

# **STATUTS**

## **de l'association**

### **Union des Éditeurs de Jeux de Société**

#### **ARTICLE PREMIER - NOM**

Il est fondé entre les adhérents aux présents statuts une association régie par la loi du 1<sup>er</sup> juillet 1901 et le décret du 16 août 1901, ayant pour titre : Union des Éditeurs de Jeux de Société.

#### **ARTICLE 2 - BUT OBJET**

Cette association a pour vocation de regrouper les éditeurs de jeux de société dans le but de développer leur secteur d'activité et à terme de faire reconnaître le jeu en tant qu'objet culturel.

#### **ARTICLE 3 - SIÈGE SOCIAL**

Le siège social est fixé au 23 rue Alsace Lorraine, 86000 Poitiers. Il pourra être transféré par simple décision du conseil d'administration.

#### **Article 4 - DUREE**

La durée de l'association est illimitée.

#### **ARTICLE 5 - COMPOSITION**

L'association se compose de :

- a) Membres actifs,
- b) Membres entrants,
- c) Membres bienfaiteurs,
- d) Membres d'honneur.

#### **ARTICLE 6 - ADMISSION**

Pour faire partie de l'association, il faut :

- a) être agréé par le bureau, qui statue, lors de chacune de ses réunions, sur les demandes d'admissions présentées,
- b) être coopté par au moins 2 membres actifs.

#### **ARTICLE 7 - MEMBRES - COTISATIONS - DROIT DE VOTE**

Les membres bienfaiteurs et les membres d'honneur sont dispensés de cotisation.

Les membres actifs doivent être une personne morale en activité.

Seuls les membres actifs ont le droit de vote.

Les modalités de vote sont précisées par le règlement intérieur.

## **ARTICLE 8. - RADIATIONS**

La qualité de membre se perd par :

- a) décès (voire incapacité) pour les personnes physiques,
- b) dissolution (notamment à la suite d'une mise en liquidation judiciaire ou d'une fusion) pour les personnes morales,
- c) démission,
- d) radiation pour non-paiement de la cotisation,
- e) exclusion pour motif grave (condamnation, par exemple), etc.

## **ARTICLE 9. - RESSOURCES**

Les ressources de l'association comprennent :

- a) Le montant des droits d'entrée et des cotisations.
- b) Les subventions publiques dans leur globalité.
- c) Toutes les ressources autorisées par les lois et règlements en vigueur.

## **ARTICLE 10. - ASSEMBLEE GENERALE ORDINAIRE**

L'assemblée générale ordinaire comprend tous les membres de l'association à quelque titre qu'ils soient mais seuls les membres actifs ont le droit de pouvoir voter. Elle se réunit une fois par an.

Quinze jours au moins avant la date fixée, les membres de l'association sont convoqués par les soins du Secrétaire Général. L'ordre du jour figure sur les convocations. Le mode de convocation est libre (courrier ou e-mail, etc.).

Le Président, assisté des membres du Bureau Exécutif, préside l'assemblée et expose la situation morale ou l'activité de l'association.

Le Trésorier rend compte de sa gestion et soumet les comptes annuels (bilan, compte de résultat et annexe) à l'approbation de l'assemblée.

L'assemblée générale fixe le montant des cotisations annuelles et du droit d'entrée à verser par les différentes catégories de membres.

Ne peuvent être abordés que les points inscrits à l'ordre du jour.

Les délibérations sont prises à la majorité des membres présents ou des suffrages exprimés.

## **ARTICLE 11 - ASSEMBLEE GENERALE EXTRAORDINAIRE**

Si besoin est, ou sur la demande de la moitié plus un des membres actifs inscrits, le Président peut convoquer une assemblée générale extraordinaire, suivant les modalités prévues aux présents statuts et uniquement pour modification des statuts ou la dissolution ou pour des actes portant sur des immeubles.

Les modalités de convocation sont les mêmes que pour l'assemblée générale ordinaire.

Les délibérations sont prises à la majorité des membres présents ou des suffrages exprimés.

## **ARTICLE 12 - LE CONSEIL D'ADMINISTRATION - LE BUREAU**

Le Conseil d'Administration est constitué de 5 à 10 membres, élus pour un mandat de 2 ans, parmi les membres de l'association.

Le Conseil d'Administration élit parmi ses membres un Bureau Exécutif, composé d'au moins 2 membres actifs et comportant à minima les postes suivants :

- a) un ou une Président(e) ;
- b) un ou une Secrétaire Général(e).

Le Bureau Exécutif peut compter autant d'adjoints que nécessaire à chacun des postes du Bureau selon le choix du conseil d'administration.

### **ARTICLE 13 – INDEMNITES**

Toutes les fonctions sont gratuites et bénévoles. Seuls les frais occasionnés par l'accomplissement de leur mandat sont remboursés sur justificatifs. Le rapport financier présenté à l'assemblée générale ordinaire présente, par bénéficiaire, les remboursements de frais de mission, de déplacement ou de représentation.

