
Assemblée Générale Extraordinaire de l' Association Cantonale Genevoise d'E-sport

le vingt-cinq octobre deux-mille-quinze

25.10.2015

Listes des personnes présentes :

BODINIER Romain, BREMOND Marco, CANELLINI Kourosch, CARVALHO Pedro, CERVERA Mikael, FAUCHEZ Régis, HAMPAÏ Clément, HOELZL Cédric, HYPPOLITE Maurane, IBRAHIMI Edon, INAN Deniz, JOYE Pierre, LADDI Snoussi, L'KABOUSSE Yan (présidence), MARET Brice, MARTINS Basile, MATA Sebastian, MENETREY Simon, MURISSET Valérian, NGUYEN Dan, PAUCHARD William, PERRIN Yannis, PIDANCET Nicolas (pv), RAMPF Raphaël, ROCH Emilie, RUBIO Adrien (présidence), RUBIO Maéva, SAUDAN Margaux, TSCHANZ Stefan, WILKBERG Sven, Willy Sylvain

-

M. RUBIO Adrien et M. L'KABOUSSE Yan sont nommés présidents de séance ;
M. PIDANCET Nicolas est nommé secrétaire de séance.

-

Etaient présents les partenaires suivants :

Geneva Gaming Convention, LAN22, Swiss in Games,
Service de la Jeunesse (représenté par M.LADDI)

Ordre du jour

- 0 Introduction
 - a. Présentation de l'association
 - b. Tour de tables des membres
 - c. Présentation des partenaires
- 1 Approbation de l'ordre du jour
- 2 Approbation du PV de la dernière AG ordinaire du 25 janvier 2015
- 3 Rapport d'activité prévisionnel
- 4 Présentation de la Charte Ethique
- 5 Présentation du Manifeste
- 6 Changement de rôle auprès des autorités : Association Faitière
 - a. Modification des statuts
- 7 Autres modifications mineures des statuts
- 8 Élection d'un nouveau secrétaire pour Novembre 2015 - Janvier 2016
- 9 Autres postes à responsabilités
- 10 Communication Interne
- 11 All Work All Fun
- 12 Divers
- 13 Mot de la fin

Note d'introduction

La séance est ouverte à 10h15. Le bienvenue à cette assemblée générale extraordinaire, convoquée par le bureau de l'association, est général.

Après avoir défini et présenté les présidents de séances et qui prendrait le Procès Verbal, M. PIDANCET Nicolas rappelle les modalités de prises des décisions :

Conformément à nos statuts, seuls les membres cotisants pourraient avoir une voix. Par soucis de convivialité, il est proposé d'accorder une voix à toutes les personnes présentes. En cas de conflit ou débat, n'importe quel membre peut demander de revenir aux votes statutaires, à bulletin ouvert ou fermé, sans que sa demande ne puisse être contestée.

0 Introduction

a Présentation de l'association

M. RUBIO Adrien présente l'association et ses buts brièvement

b Tour de tables des membres

Les personnes présentes sont invitées à se présenter rapidement, en déclarant leur âge, activité, et rôle (si il y a lieu) dans l'association.

c Présentation des partenaires

Les partenaires sont invités à présenter leur structure et organisation.

1 Approbation de l'ordre du jour

M. RUBIO Adrien présente l'ordre du jour. Le BUREAU souhaite faire deux modifications par rapport à l'ordre du jour qui a été communiqué par email :

- Ajout du point 10 : Communication Interne
- Ajout du point 11 : All Work All Fun

M. RUBIO Adrien demande si il y a d'autres modifications à faire, en précisant que si des idées apparaissent en cours d'AG, il est toujours possible d'en parler durant les divers.

Les modifications sont approuvées à l'unanimité. L'ordre du jour est approuvé à l'unanimité.

2 Approbation du PV de l'AG du 25 janvier 2015

M. WILLY Sylvain signale que la version du PV qui a été envoyée par courriel n'était pas dans un format lisible. Comme la majorité des personnes présentes n'ont pas pu prendre connaissance du PV, il est décidé à l'unanimité de reporter l'approbation de ce PV à la prochaine Assemblée Générale ordinaire.

