties Locales (PL) des Associations fédérées s'il est accepté par ces dernières.

- Droit à avoir un unique personnage principal dépendant d'un unique Conteur Référent (CR) (celui de l'Association Principale à laquelle il est inscrit), personnage qui reste sa propriété tant qu'il ne le cède pas à un Conteur Référent (CR).
- Droit d'interpréter un ou plusieurs personnages antagonistes, ces derniers restant sous le contrôle du Conteur Référent (CR) qui en garde la pleine propriété.
- Propriété intellectuelle

L'objet de la Fédération peut être résumée en la constitution d'une œuvre à plusieurs mains qui tient de l'œuvre collective : c'est-à-dire qu'il n'est pas possible d'en extraire un apport sans porter atteinte à sa cohérence et donc à son objet. La Fédération Camarilla Française et ses membres sont propriétaires de cette œuvre collective, elle-même évoluant dans un univers appartenant à © White Wolf Entertainment, AB.

Chaque participant, auteur, conserve toutefois la paternité inaliénable de ses apports et peut exploiter ses créations hors de la Fédération (création de costumes, composition littéraire, picturale ou musicale par exemple).

Le terme personnage couvre ici la notion de personnage joueurs, de semi-antagonistes et d'antagonistes.

S'il est possible de retirer un personnage du jeu, c'est-à-dire que son responsable puisse cesser immédiatement toute interaction de ce personnage, il n'est pas possible d'effacer ni d'extraire l'existence que le personnage a eu précédemment en jeu, celui-ci conditionnant l'évolution de l'univers et des autres personnages ne lui appartenant pas.

PJ : Sans une autorisation écrite du créateur du personnage, personne ne pourra l'interpréter.

Antagoniste : Le personnage appartient au Conte qui le gère. Sans une autorisation écrite dudit Conte, personne ne pourra l'interpréter.

- Gestion

Si le personnage est retiré du jeu au milieu d'une scène qu'il n'est pas possible pour lui de quitter, celui-ci deviendra inerte jusqu'à la fin de la scène. Le retirer, c'est aussi renoncer à son droit d'influencer le but des autres personnages vis-à-vis du sien ainsi que le déroulement de la scène. Cette disposition explique qu'on ne peut pas retirer un personnage pour le protéger.

A la fin des scènes où le personnage est présent, et si la finalité des scènes ne décide pas EJ du sort du personnage, on considèrera que celui-ci a quitté la France avec ses effets. Dans le cas où ses effets comprennent des objets ou informations nécessaires à la poursuite du jeu, le conte peut utiliser ses moyens pour les remettre en jeu. Tous les titres et reconnaissances du personnage sont révoqués, soit en jeu, soit disparaissent au bout d'un an d'inactivité, laissant à la gestion du Conte le soin de mettre en place une explication conservant la cohérence du jeu.

[\[sommaire\]](#)

### 4.3 - Les devoirs d'un Membre Affilié

- Respecter les *Statuts* ainsi que le *Règlement Intérieur (RI)* de la *Fédération*.

[\[sommaire\]](#)

### 4.4 - Comment saisir la Commission de Discipline (CdD)

- Tous les *Membres Affiliés (MA)* ont la possibilité de saisir le *Président* et/ou le *Conseil d'Administration (CA)* de la *Fédération* en cas de difficulté avec un autre *Membres Affiliés (MA)*.
- Cette saisine se fait par l'intermédiaire du *Président* de son *Association* (filtrage). Mais en cas de dysfonctionnement, tout *Membres Affiliés (MA)* peut saisir directement la *Fédération*.
- Le *Président*, ou à défaut le *Conseil d'Administration (CA)*, statue sur l'opportunité d'entamer une procédure disciplinaire.

[\[sommaire\]](#)

#### 4.5 - La Commission de Discipline (CdD)

- En cas de procédure disciplinaire, une *Commission de Discipline (CdD)* ad hoc est constituée. Elle se compose de trois personnes issues du *Conseil d'Administration (CA)* ou du *Cercle des Conteurs (CdC)* en fonction de la nature des faits considérés (liés au *Cadre de Jeu (CdJ)* ou aux règles : *Cercle des Conteurs (CdC)*, autre : *Conseil d'Administration (CA)*). Les membres de cette commission sont désignées par le *Conseil d'Administration (CA)* pour leur pertinence à traiter l'affaire (proximité géographique, nature de leur engagement passé ou actuel au sein de la *Fédération*, compétence professionnelle, absence de conflit d'intérêts dans l'affaire).
- L'un des trois membres est désigné comme rapporteur de la *Commission de Discipline (CdD)*.
- La *Commission de Discipline (CdD)* entend les parties en présence ou le *Membre Affilié (MA)* incriminé :
  - Le *Président* et/ou le *Conteur Référent (CR)* de l'*Association* dont fait partie le *Membre Affilié (MA)* seront généralement entendus.
  - Le *Membre Affilié (MA)* peut se faire assister par le *Président* de l'*Association* dont il est membre, à défaut le *Conteur Référent (CR)*, à défaut un *Membre Affilié (MA)* de son *Association*, à défaut un autre *Membre Affilié (MA)*, ce, dans l'éventualité d'une audition par la *Commission de Discipline (CdD)*.
- La *Commission de Discipline (CdD)* rend un avis consultatif et, en fonction des cas, propose une médiation, rend un avis de non-lieu ou préconise une sanction.
- Le *Conseil d'Administration (CA)* se prononce sur la base de cet avis (vote). Cette décision s'applique alors immédiatement.
- Appel : le *Membre Affilié (MA)* sanctionné peut faire appel par courrier en recommandé avec accusé de réception devant le *Conseil d'Administration (CA)* qui lui répond sous 1 mois. Ce faisant, il est invité à produire des faits nouveaux. Il peut alors être entendu en session plénière par le *Conseil d'Administration (CA)* lors de la prochaine session. Cet appel est suspensif ou non en fonction de la décision du *Conseil d'Administration (CA)*.

[\[sommaire\]](#)

#### 4.6 - Les sanctions applicables

- Les sanctions peuvent être de natures différentes et seront adaptées en fonction des conditions particulières et/ou des circonstances entourant les faits considérés :
  - importance de la faute.
  - circonstances atténuantes ou aggravantes.
  - nature de l'engagement de la responsabilité de la *Fédération* (conséquences judiciaires, etc.).
- On citera ci-après différentes sanctions possibles :
  - Blâme.
  - Blâme assorti d'une sanction avec sursis.
  - Exclusion de toute activité fédérale (jouer hors de son *Association*, jouer dans les *Parties Nationales (PN)*, etc.). Cette exclusion peut être pro tempore ou définitive.
  - Perte de la qualité de *Membre Affilié (MA)* (pro tempore ou définitive).
- Cette sanction fédérale sera signifiée au *Membre Affilié (MA)* incriminé et justifiée. Copie sera envoyée au *Président* de l'*Association* du *Membre Affilié (MA)* et aux éventuels plaignants.