### **ARTICLE - 14 - REGLEMENT INTERIEUR**

Un règlement intérieur peut être établi par le bureau et prend effet immédiatement.

Ce règlement devra être approuvé lors d'une assemblée générale.

Ce règlement éventuel est destiné à fixer les divers points non prévus par les présents statuts, notamment ceux qui ont trait à l'administration interne de l'association.

### **ARTICLE - 15 - DISSOLUTION**

En cas de dissolution, un ou plusieurs liquidateurs sont nommés, et l'actif, s'il y a lieu, est dévolu conformément aux décisions de l'assemblée générale extraordinaire qui statue sur la dissolution.

Fait à Poitiers, le 2 janvier 2018

**Régis Bonnessée**  
**Président**

**Vincent Vandelli**  
**Secrétaire**

# Règlement intérieur de l'association Union des Editeurs de Jeux de Société

Adopté par l'assemblée générale le jj/mm/aaaa

## Article 1 – MODIFICATION DU RÈGLEMENT INTÉRIEUR

Le présent règlement intérieur pourra être modifié par le Conseil d'Administration ou par l'assemblée générale ordinaire à la majorité des deux tiers des membres.

## Article 2 – LES MEMBRES

Les demandes d'adhésion à l'association doivent être formulées au nom de la raison sociale de la personne morale requérante.

La personne requérante ne peut désigner son représentant que parmi les Propriétaires, Gérants ou Associés, les Administrateurs, Directeurs ou Fondés de Pouvoirs, Collaborateurs de son Entreprise, le représentant d'un membre actif doit avoir Pouvoir de Décision aux Réunions et Assemblées.

### 1 - Agrément des nouveaux membres

Tout nouveau membre doit être coopté par deux membres actifs de l'association préalablement à son agrément par le Conseil d'Administration qui statue à la majorité de tous ses membres.

Le Conseil d'Administration statue lors de chacune de ses réunions sur les demandes d'admission présentées.

Les personnes désirant adhérer doivent remplir un bulletin d'adhésion et reçoivent un exemplaire du présent règlement intérieur.

Tous les membres doivent avoir rempli et signé leur bulletin d'adhésion de manière exhaustive et honnête.

Les fiches d'inscriptions sont fournies sur demande par le Conseil d'Administration.

### 2 - Statut des membres

a) Les « membres actifs » doivent avoir édités et mis en leur nom propre sur le marché français 2 jeux de société différents.

b) Les « membres entrants » n'ont pas encore édité 2 jeux de société différents. Leur changement de statut vers celui de membre actif est alors validé à la majorité simple par le Conseil d'Administration dès lors que le membre entrant souscrit aux critères afin de devenir membre actif.

c) Les « membres bienfaiteurs » qui souhaitent aider l'association présentent leur projet de soutien au Conseil d'Administration qui statue à la majorité de tous ses membres.

d) Les « membres d'honneur » sont nommés par le Conseil d'Administration pour permettre la bonne collaboration avec les instances partenaires. Leur candidature s'effectue auprès du Conseil d'Administration sur proposition de l'intéressé ou d'au moins un membre de l'association.

Les membres entrants, les membres bienfaiteurs et les membres d'honneur peuvent être des personnes morales ou physiques.

Pour jouir pleinement de leur statut et de leurs droits les membres doivent être à jour de leurs cotisations.

Tous les membres ont accès aux services de l'association.

## Article 3 – COTISATIONS

Pour tous les membres la cotisation est annuelle.

Toute adhésion qui intervient après le mois de mars est diminuée du nombre de trimestres échus.

Pour les membres entrants, la cotisation annuelle est fixée à 150€ HT

Pour les membres actifs, les cotisations sont fixées selon le chiffre d'affaires réalisé par la société requérante :  
Jusqu'à 100 000 euros de CA annuel HT : 300 € HT  
A partir de 100 001 euros de CA annuel HT : 600 € HT  
A partir de 500 001 euros de CA annuel HT : 1250 € HT  
Au-dessus de 1 million d'euros de CA annuel HT : 2500 € HT

Les membres bienfaiteurs et les membres d'honneur sont dispensés de cotisation.

#### **Article 4 – DROITS DE VOTE**

Seuls les membres actifs ont le droit de vote et fonction de l'ancienneté de la personne morale :

Il existe 3 types de membres actifs :

- Le **membre actif junior** avec moins de 5 ans d'existence : ce statut donne le droit à une voix lors de tout vote.
- Le **membre actif confirmé** avec 5 à 10 ans d'existence : ce statut donne le droit à deux voix lors de tout vote.
- Le **membre actif senior** avec plus de 10 ans d'existence : ce statut donne le droit à trois voix lors de tout vote.

Le Conseil d'Administration se réserve le droit d'étudier et de statuer sur toute demande de changement de catégorie.

Un extrait Kbis peut être demandé à tout adhérent pour justifier de son ancienneté.