3 Rapport d'activité prévisionnel

M. PIDANCET Nicolas rappelle que comme l'association a décidé de décaler son agenda sur le calendrier civil, le premier rapport d'activité sera publié en janvier 2016 pour la période de 14 mois couvrant l'AG constitutive et les deux AG extraordinaires, d'octobre 2014 à janvier 2016. Toutefois, un bref tour d'horizon des activités de l'association depuis sa création est au programme.

a Bureau et Groupes

M. RUBIO Adrien présente les activités du Bureau et des Groupes de Travail. Le Bureau, soit les membres actifs du Comité et les personnes cooptées durant l'année pour la coordination de l'association, s'est réuni 23 fois depuis la création de l'Association. Actuellement, il se réunit à un rythme d'une réunion par semaine.

suite Bureau et Groupes

Il s'est lui même organisé et divisé en plusieurs sous-groupes, avec chacun un responsable :

- Administration, qui regroupe le secrétariat et la trésorerie.
- Communication & MediaDesign
- Partenariats et Recherche de Fonds

Le Bureau a suivi les activités régulières de l'association, suivi et coaché les groupes de travail, géré les comptes, organisé les séances plénières, signés les partenariats, rencontrés les autres structures, etc. Il s'organise également pour gérer les différents outils de communication interne, présentés plus tard par M.INAN Deniz. Finalement, il représente l'association auprès de tiers.

Depuis la création de l'association, 19 groupes de travail ont été créés et se sont réunis librement. Plus de la moitié ont pu mener à bien leur projet avec succès, les autres n'ont pas pu faire aboutir leur projet.

b Séances Plénières

M. RUBIO Adrien présente les séances plénières : Des rendez-vous mensuels, qui ont lieu chaque dernier dimanche du mois, ou tous les membres et partenaires sont invités. Ces séances permettent avant tout de faire un suivi des avancées du Bureau et des différents groupes de travail, mais aussi et surtout elles permettent aux membres et partenaires de se rencontrer, de discuter et d'imaginer des projets.

Depuis la création de l'association, il y a eu 12 séances plénières (au début nommées "comités ouverts"). Elles ont eu une affluence moyenne de 19 personnes, et 7 excusés.

Des pics sont identifiables au lors de l'AG (47 présents) et après la MileStone (33 présents).

Les séances plénières sont un succès, elle vont continuer de jouer leur rôle, également pour permettre aux membres moraux de se rencontrer

c MediaDesign

MME. HYPOLITE Maurane présente les membres du groupe MediaDesign, qui travaillent avec le groupe Communication du Bureau. Le groupe est actuellement constitué de M. MARQUES Daniel et M.TSCHANZ Stefan, en plus d'elle-même.

Parmi les créations du groupe cette année :

- + le site web, refonte complète.
- + le webzine, 2 éditions, puis changement de format.
- + le dossier de partenariat, plusieurs versions (artistique, promotion Genève, sobre)
- + la mise en page des statuts
- + les multiples headers pour les différents événements.
- + les pages de concours
- + le logo de Hydraware

d Hydraware

Fonctionne relativement bien dans la majorité des situations. Quelques problèmes résiduels avec les périphériques USB, tout particulièrement avec les périphériques audio. Nouvelle version en cours d'élaboration.

e Tournois

M. RUBIO Adrien présente les 5 différents tournois organisés.

I League of Legends - Online

M. RUBIO Adrien présente cet événement dont il a participé à l'organisation. En janvier 2015, il y a plus d'équipes inscrites que de places, au total 16 équipes de 5 participants, avec des bons retour général.

Quelques problèmes organisationnels, répartition des tâches hasardeuse, certains surchargés et d'autres pas de travail à fournir.

1er tournoi, 100% online.

II Dota 2 - Online

? présente cet événement dont C. Hoelzl a été le coordinateur. Il s'est déroulé le 18-19 Avril, le but était d'avoir un aperçu du nombre de joueurs de Dota2 à Genève. Il y a eut un probleme avec les mails n'étant pas reçu par le destinataire causant un nombre d'absents importants. Les leçons à retenir sont pour les petits jeux: soit viser gros et attirer des joueurs d'autres jeux ou de faire que de petits évènements.