- Cette décision sera, au besoin, signifiée aux entités chargées de la faire respecter (*Cercle des conteurs (CdC)*, *Coordinateurs Locaux (Coord.)* et *Conteurs Référents (CR)* des autres cités, etc.).

[\[sommaire\]](#)

## 5 - Votre Association

[\[sommaire\]](#)

### 5.1 - La Structure de votre Association

Elle constitue la base sociale de l'Association et doit être le centre d'intérêt et d'attention des joueurs. La Fédération encourage et soutient les Associations qui la composent et œuvre pour qu'elles soient intégrées de manière cohérente au sein d'un fonctionnement démocratique.

L'Association doit être organisée en association loi 1901/1908. De manière exceptionnelle, le Conseil d'Administration (CA) de la Fédération peut donner le statut de Membre de Droit (MD) de la Fédération à un groupement ne recevant pas la qualification juridique d'association par une décision motivée envoyée à chaque Association fédérée. Le groupement en question devra répondre aux standards démocratiques et aux principales règles de fonctionnement d'une association.

Outre les postes obligés par la Loi 1901, l'Association doit désigner annuellement en Assemblée Générale (AG) un Conteur Référent (CR), un Correspondant Fédéral (CF) ainsi qu'un Coordinateur Local (Coord.).

[\[sommaire\]](#)

### 5.2 - Description des fonctions

- Le Président s'assure du bon fonctionnement de son association par les moyens légaux et acceptés de tous qu'il juge adaptés. En signant la Charte d'adhésion à la Fédération, le Président s'engage à faire respecter par son association le Règlement Intérieur (RI) de la Fédération. Il est avant tout responsable de la bonne intégration de l'ensemble des membres de son association au sein de la Fédération.
- Le Conteur Référent (CR) aide les membres à créer leur personnage, fait appliquer les règles du jeu et gère les intrigues animant la Chronique de Cité. Il s'engage à respecter dans son ensemble la structure et les règles du Conte National (CN). Il siège au sein du Cercle des Conteurs (CdC). Il s'occupe aussi de toute la communication entre son Association et la Fédération au niveau du conte.
- Le Correspondant Fédéral (CF) assure par défaut la communication administrative avec la Fédération. Il se charge de transmettre de manière objective et diligente les informations transitant verticalement, de l'Association vers la Fédération et réciproquement. Il représente son Association au sein du Conseil d'Administration (CA) de la Fédération. Il est le garant de la communication fédérale et de la gestion de ces informations.
- Le Coordinateur Local (Coord.) est le lien entre la Fédération et son Association pour tout ce qui ne touche pas au conte et à l'administration. Il est chargé de transmettre aux membres de son Association toutes les informations dont il aura connaissance, comme les différentes dates de parties, les annonces officielles, les lettres d'informations, etc., venant de la Fédération et réciproquement. Il a la charge d'inscrire et de désinscrire les membres de son Association sur la partie du forum de la Fédération prévue à cet effet. Le Coordinateur Local (Coord.) doit être le pivot obligatoire dans le cadre d'un déplacement de Membres Affiliés (MA) dans une autre Association que la leur. Ces joueurs doivent dans ce cas impérativement prévenir leur Coordinateur Local (Coord.) qui centralisera les informations nécessaires au bon accueil de ces joueurs et les transmettra au Coordinateur Local (Coord.) de l'Association qui reçoit.

Tous ces postes sont regroupés sous la dénomination d'Organisateurs. Dès l'adhésion de l'Association, la Fédération lui transmet une fiche détaillant plus amplement les fonctions présentées ci-dessus. Afin que l'ensemble des acteurs fédéraux (les membres du Cercle des Conteurs (CdC), du Conte National (CN) et du

*Conseil d'Administration (CA)*) puisse correctement effectuer la mission qui est la leur au sein de la *Fédération*, il est indispensable que ces *Organisateurs* disposent d'une connexion régulière à l'Internet. En cas de force majeure, ils pourront déléguer ces droits par une annonce au niveau du *Conseil d'administration (CA)* afin qu'il n'y ait pas de rupture dans les échanges d'informations.

[\[sommaire\]](#)

### 5.3 - Cumul des mandats

- Les postes de Président et de *Coordinateur Local (Coord.)* sont cumulables par une même personne physique.
- Les postes de *Correspondant Fédéral (CF)* et de *Coordinateur Local (Coord.)* sont cumulables par une même personne physique.
- Les postes Président et de *Correspondant Fédéral (CF)* **ne sont pas cumulables** par une même personne physique.

Dans tous les cas, les postes de *Coordinateur Local (Coord.)*, de *Correspondant Fédéral (CF)* et de *Conteur Référent (CR)* ne sont pas cumulables par une même personne physique.

[\[sommaire\]](#)

## 6 - Les postes administratifs

Les différents organes de la *Fédération* œuvrent à l'accomplissement de l'objet associatif de la *Fédération* et gèrent tout particulièrement le domaine administratif et la communication.

[\[sommaire\]](#)

### 6.1 - Le Conseil d'Administration (CA) de la Fédération

#### 6.1.1 - Mode de désignation

Chaque *Association* est représentée au sein du *Conseil d'Administration (CA)* par l'intermédiaire de son *Président*. À tous les *Présidents d'Association*, il faut ajouter l'ensemble des membres du *Bureau Fédéral (BF)* élu en *Assemblée Générale (AG)*. Le *Conseil d'Administration (CA)* est présidé par le *Président du Bureau Fédéral (BF)*.

Afin de permettre une bonne communication entre la *Fédération* et les *Associations* fédérées, les deux représentant de chaque *Association* ont exactement les mêmes droits de regard. Chaque *Président d'Association* peut déléguer son droit de vote à son *Correspondant Fédéral (CF)* à l'unique condition qu'il n'y ait qu'une seule et unique voix exprimée pour un même vote et pour une même *Association*. Tout manquement à cette règle rendrait caduque le vote en question.

#### 6.1.2 - Définition de la fonction

Il supervise la gestion de la *Fédération* par le *Bureau Fédéral (BF)* en tant que représentant de l'ensemble des *Associations* fédérées. À ce titre, il peut convoquer une *Assemblée Générale Extraordinaire (AGE)* sur demande de la majorité du *Conseil d'Administration (CA)*, et proposer des textes et des débats à résoudre.

En raison de la disparité géographique des membres le composant, l'utilisation de l'Internet doit être privilégiée comme moyen de communication. Les débats et votes seront donc réalisés sur le site internet de la *Fédération*.