Pour les **membres entrants** l'acquiescement de la cotisation annuelle donne accès à l'ensemble des services proposés par l'association. Les membres entrants sont dépourvus du droit de vote en assemblée générale.

Pour les **membres bienfaiteurs** dispensés de cotisation, ils ont accès à l'ensemble des services proposés par l'association. Les membres bienfaiteurs sont dépourvus du droit de vote en assemblée générale.

Pour les **membres d'honneur** dispensés de cotisation, ils ont accès à l'ensemble des services proposés par l'association. Les membres d'honneur sont dépourvus du droit de vote en assemblée générale.

#### **Article 5 – DÉLIBÉRATIONS**

Toutes les délibérations sont prises à main levée dès lors que personne ne fait la demande d'un vote à bulletin secret.

Les décisions des assemblées générales s'imposent à tous les membres, y compris absents ou représentés.

Les assemblées générales se doivent d'avoir un quorum d'un tiers des membres actifs.

#### **Article 6 – LE CONSEIL D'ADMINISTRATION – LE BUREAU EXÉCUTIF**

La durée du mandat est de 2 ans.

La voix du Président de séance est prépondérante en cas de partage.

Le Conseil d'Administration est constitué de 5 à 10 membres. Le rôle du Conseil d'Administration est de fixer les grandes orientations de l'association, d'impulser la dynamique, de valider les travaux des membres et des commissions et d'autoriser les dépenses.

Un membre du Conseil d'Administration se démet automatiquement de ses fonctions s'il n'assiste pas à au moins la moitié des réunions du Conseil d'Administration écoulées sur les quatre derniers mois.

Le Conseil d'Administration élit parmi ses membres un bureau, composé d'au moins 2 membres actifs et comportant à minima les postes suivants :

- a) d'un ou une Président(e) ;
- b) d'un ou une Secrétaire Général(e).

Le Bureau Exécutif peut compter autant d'adjoints que nécessaire à chacun des postes selon le choix du Conseil d'Administration.

Lorsqu'un membre siégeant au Bureau Exécutif, se démet de ses fonctions, décède ou démissionne ou est radié de l'Union des Editeurs de Jeux de Société, son remplaçant, pour la durée du mandat restant à courir, est

désigné parmi les membres actifs par cooptation par le Bureau Exécutif, pour la période restant à courir jusqu'à la prochaine assemblée générale.

Les fonctions du Bureau Exécutif sont purement honorifiques et gratuites, les membres qui le composent ne contractent, en raison de leur gestion, aucune obligation personnelle, ni solidaire envers les membres de l'Union des Editeurs de Jeux de Société ou des tiers, ils ne répondent que de l'exécution de leur mandat dans les conditions prévues au code civil.

## **Article 7 - RADIATION**

Outre les motifs de radiations cités dans les statuts de l'association, la radiation se fait soit :

- a) sur proposition du Conseil d'Administration voté à la majorité des deux tiers.
- b) sur proposition d'un quart des membres actifs minimum en assemblée générale et voté à la majorité des deux tiers.

La radiation prend effet immédiatement à la décision du Conseil d'Administration.

Le membre radié perd son statut de membre actif et ne bénéficie plus des prestations proposées par l'association.

La radiation sera stipulée au membre radié par l'envoi d'une lettre recommandée avec accusé de réception.

Tout membre qui n'effectuerait pas le paiement de sa cotisation dans les trois mois pourra être radié.

Tout membre a le droit de donner sa démission quand bon lui semble, à toute époque, en prévenant le Président de l'Union des Editeurs de Jeux de Société par lettre recommandée.

La démission ou la radiation d'un adhérent, pour quelque cause que ce soit, entraînent l'abandon de toutes les sommes versées par lui à l'association.

## **Article 8 – LES COMMISSIONS ET GROUPES DE TRAVAIL**

N'importe quel membre actif peut proposer la création d'une commission au Conseil d'Administration. Ce dernier doit valider la création à la majorité des voix des membres présents.

Les commissions doivent comporter au moins 3 membres actifs pour être validées par le Conseil d'Administration.

Aucune dépense ne peut être engagée par la commission sans validation préalable par le Conseil d'Administration.

Les commissions doivent reporter leur activité au minimum tous les trois mois.

Il est préférable qu'un membre du Conseil d'Administration fasse parti de chaque commission.

## **Article 9 – DOSSIER D'INSCRIPTION**

Le dossier d'inscription à l'association contient :

- a) le bulletin d'adhésion,
- b) le pouvoir / la procuration,
- c) la présentation des commissions et des groupes de travail.

## **Article 10 – MESURE VESTIMENTAIRE**

A l'exception des membres travaillant sur l'écriture du Règlement Intérieur et des Statuts, les membres du Conseil d'Administration doivent de saluer en criant le « meeple vaincra », vêtus d'un tutu, seule tenue réglementaire pour tout événement ludique.