De plus il y a eu un problème de date, le tournois tombant en même temps que un autre évènement similaire, de ce fait réduisant le nombre de participants potentiels. Bref, il y a pas beaucoup de joueurs de Dota2 en région genevoise.

III Hearthstone et MillStone - Pickwick PUB

M. CARVALHO Pedro présente cet événement dont il a été le coordinateur. Il s'est déroulé le 31 mai au Pickwick PUB à Genève. Avec plus de 100 personnes présentes, des joueurs pro de France, Suisse et Belgique, il s'agit pour le moment du plus gros événement organisé par Geneva E-Sport, en collaboration avec Millenium TV.

IV Geneva Summer Storm #1 - HotS - Point 6

M. PIDANCET Nicolas présente cet événement dont il a été le coordinateur. Il s'est déroule le 29 août 2015 au Cyber Café Point 6. Le débriefing complet n'a pas pu encore être réalisé. Première utilisation de l'espace public et soutien des différents services de la ville pour sa bonne réalisation. Tournoi avec une très bonne ambiance, réussite à reproduire. Toujours un coordinateur recherché pour la deuxième édition.

V Super Smash Bros - Plaine de Jeunes

M. PHILIPPE Berset présente le tournoi dont il a été le coordinateur. Il s'est déroulé le 26-27 septembre à la Plaine de Jeunes organisé par le service de la jeunesse sur la Plaine de Plainpalais.

16 équipes ont participé sur deux jours. Les retours sont très bon, tant des participants que de la ville

f Viewing Parties

RUBIO Adrien présente les différentes Viewing Parties qui ont été organisées par ou avec l'association.

I Final LOL 19 octobre 2014 - La DATCHA Unige

Première Viewing Party, pour la finale des WORLDS de League of Legends, organisée par M. MARTINOLI Adrien, M. PIDANCET Nicolas et M. MATA Sebastian. Rediffusé depuis la Corée, l'événement était dimanche matin à 7h. Malgré l'heure matinale, 33 participants se sont présentés.

L'événement a signé le départ de l'association, car les personnes participantes se sont spontanément réunies pour faire une AG constitutive.

II All Work All Play 28 juillet - Pathé

Pathé, en partenariat avec l'ESL, diffuse le reportage All Work All Play dans plusieurs de ses cinémas en Europe. Geneva E-Sport devient partenaire promotionnel de Pathé, avec Wesports, participe à la promotion de la séance et reçoit des entrées gratuites à distribuer. Environ 150 personnes étaient présentes, les revenus reviennent à Pathé.

III Counter Strike 23 août - Pathé

Pathé, en partenariat avec l'ESL, diffuse la finale de l'ESL ONE sur le jeu Counter Strike : GO. Geneva E-Sport est partenaire promotionnel de l'événement, avec Wesports et E-Corp. Environ 60 personnes étaient présentes, les revenus reviennent à Pathé.

IV DF LOL 25 octobre - Espace Quartier Sécheron

À l'occasion de la demi-finale de League of Legends, aujourd'hui même. La Viewing Party suivra l'AG extraordinaire. Des transats ont été prêtés par le service de la ville de Genève.

V Final League of Legends 31 octobre - Palexpo

La semaine prochaine, organisé par l'équipe de Geneva Gaming Convention dont Geneva E-Sport fait pleinement partie. 120 personnes attendues ! L'événement servira de Teaser pour annoncer la convention l'année prochaine.

g Autres Événements

RUBIO Adrien présente les différentes Viewing Parties qui ont été organisées par ou avec l'association.

I Hearthstone Café - Le Bout de la Rue

M. L'KABOUSSE Yan explique la réalisation du premier Hearthstone Café, fait en partenariat avec le Bout de la Rue en décembre 2015. Bonne ambiance et organisation très simple.