En absence de précision contraire, les membres du *Conseil d'Administration (CA)* disposeront au maximum de 7 jours pour réagir sur un projet particulier ou pour voter. Un membre du *Conseil d'Administration (CA)* peut

donner procuration de sa voix en cas d'absence prolongée. Un membre du *Conseil d'Administration (CA)* n'ayant pas voté passé ce délai sera considéré comme s'étant abstenu.

Tous les votes effectués par le biais du site internet de la *Fédération* seront consignés et confirmés par écrit lors de la plus proche réunion du *Conseil d'Administration (CA)*.

Le *Conseil d'Administration (CA)* veille à la bonne transmission aux *Associations* fédérées de toute information pertinente concernant la répartition des fonctions au sein de la *Fédération*, ses ambitions et ses modes de fonctionnement.

[\[sommaire\]](#)

## 6.2 - Le Bureau Fédéral (BF)

### 6.2.1 - Le siège social

Il se situe par défaut à l'adresse postale du *Président* fédéral. Toutefois le *Conseil d'Administration (CA)* peut en décider autrement et désigner une autre adresse. Le siège social de la *Fédération* se situe actuellement chez Franck DOUCHY, 25 rue Aimé Césaire, 44810 HERIC.

### 6.2.2 - Le Président

- Responsable devant l'ensemble des *Associations* du bon fonctionnement de la *Fédération*, il présente le Bilan Moral à chaque *Assemblée Générale (AG)*.
- Responsable des réunions du *Conseil d'Administration (CA)*.
- En l'absence d'un Président de séance, modération des *Assemblée Générale (AG)*.
- Nomination du *Vice-Président en charge du Conte National (VPCN)* pour un an si le poste n'a pas été pourvu pendant l'*Assemblée Générale (AG)*. Cette nomination se fait après réception et analyse d'un *Projet de Conte*, et après avis consultatif du *Cercle des Conteurs (CdC)*, sur vote d'approbation du *Conseil d'Administration (CA)*. Il peut révoquer le *Vice-Président en charge du Conte National (VPCN)* à tout moment si besoin lui semble et après avis consultatif du *Cercle des Conteurs (CdC)* et du *Conseil d'Administration (CA)*. Il informe immédiatement les personnes concernées et motive dûment sa décision.
- Membre de plein droit du *Cercle des Conteurs (CdC)* : il n'intervient pas en ce qui concerne le Conte en lui-même, mais veille au bon déroulement de l'institution.
- Modération global du forum.
- De par ses responsabilités vis-à-vis de la Loi, le *Président* peut être inscrit, s'il le désire, sur n'importe quel forum de la *Fédération* (à ne pas confondre avec les forums des *Associations* fédérées).

### 6.2.3 - Le Vice-Président en charge du Conte National (VPCN)

Le *Vice-Président en charge du Conte National (VPCN)* est en charge du *Conte National (CN)*. Il assiste le *Président* dans ses tâches. En cas d'absence du *Président* pour une durée significative (vacances, examens...), il prend en charge les rôles et devoirs du *Président* et lui présentera un bilan dont il sera responsable.

### 6.2.4 - Le Trésorier

Ses devoirs vis-à-vis de la *Fédération* : C'est le responsable financier de la *Fédération*. Il veille à tenir un registre des comptes, il établit un budget prévisionnel en début d'exercice et doit être soucieux de présenter une balance équilibrée en fin d'exercice. Il présente le Bilan financier à chaque *Assemblée Générale (AG)*.

Ses devoirs vis-à-vis des *Associations* fédérées : Il a un droit de regard sur les registres de comptes et l'utilisation de l'argent qui est faite par les *Associations* et ceci uniquement lors d'évènements cofinancés par la *Fédération*. En cas de doute sur la trésorerie de l'*Association*, le Trésorier avertit le *Conseil d'Administration (CA)* de l'*Association* qui doit réagir et le *Conseil d'Administration (CA)* de la *Fédération*. Sans réaction, le Trésorier averti

les joueurs de ladite association pour qu'ils puissent se prononcer sur le sujet en *Assemblée Générale Extraordinaire (AGE)* locale qu'ils auront choix de convoquer. Si aucune réaction n'intervient, le Trésorier en dernier recours demande au *Conseil d'Administration (CA)* de la *Fédération* de prendre des sanctions.

### 6.2.5 - Le Secrétaire

Il est chargé de la rédaction et de la diffusion des convocations, ordres du jour, compte-rendu d'*Assemblée Générale (AG)* ou de *Conseil d'Administration (CA)*. Il tient à jour l'ensemble des débats tenus et les résultats des votes au sein du *Conseil d'Administration (CA)*. Il tient à jour les archives de la *Fédération*.

### 6.2.6 - Radiation d'un membre du Bureau Fédéral (BF)

Par vote, le *Conseil d'Administration (CA)* peut radier un des membres du *Bureau Fédéral (BF)* pour les motifs suivants :

- Absence non motivée à deux réunions consécutives du *Conseil d'Administration (CA)*.
- Non-participation aux votes de manière régulière.
- Faute grave.

[\[sommaire\]](#)

## 6.3 - Les chef.fes de la Modération

La personne dirigeant l'équipe Modération dispose désormais de tous les droits de modération sur toutes les sections du forum de la Fédération. Ces droits incluent la consultation, la modification, la suppression, le déplacement, le verrouillage et tous les pouvoirs de sanctions figurant à l'art. 4.6 de la Charte.

Ces droits peuvent être délégués, moyennant informations préalables du Bureau et du Conseil d'Administration de la FCF, et pour une durée limitée.

Les chef.fe.s d'équipe modération élu.e.s en Assemblée générale ou nommé.e.s par la présidence disposeront des mêmes droits étendus.

[\[sommaire\]](#)

## 6.4 - Les Groupes de travail nationaux

Le *Président* peut, s'il le souhaite, constituer différents Groupes de travail nationaux.

Après un vote du *Conseil d'Administration (CA)*, ils peuvent intégrer le forum du *Conseil d'Administration (CA)* pour l'aider ou le suppléer sur des projets ponctuels ou permanents, mais ne disposent d'aucun droit de vote.

À titre d'exemple, le *Président* peut constituer des groupes pour :

### 6.4.1 - Communication avec les Autres Associations de GN, JdR, etc.

- Établissement de bons rapports entre la *Fédération* et les autres *Associations* par l'échange d'informations et instauration d'une communication régulière.
- Participation aux réunions organisées par les autres *Associations*.
- Rédaction d'un rapport : Un rapport mensuel peut être demandé.

### 6.4.2 - Communication avec les Sponsors et les Médias

- Réalisation et mise à jour d'une plaquette destinée à présenter notre activité auprès des collectivités locales, d'autres associations de *Grandeur Nature (GN)* et *Jeu de Rôle (JdR)*, et de quiconque en faisant la demande.
- Recherche de sponsorings.
- Réalisation de la communication avec les médias désirant réaliser un reportage sur notre *Fédération* et aide aux *Associations* fédérées confrontées à ce fait.
- Rédaction d'un rapport : Un rapport mensuel peut être demandé.

### 6.4.3 - Communication sur l'Internet (Webmestre)

- Met à jour le site internet de la *Fédération*.
- Rédaction d'un rapport : Un rapport mensuel peut être demandé.
- Tenue et modération des Forums.

### 6.4.4 - Le chargé des Relations Internationales

- Inscription aux listes de diffusion internationales.
- Instauration d'une bonne communication avec les autres Camarillas(tm).
- Organisation des séjours de nos amis étrangers lorsqu'ils nous rendent visite.
- Rédaction d'un rapport : Un rapport mensuel peut être demandé.

[\[sommaire\]](#)

## 7 - Le Conte National (CN)

Le rôle du *Conte National (CN)* est de gérer et de développer l'activité ludique et théâtrale de la *Fédération*, le *Cadre de Jeu (CdJ)*, ainsi que de mettre en œuvre les outils et les structures nécessaires à la mise en place et le développement des relations entre les *Associations* fédérées, au niveau du jeu.

Le *Conte National (CN)* est coordonné par le *Vice-Président en charge du Conte National (VPCN)*, représentant conjointement le *Conseil d'Administration (CA)* de la *Fédération* et son *Président*. Il dirige et anime l'*Équipe du Conte National (ECN)*. Il assure, par son arbitrage, l'application impartiale, diligente et effective des décisions du *Cercle des conteurs (CdC)*. Il est responsable devant le *Conseil d'Administration (CA)*.

Les missions du *Conte National (CN)* sont :

- d'aider les *Conteurs Référents (CR)* à créer et développer leurs intrigues.
- de proposer des trames locales et nationales.
- de coordonner les trames et intrigues locales pour en faire des événements de clans, régionaux ou nationaux.
- de gérer les conséquences de l'ensemble des intrigues, en imaginant les rebondissements et les conséquences dans les domaines annexes du Monde des Ténèbres (Vampire la Mascarade, ou autres registres).

Le règlement et le fonctionnement du *Conte National (CN)* doivent s'articuler autour de 3 principes :

- Élu en *Assemblée Générale (AG)* et représentant officiel du *Conseil d'Administration (CA)* de la *Fédération*, le *Conte National (CN)* acquiert la légitimité de ses droits et devoirs pour mener à bien ses travaux et ses projets.
- Durant toute la durée de son mandat, le *Cercle des conteurs (CdC)* se fait la représentation permanente et officielle des *Associations* fédérées pour tout ce qui concerne le conte. À ce titre, le *Cercle des conteurs (CdC)* surveille et contrôle les travaux du *Conte National (CN)* et de l'*Équipe du Conte National (ECN)*. Il est garant de l'engagement et de l'impartialité du *Conte National (CN)* dans le respect des règlements en vigueur et dans le cadre de sa mission de conte. Il dispose d'un droit de veto sur toute décision ou travail du *Conte National (CN)*.
- Le *Conte National (CN)* et le *Cercle des conteurs (CdC)* doivent travailler en harmonie et en étroite collaboration afin que tous les travaux et projets de conte soient légitimement en accord avec les règlements en vigueur (*Statuts* et *Règlement Intérieur (RI)*), mais également représentatifs de la volonté de la majorité et de la *Fédération*.

[\[sommaire\]](#)

## 7.1 - Le Conteur National (CN)

### 7.1.1 - Mode de désignation

Le *Conteur National (CN)* est élu pour un mandat d'un an, après présentation d'un projet de conte pour la saison à venir, sur vote des représentants des associations réunies en assemblée générale. Au cas où le poste ne serait pas pourvu durant l'AG, où après une vacance du poste - suite à une démission ou une destitution par le CA - le *Conteur National (CN)* peut être nommé ultérieurement par le *Président* de la fédération, sur vote du CA après avis consultatif du CdC de la Fédération Camarilla(tm) française.

Le *Conteur National (CN)* peut être révoqué de ses fonctions selon les mêmes modalités que les autres membres du CA. Le nouveau *Conteur National (CN)* prend alors lieu, poste et place de l'ancien *Conteur National (CN)* au CA de la fédération pour la fin du mandat.

### 7.1.2 - Définition de la fonction

Le *Conteur National (CN)* doit respecter les règles, le *Cadre de Jeu (CdJ)*, et se doit d'être impartial et intègre.

Le *Conteur National (CN)* est responsable de la bonne gestion du Conte National, de l'avancée des travaux et des projets du conte national pour la durée de son mandat, ainsi que des moyens mis en œuvre pour y parvenir.

Il est également chargé de faire respecter le *Cadre de Jeu (CdJ)* (voir la partie sur le *Cadre de Jeu (CdJ)*), et est responsable des moyens de communication mis à sa disposition pour la durée de son mandat.

### 7.1.3 - Privilèges de la fonction

Le Conteur national peut sanctionner par les moyens qu'il jugera utiles, mais dans le respect des règlements en vigueur, les personnes physiques ou morales contrevenantes aux règles et au *Cadre de Jeu (CdJ)*.

Il coordonne les travaux et anime les débats de l'ensemble des *Conteurs Référents (CR)*, regroupés sous l'appellation du Cercle des conteurs (CdC). Il n'a ni pouvoir de nomination ni pouvoir de destitution sur eux, mais peut saisir le CA en cas de litige. Le CA statue en premier et dernier ressort.

Il est aidé dans sa fonction par une équipe d'ACN, qu'il nomme. Le nombre d'ACN est égal, au minimum, à la moitié du nombre d'associations fédérées, arrondi à l'inférieur. Ensemble, ils forment l'*Équipe du Conte National (ECN)*. Il dirige l'*ECN* et peut déléguer à un ou plusieurs membres de l'*ECN*, tout ou partie de ses privilèges.

Il a tout pouvoir pour faire respecter sa position de directeur au sein de l'ECN (nomination et destitution de ses collaborateurs). Il peut revenir sur toute décision prise par l'un d'eux.

Il peut créer tous les outils de jeu ou de gestion dont il estimera l'utilité pour mener à bien ses travaux et ses projets.

Le Conteur National peut modifier ou faire évoluer le *Cadre de Jeu (CdJ)*.

[\[sommaire\]](#)

## 7.2 - L'Équipe du Conte National (ECN), les ACN

### 7.2.1 - Mode de désignation

Les ACN composant l'ECN sont nommés par le CN sur présentation d'un projet personnel ou acceptation d'un projet proposé par le CN.