II ROLL GAMES

MME HYPPOLITE Maurane présente le concept des Roll Games, des soirées fun sur TS pour permettre aux membres des l'association de s'amuser dans un cadre différent des réunions et pour faire découvrir des jeux. Deux sessions ont été organisées avec succès, le projet ne demande qu'à trouver son rythme.

III Speed Teaming de Geneva Summer Storm #1

M. PIDANCET Nicolas présente le concept du Speed Teaming. Les speed teaming est une soirée fun et de rencontre dans le but de constituer des équipes locales, sur un nouveau jeu ou en vue d'un tournoi.

Le premier Speed Teaming a été fait sur le jeu Heroes of the Storm, 2 semaines avant le tournoi Geneva Summer Storm. Il a réuni une vingtaine de joueur et a permis à la création de l'équipe Pâtes au PeStorm, désormais fameuse !

IV Journée du jeu 21 février et Nuit du jeu 9 octobre, Espace Quartier Sécheron,

M. PERRIN Yannis présente les journées à l'Espace Quartier Sécheron. L'Espace Quartier nous fournit énormément de services et en contreparties nous animons des espaces jeux lors de leurs événements. Le public est très jeune et il est nécessaire de perfectionner notre approche pour ne pas être une simple "garderie" numérique.

h Partenariats

M. L'KABOUSSE Yan explique le fonctionnement du groupe partenariat, composé de 14 membres plus ou moins actifs au cours de l'année.

Ces membres ont participé à la rédaction du dossier, rédaction des lettres, rédaction des contrats, au démarchage et recherche de sponsors, tant par courrier que frontalement en porte à porte.

De nombreux partenaires ont pu être trouvés et consolidés au cours de l'année.

Notre partenaire principal étant le Canton et la République de Genève, qui nous soutient à travers Carrefour AddictionS et Rien Ne Va Plus par un soutien financier.

Des partenariats avec de nombreuses structures à buts similaires ont été entamés ou établis.

Des partenaires pour obtenir des lots (Laser Game, Pathé) ont également été réalisés, ces rencontres peuvent également mener à l'organisation d'événements dans leurs établissements.

Finalement, le soutien de la Ville à travers le service de la jeunesse et l'espace quartier Sécheron est omniprésent !

i Représentation

M. PIDANCET Nicolas présente les démarches qui ont été entreprises avec l'Association Genevoise des Sports (AGS), qui regroupe plus de 60 fédérations ou associations faitières, afin de permettre à l'association d'adhérer en temps qu'Association Sportive.

Plusieurs échanges de mails ainsi qu'une rencontre avec leur président, M.SERVETTAZ, au début de l'été, ont eu lieu.

L'AGS n'a à priori pas de peine à reconnaître l'E-Sport comme un ensemble de discipline, toutefois, certaines questions restent capitales pour discuter de l'Adhésion :

- La perénité de Geneva E-Sport. L'AGS n'est pas intéressée à intégrer des membres qui disparaissent rapidement par la suite. La jeunesse de notre association ne joue pas en notre faveur.
- La représentativité de la structure. Comme il y a d'autres clubs et équipes dans la région, il faut une structure fédératrice de ceux-ci, car chacun ne peut pas demander l'adhésion de manière individuel.

Suite à ces discussions, le BUREAU a choisi de soumettre les modifications de Statuts qui seront votées aujourd'hui afin de pouvoir permettre dans un premier temps l'adhésion de membres moraux.

À fin de devenir une structure représentative, le BUREAU renonce aux projets de l'association de monter ses propres teams et équipes sur divers jeu. Cela permettra d'être équitable dans la représentation, et d'offrir le même soutien à toutes les structures locales.

L'objectif est de permettre ainsi l'adhésion de structures (qu'elles soient des teams, des écuries, des groupes de streamers, des organisatrices d'événements ou des structures de multi-gaming) d'ici à la prochaine Assemblée Générale.

Les structures ainsi fédérées pourront également être représentées auprès des différentes institutions existantes ou à venir : les symposiums suisses ou romand de la SESF, auprès de l'IE-SF, auprès de la ville, du canton et des communes, et aussi auprès de nos partenaires.