### 7.2.2 - Définition de la fonction

L'ECN est responsable par délégation du CN du développement et du maintien de l'intégrité et de la cohérence d'une partie du *Cadre de Jeu (CdJ)*. Le CN définit avec lui son travail et son champ de compétences. Chaque ACN a une fonction d'aide et de conseiller du CN dans l'accomplissement de ses fonctions, dans un ou plusieurs domaines du *Cadre de Jeu (CdJ)*.

Un ACN est responsable devant le CN, à qui il doit de rendre des comptes lorsque celui-ci le réclame. Il peut choisir un ou plusieurs assistants, avec l'accord du CN, disposant d'un accès à l'Internet distinct. Ce ou ces assistants (AACN) devront s'occuper d'une partie spécifique du travail de l'ACN, défini par ce dernier.

Un ACN n'a ne peut intervenir dans un domaine d'activité qui n'a pas été expressément désigné par le CN comme étant de sa compétence.

L'ACN devra fournir des documents informatiques non protégés de ses travaux au CN pour constituer l'archivage, permettre une modification éventuelle future dans de bonnes conditions, et faciliter la transmission des documents après tout changement dans les équipes de travail.

### 7.2.3 - Privilèges de la fonction

L'ACN peut recevoir tout ou partie des privilèges du CN dans un domaine donné, pour agir en son nom (voir privilèges du CN). Toute délégation de pouvoir doit être portée à la connaissance de l'ECN et du CdC.

Il coordonne les travaux et anime les débats du domaine dont il a la charge.

Il a tout pouvoir pour faire respecter sa position d'ACN au sein de son équipe restreinte (nomination et destitution des AACN). Il peut revenir sur toute décision prise par l'un d'eux.

Il peut créer ou disposer de tous les outils de jeu ou de gestion dont il estimera l'utilité pour mener à bien ses travaux et ses projets, dans les limites fixées par le CN.

Il peut proposer des modifications ou des évolutions du *Cadre de Jeu (CdJ)* dont il a la charge.

L'équipe de Conte national peut, par l'intermédiaire des Antagonistes qu'il contrôle, notamment les Vénérables, amener le jeu vers les clans et les diverses factions.

[\[sommaire\]](#)

## 7.3 - Le Cercle des conteurs (CdC)

### 7.3.1 - Mode de désignation

Le CdC est composé de l'ensemble des conteurs référents. (Voir partie « conteur référent »).

Les CR sont élus ou désignés au sein de leur association, en ce sens, le conte national n'a aucune autorité pour leur retirer leur charge. Seul le CA peut demander un changement de CR à une association, si et seulement si une faute a été avérée (non-respect des règles et des dispositions particulières exceptionnelles : voir présent règlement.).

### 7.3.2 - Définition de la fonction

Le CdC gère et développe notre activité au niveau local, régional et national. Il est le lien entre le conte national et les contes locaux de chaque association fédérée. Dans ce but, ses membres mettent en commun leurs ressources qui sont coordonnées par le CN. Le CdC transmet à l'ECN les informations nécessaires au développement du jeu et des relations entre les différentes villes.

Le CdC s'engage à respecter et faire respecter le *Cadre de Jeu (CdJ)* et les règles du jeu en vigueur, individuellement et collectivement.

### 7.2.3 - Privilèges de la fonction

Le CdC prend et rend ses décisions sur un vote à la majorité absolue des votants. Chaque vote doit souffrir d'un délai minimum de 10 jours révolus.

Le CdC veille aux travaux du CN et de l'ECN, il dispose d'un droit de veto par un vote à la majorité sur les sujets suivants :

- Modifications et évolutions du *Cadre de Jeu (CdJ)*, s'il juge que celles-ci vont à l'encontre des orientations choisies ou si elles semblent inadaptées à l'activité pratiquée.
- Créations d'outils de gestions et de jeu jugé inadaptés, disproportionnés ou hors *Cadre de Jeu (CdJ)*.
- Méthodologies de travail, si le CdC juge que celles-ci vont à l'encontre de ses privilèges.

Le CdC peut nommer en son sein un représentant qui sera inscrit sur la liste de diffusion principale de l'ECN. Le CN ne peut s'y opposer. Le CdC peut changer de représentant à tout moment. Le CdC est le partenaire privilégié pour déterminer avec l'ECN les grandes orientations et modifications du *Cadre de Jeu (CdJ)*, dans le respect toutefois des orientations plus générales déterminées et choisies par l'assemblée générale.

Chaque CR peut demander à être inscrit sur toutes ou parties des listes de diffusion des ACN afin de participer aux travaux spécifiques dont le CN à la gestion et la responsabilité.

[\[sommaire\]](#)

## 7.4 - Le Cadre de Jeu (CdJ)

Le *Cadre de Jeu (CdJ)* est l'ensemble des documents qui permettent à chaque personnage d'évoluer et d'être géré de façon homogène et impartiale, selon les mêmes modalités, quelles que soient les actions de jeu qu'il entreprenne et le lieu de leur déroulement. Le *Cadre de Jeu (CdJ)* établit des règles :

- de prévention et de résolution des éventuels litiges.
- de validation des actions.
- de réprimande et de sanction de tout membre de l'ECN ou du CDC qui ne les respecteraient pas.

Dans un souci de clarté, la nomenclature et le nombre de documents constituant le *Cadre de Jeu (CdJ)* sont tenus à jour par le conteur national - sous l'égide du CdC - dans un document unique- dans un document spécifique. De même, afin d'éviter les contradictions possibles entre les différentes sources, le présent règlement intérieur fixe les modalités de priorité et de gestion de l'ensemble de ces documents, selon le principe ci-dessous :

Si une règle semble contraire à une autre, celle spécifiée dans le document le plus important prime, selon la hiérarchie des sources fixée ci-dessous (du plus important au moins important) :

- Les Règles du jeu (version conteur).
- Le dossier Justice.
- Les livrets de clan.
- Le dossier Sabbat.
- La scène (le « France des ténèbres », puis les Historiques de cités).
- Les acteurs (les personnages antagonistes puis les personnages joueurs).
- D'éventuels suppléments.

Le CDC, suite a un vote, selon les modalités définies dans le présent Règlement intérieur, peut autoriser une cité, de manière exceptionnelle, à utiliser un autre système de règles, dans le même cadre de jeu."

[\[sommaire\]](#)

## 7.5 - Responsabilités et domaines de compétences

### 7.5.1 - Responsabilités générales

Lors d'une session locale (ou hors d'une session, c'est-à-dire en jeu libre), c'est le CR (ou un ACR désigné) de l'association qui organise et accueille la session qui sera responsable de la gestion des interactions, des litiges et de l'interprétation des règles lorsque des points obscurs feront surface. Ses décisions constitueront la règle sur l'instant et nul ne pourra s'y opposer. Mais en tout état de cause, une telle décision ne pourra pas faire jurisprudence tant qu'elle n'aura pas été intégrée aux règles du jeu.

Lors d'une session (ou hors d'une session, c'est à dire en jeu libre) dépassant le cadre local (le plus souvent une session nationale), c'est le CN (ou un ACN désigné) qui est responsable de la gestion des interactions, des litiges et de l'interprétation des règles lorsque des points obscurs sont soulevés. Ses décisions vaudront alors arbitrage, auquel tous devront s'y plier sans tergiverser. Mais en tout état de cause, une telle décision ne pourra pas faire jurisprudence tant qu'elle n'aura pas été intégrée aux règles du jeu.

En cas d'absence d'un membre de l'ECN lors de cette session, c'est le CR de la cité accueillante qui prendra la responsabilité de la session.

Le CN ou le CR peuvent déléguer exceptionnellement leur responsabilité à un chef de projet nommément désigné pour une session spécifique et exceptionnelle.

### 7.5.2 - Responsabilités particulières

- Les interactions de jeu ou de gestion qui dépendrait de plusieurs CR (en général en dehors des sessions, c'est à dire en jeu libre) ou avec le Conte National, la responsabilité de l'arbitrage du jeu ou du litige échoie au CN. Chaque CR doit se conformer à une décision d'arbitrage.
- Bien que responsable lors de ses sessions de jeu, chaque CR est tenu d'appliquer les directives exceptionnelles du conte national dans les domaines de compétences (voir ci-après) qui lui sont réservés, en matière de gestion comme de jeu. Un CR qui n'appliquerait pas de telles consignes se mettrait en faute.

Exemple : Plusieurs personnages importants d'une cité X commettent de graves erreurs qui obligent la Justice à intervenir directement. Le conte national demande alors au CR de l'association X de

gérer la venue de ces antagonistes du conte national, et avec les conséquences que cela suppose (destruction possible de personnages, entrave à l'intrigue locale en cours, etc.). Si le CR refuse de coopérer, il se met en porte à faux.

### 7.5.3 - Domaines de compétences

Le conte national se réserve un nombre restreint de domaines de compétences dans lesquels il reste responsable, et pour lesquels chaque CR se doit d'appliquer les directives. Ces domaines sont les suivants :

- La Justice.
- Le Sabbat.
- Les Garous, Mages, Fantômes et autres créatures ou sectes issues du Monde des Ténèbres et définies dans le *Cadre de Jeu (CdJ)*.

De telles directives devront rester exceptionnelles et devront être motivées par un souci de cohérence du *Cadre de Jeu (CdJ)* et du jeu en lui-même.

### 7.5.4 - Les Antagonistes

- Les antagonistes n'appartiennent pas à un membre, mais au conte en général. Un responsable officiel sera néanmoins désigné pour chaque antagoniste pour faciliter la gestion.
- Tous les personnages créés à 110 points et plus sont des antagonistes.
- Un antagoniste ne peut être créé sans l'autorisation du CN (ou par délégation d'un ACN).
- Une fois créé et validé chaque antagoniste appartient au conte de l'association qui accueille dans ses quotas ledit antagoniste (donc soit le CR/ACR/interprète local, soit le CN/ACN/interprète national).
- Chaque antagoniste doit être interprété et géré dans l'esprit et selon les directives et orientations prises à sa création. Chaque antagoniste devra donc faire l'objet d'une fiche technique pour être validé. Si cela n'était pas respecté, le Conte National pourrait invalider une action ou l'obliger à en faire une autre.
- Les antagonistes ne dérogent pas à la règle des « responsabilités particulières » (voir ci-dessus).

### 7.5.5 - Les Semi-Antagonistes (SA)

- C'est un personnage confié à un joueur expérimenté par un conteur dans l'intérêt de la chronique (développer une intrigue, créer des tensions, etc.). Il est laissé à la responsabilité du joueur qui l'incarne, à ce titre il est considéré comme un personnage joueur, mais son conteur peut orienter ses actions dans l'intérêt de la chronique.
- Un personnage semi-antagoniste reste de plus la propriété du conte qui l'a créé.
- C'est un personnage de classe II (soumis aux quotas) ou moins. Sa génération ne peut être plus puissante que la 10e et son âge vampirique ne peut être supérieur à 200 ans.
- Un semi-antagoniste d'un des 4 clans Aubains nécessite une approbation moyenne.

### 7.5.6 - Les personnages

- Les personnages de classe 1 appartiennent aux joueurs membres. Chaque membre a droit à 1 personnage.
- Les joueurs sont responsables de leur personnage, et ne peuvent souffrir d'aucune contrainte administrative ou ludique, que ce soit de la part d'un organisme associatif ou fédéral, tant que les règlements en vigueur sont respectés. À ce titre, ils n'ont pas besoin d'autorisation « administrative » pour les transférer d'une cité à une autre par exemple, uniquement « de jeu ».
- À partir de 60 points d'expérience, les personnages deviennent automatiquement des semi-antagonistes (cf. paragraphe précédent), à cela près qu'ils appartiennent toujours au joueur qui l'a créé.

### 7.5.7 - Transfert de personnages.

Le conte national autorise et encourage les transferts des personnages d'une association à une autre. Un transfert de personnage ne nécessite l'autorisation que des responsables directs intéressés par le transfert, donc le CR pour une association, et l'ACN ou le CN pour le conte national.

Lorsqu'une association se défédère pour une durée déterminée ou indéterminée, le conte national prend alors en charge la demande de transfert des personnages qu'il souhaite garder. Pour les personnages de Classe 1, l'assentiment du joueur doit être recueilli préalablement à toute demande de transfert.

En cas d'acceptation de l'association partante, les personnages transférés appartiennent alors au conte national, qui les gère avec les mêmes responsabilités que ceux dont il dispose déjà, et l'association partante perd tous ses droits dessus.

[\[sommaire\]](#)

## 8 - Les Parties Nationales (PN)

Est entendu par *Partie Nationale (PN)*, tout événement organisé soit directement par la *Fédération*, soit par une *Association* sous la tutelle de la *Fédération*.

Ne sont admis à ces parties que les *Membres Affiliés (MA)* ainsi que les membres des Camarilla(tm) étrangères officielles, reconnues par la *Fédération* (voir chapitre IX).

En raison de la gestion du calendrier de la *Fédération*, il est préférable de prévenir au moins 6 mois à l'avance le *Conseil d'Administration (CA)* de votre idée d'organiser cette *Partie Nationale (PN)*. Le *Conseil d'Administration (CA)* évaluera alors les propositions des *Associations* et choisira celle qui pourra organiser cette manifestation.

[\[sommaire\]](#)

### 8.1 - Les documents à transmettre

#### 8.1.1 - Présentation de l'équipe et de la cité

L'*Association* doit transmettre au *Conseil d'Administration (CA)* l'équipe d'*Organisateurs* habituels et ceux exceptionnellement nommés pour l'évènement.

#### 8.1.2 - Présentation du lieu prévu pour la manifestation

Le choix du *Conseil d'Administration (CA)* devra être fortement influencé par le lieu proposé pour organiser la manifestation. Les critères qui devront attirer l'attention du *Conseil d'Administration (CA)* seront autant le cadre et le prestige du lieu que les conditions de sécurité et la facilité d'accès au lieu-dit en gardant à l'esprit que les *Parties Nationales (PN)* attirent facilement 120 à 160 personnes, voire plus...

Le *Conseil d'Administration (CA)* jugera aussi un site en fonction de sa fonctionnalité : toilettes homme/femmes, vestiaires pour se changer, chauffage en hiver, cuisine éventuellement si l'*Association* coorganisatrice décide de fournir un service de restauration.

#### 8.1.3 - Budget prévisionnel

Il est préférable de s'y prendre au moins 6 mois à l'avance pour établir le budget prévisionnel. Toutefois, en fonction des disponibilités, le délai peut être plus court.

Les inscriptions aux *Parties Nationales (PN)* sont gérées par l'*Association* coorganisatrice. La *Fédération* peut participer à l'avance de trésorerie, en fonction des besoins et de ses capacités, selon décision du *Bureau Fédéral*

(BF).

Le tableau ci-dessous est un exemple de budget permettant de se rappeler les principaux points importants à présenter pour un budget prévisionnel.

Actif	Passif
Inscription pour les deux soirées + hébergement	caution site
Inscription pour les deux soirées	Location site
Inscription pour une soirée	acompte hébergement
Inscription pour une soirée pour un extérieur	hébergement
	<b>frais décor</b>
	Flutes à Champagne
	Fleurs
	Carafes
	Bougies
	OCRP (location matériel divers)
	Pressing tentures
	Tissus
	<b>Frais nourriture</b>
	Pain
	Beurre
	Jambon
	<b>Frais de fonctionnement</b>
	Résultat
<b>Total actif</b>	<b>Total passif</b>

[\[sommaire\]](#)

## 8.2 - La répartition des tâches

Une *Partie Nationale (PN)* est le fruit d'une étroite collaboration entre la *Fédération* et l'*Association* coorganisatrice :

- La *Fédération* supervise et aide financièrement l'événement.
- Le *Conte National (CN)* et le *Cercle des conteurs (CdC)* s'engagent à participer à la création du scénario.
- Le *Correspondant Fédéral (CF)* assure la liaison entre la *Fédération* et l'*Association* coorganisatrice.
- l'*Association* coorganisatrice gère toute la logistique locale (démarches, réservations, achats, locations, inscriptions, ...).

[\[sommaire\]](#)

## 8.3 - L'aide de la Fédération en termes de Conte

Chaque équipe de conte des *Associations* fédérées doit participer à la réalisation scénaristique de la *Partie Nationale (PN)* en y intégrant les chroniques locales. Une équipe sera formée avec le *Cercle des conteurs (CdC)* et le *Conte National (CN)* pour réaliser un solide scénario, sous la direction du *Conte National (CN)*.

Il est conseillé que chaque *Conteur Référent (CR)* (qui connaît le mieux ses joueurs) prévoie quelque chose pour eux, en sus des scénarios principaux.

[\[sommaire\]](#)

## 8.4 - Réalisation de la plaquette

Une fois le projet et son budget prévisionnel validé par le *Conseil d'Administration (CA)*, une plaquette présentant la *Partie Nationale (PN)* sera créée en collaboration entre le *Conseil d'Administration (CA)*, le *Cercle des Conteurs (CdC)* et l'*Association* coorganisatrice puis diffusée après accord du *Conte National (CN)*.

Doivent y figurer entre autres :

- l'invitation EN-JEU.
- le descriptif de l'organisation et déroulement du week-end (lieu de rendez-vous, plans, etc.).
- la liste des contacts (prévoyez au moins deux numéros de téléphones portables).
- la feuille d'inscription (n'oubliez pas les restrictions alimentaires ou médicales).

La diffusion de la plaquette est assurée par la *Fédération*.

[\[sommaire\]](#)

## 8.5 - Préparation du plan de bataille.

Avant la *Partie Nationale (PN)* :

- Assurance pour la manifestation.
- Prévenir les autorités compétentes.
- Préparer les scénarios des deux soirées.

Pendant la *Partie Nationale (PN)* :

- Prévoir des gens pour accueillir les joueurs.
- Prévoir des gens pour le bar et/ou la cuisine.
- Prévoir des interprètes pour les joueurs étrangers.
- Prévoir des lieux et des gens pour les briefings d'antagonistes.
- Prévoir des gens pour mener les joueurs aux lieux d'hébergement.
- Informer les autorités locales.

Après la *Partie Nationale (PN)* :

- Nettoyage du site et rangement (ne pas oublier l'achat de sacs-poubelle).
- Récupérer les dernières factures.
- Bouclage du budget par le Trésorier.
- Débriefing au sein du *Conseil d'Administration (CA)*.
- Partage des bénéfices pour moitié entre la *Fédération* et l'*Association* coorganisatrice.

En cas de déficits, la *Fédération* s'engage à prendre à sa charge le manque à gagner afin que l'*Association* coorganisatrice n'ait aucun déficit sur cet opération.

[\[sommaire\]](#)

## 9 - Code de conduite

Le jeu de rôles souffre d'une mauvaise réputation colportée par des personnes peu ou mal informées qui craignent avant tout les débordements. C'est donc à nous de leur présenter une activité saine et ludique. Ainsi, la *Fédération* se doit d'afficher des comportements d'adultes responsables, respectueux des autres et des lieux où les *Associations* fédérées jouent. Il suffit pour cela de suivre quelques règles simples de bonne conduite :

[\[sommaire\]](#)

## 9.1 - Règles de sécurité

Il est strictement interdit aux membres affiliés :

- De courir, d'agripper ou de frapper une autre personne.
- D'introduire en jeu une arme de catégorie 1 à 7, ou une « arme factice » non validée par l'organisateur de la partie.

D'une façon générale, toute action physique autre que parler ou marcher n'a pas sa place dans le théâtre de l'Imaginaire. De telles actions ne doivent avoir lieu que dans votre imagination, à moins qu'il ne s'agisse d'une scène préparée, validée par le conte et jouée par des narrateurs.

[\[sommaire\]](#)

## 9.2 - Particularité des « armes factices »

Sont considérés comme « armes factices » toute réplique d'arme, passée ou contemporaine, dont la conception est destinée à garantir l'intégrité physique de leur propriétaire ainsi que celle d'autrui, et ce en toute circonstance.

Il est convenu que si la *Fédération* souhaite aller dans le sens des désirs et envies des *Associations* fédérées et des *Membres Affiliés (MA)* dans un souci d'immersion, les répliques d'armes amenées en partie par les *Membres Affiliés (MA)* ne seront cependant tolérées que pour les usages suivants :

- Élément de costume.
- Élément de décor.
- Accessoire dans le cadre d'une intrigue (avec accord du conte uniquement).

Pour ce qui est des répliques répondant aux conditions présentées ci-dessus :

- Les armes blanches : seules sont tolérées les répliques d'armes réalisées dans un matériau n'étant pas susceptible de causer de dégâts à autrui. Les cannes et les parapluies qui appartiennent à une catégorie d'arme sont tolérés à l'unique condition qu'elles aient été neutralisées (système empêchant de sortir la lame).
- Les armes à feu : Seules les répliques neutralisées, vidées de leurs munitions et vérifiées par le *Président* de la *Fédération* ou un comité de contrôle nommé par lui lors des *Parties Nationales (PN)* ou organisées par la *Fédération*, ou bien vérifiées par le *Président* de l'*Association* fédérée ou un comité de contrôle nommé par lui lors des *Parties Locales (PL)*, seront tolérées.

Toute réplique d'arme sera inspectée et validée selon le même procédé qu'évoqué au point précédent, dès l'arrivée du joueur/membre d'une *Association* fédérée et ce avant le commencement de la partie.

Il ne sera en aucun cas toléré que les répliques d'armes présentes en partie soient pointées contre autrui, qu'il s'agisse de répliques d'armes à feu ou d'armes blanches. Elles devront rester dans leurs étuis, fourreaux ou holsters, en toute circonstance, que ce soit dès leur arrivée sur les lieux de la manifestation, pendant et après son déroulement.

Toute réplique d'arme est et demeure sous la responsabilité de son propriétaire en toute circonstance, avant, pendant et après la partie.

Tout contrevenant à ce règlement se verra sanctionné par une exclusion automatique des parties nationales ou organisées par la Fédération. Il est à noter aussi que les sanctions, lors des parties locales, reviennent au *Président* de l'association fédérée et peut aller jusqu'à l'exclusion de ladite association.

[\[sommaire\]](#)

## 9.3 - Concernant le jeu dans un lieu public une règle : « la Mascarade »

Dans le « Monde des ténèbres », les Vampires cherchent à dissimuler leur vraie nature. Il est donc logique d'user de la même discrétion lorsque nous interprétons un tel personnage :

- Pas de jeu en pleine rue susceptible de perturber des passants.
- Pas de tenue choquante en public.
- Pas de violence, même verbale (décrire les actions dans le calme ne tue pas le jeu !).

Lorsque le jeu se déroule dans un lieu confiné autre que strictement privé, c'est-à-dire un lieu dans lequel peuvent se trouver des personnes ne participant pas au jeu, il est logique de demander l'autorisation pour jouer. (Et attention aux explications hasardeuses...).

[\[sommaire\]](#)

## 9.4 - Respect mutuel :

C'est la règle qui paraît la plus simple et qui pourtant est souvent oubliée. « Le respect se gagne en respectant les autres », dit-on ! En effet, les règles élémentaires de politesse s'appliquent aussi au sein de l'association. Tout joueur se doit de respecter les autres qu'ils soient en jeu ou non. Cela signifie entre autres :

- Ne pas casser l'ambiance avec des discussions hors jeu (salle prévue à cet effet).
- Ne pas assaillir un autre joueur lors de rencontres dans la vie de tous les jours.
- Respecter l'interprétation des autres (même si on ne fait pas preuve de votre talent).

[\[sommaire\]](#)

## 9.5 - Civilités et diligences :

Les *Organisateurs* sont des bénévoles élus par les membres de l'*Association*, ils méritent donc le respect au même titre que les autres membres. De même il est important de prendre soin du matériel et des salles mises à notre disposition. Et enfin, dernièrement : la ponctualité est de rigueur, même si le joueur veut que son personnage arrive en retard, il est important d'être présent à l'heure convenue pour plus de commodité (briefing, attente de retardataires, fermeture du local...).

[\[sommaire\]](#)

## 9.6 - Avertissement

La *Fédération* se réserve le droit de rejeter toute forme de lien avec les associations, entreprises et autres organismes ayant des activités dans lesquelles la *Fédération* ne se reconnaît pas. Lesdites associations, entreprises et autres organismes seront désignés dans une annexe au *Règlement Intérieur (RI)* qui pourra faire l'objet d'une modification à tout moment. Si l'un de ces groupes change de nom, mais si les activités de ce groupe restent les mêmes, en attendant la mise à jour de l'annexe, alors les décisions de la *Fédération* s'appliqueront à ce nouveau groupe.

Les membres du *Conseil d'Administration (CA)* s'engagent à ne pas participer aux activités de ces groupes et recommandent à tous les *Membres Affiliés (MA)* de la *Fédération* de faire de même. Au cas où un de ses *Membres Affiliés (MA)* participerait aux activités d'un de ces groupes, la *Fédération* ne pourrait être tenue responsable de ses agissements.

La *Fédération* ne reconnaîtra pas comme *Association* officiellement fédérée, toute cité dont un des *Organisateurs* participerait aux activités de ces groupes.

[\[sommaire\]](#)

## 9.7 - Glossaire

<b>Abréviation</b>	<b>Définition</b>
<b>Désignation</b>	
Fédération	Fédération Camarilla(tm) Française
Association	Association, Section d'association ou Groupement
<b>Associatif</b>	
AG	Assemblée Générale
AGO	Assemblée Générale Ordinaire
AGE	Assemblée Générale Extraordinaire
BF	Bureau Fédéral
CA	Conseil d'Administration
CdD	Commission de Discipline
PV	Procès-Verbal
RI	Règlement Intérieur
<b>Statuts</b>	
MD	Membre de Droit
ME	Membre Exceptionnel
MA	Membre Affilié
<b>Fonctions</b>	
CdC	Cercle des conteurs
CdJ	Cadre de Jeu
CN	Conte National
ECN	Équipe du Conte National
VPCN	Vice-Président en charge du Conte National
VPCdJ	Vice-Président en charge du Cadre de Jeu
CR	Conteur Référent
CF	Correspondant Fédéral
Coord.	Coordinateur Local
<b>Divers</b>	
PN	Partie Nationale
PL	Partie Locale

[\[sommaire\]](#)