M.PIDANCET Nicolas tient à souligner que nous avons déjà obtenu le droit d'utiliser l'espace public pour organiser une manifestation sportive, et que les démarches avec l'AGS précèdent celles avec les services des sports du Canton, de la ville et des différentes communes. Il souligne que le soutien du service de la jeunesse doit servir de tremplin pour permettre à l'association de décoller, mais qu'il ne faut pas demander du soutien à de multiples services en simultanée.

M.SNOUSSI souligne que la stratégie est bonne, à l'instar du projet de skateparc, d'abord porté par le service de la jeunesse puis transmis au service des sports.

M. CANELINI Kourosch demande si le Service des Sports pourra, à l'instar du service la jeunesse, prêter des locaux.

M.PIDANCET Nicolas répond que tant que la gestion appartient à la Ville de Genève, cela ne devrait pas poser de problèmes.

j Incubateur de projets

M.PIDANCET Nicolas explique que l'un des objectifs des Séances Plénières était de servir de plateforme de rencontre entre les membres et les structures pour permettre à des discussions de se faire et des projets de se créer.

suite Représentation

C'est un succès en 2015, les différentes rencontres ont pu permettre de lancer divers projets, tels que la Swiss Gaming TV, la Geneva Gaming Convention ou la création d'UniGaming (projets externes à Geneva E-Sport).

En prenant le rôle de fédération, nous espérons pouvoir renforcer ces rencontres et ces collaborations. La création de lieux et de moments de rencontres réguliers (séances plénières, all work all fun, etc.) étant un outil puissant pour permettre à des projets d'éclore.

4 Présentation de la Charte éthique

M. BODINIER Romain prend la parole et explique le processus qui a amené la rédaction d'une charte éthique.

Tout d'abord les multiples casquettes de certains membres (actifs également dans d'autres associations) ont amené le besoin de clarifier les potentiels conflits d'intérêts.

Puis, conflits ayant éclatés durant l'été pour des raisons personnelles entre différents membres, le BUREAU a senti la nécessité de développer un processus pour résoudre ceux-ci.

Finalement, l'écriture d'une Charte permettait de se mettre d'accord sur certaines valeurs de bases nécessaire à la bonne dynamique du travail en groupe dans l'association.

M.BODINIER Romain survole la Charte. M. BODINIER demande l'approbation de l'Assemblée Générale pour adopter la Charte.

M. WILLY Sylvain demande si, étant donné une demande d'approbation sans avoir eu le temps de parcourir dans les détails, il sera possible d'organiser une AG extraordinaire rapidement pour la modifier dans le cas où un article ne serait pas convenable.

Le BUREAU s'engage à organiser une AG dans les plus brefs délais sur la demande d'un unique membre pour modifier la charte éthique.

M.BODINIER Romain annonce qu'il sera obligatoire d'adhérer à la Charte éthique pour rejoindre Geneva E-Sport en tant que nouveau membre ou pour devenir membre actif. Les anciens membres sympathisants resteront membres mêmes sans avoir eu l'occasion de signer la présente Charte.

L'Assemblée Générale approuve à l'Unanimité l'adoption de la Charte Ethique.

5 Présentation du Manifeste

M.INAN Deniz présente le processus qui a amené à la rédaction d'un manifeste.

Un groupe de travail a organisé une première discussion, suivie de nombreuses séances de rédactions entre M.PIDANCET Nicolas et lui-même.

Le chapitre d'introduction du Manifeste est lu dans son intégralité :

Notre association, en temps que représentante de structures et de joueurs de jeux électroniques et vidéos, prend position par rapport à certaines thématiques de société.

L'arrivée soudaine de l'E-Sport comme élément majeur du divertissement vidéoludique a rendu certaines de ces thématiques omniprésentes dans les médias. Leur traitement, trop souvent alimenté par des préjugés et par des mauvaises connaissances du sujet, nous a fait sentir le besoin de nous positionner sur ces questions.

C'est à travers un travail de délibération interne que les membres de notre association ont pris position sur ces différentes questions et ont permis une rédaction commune de ce manifeste.

M.INAN Deniz survole les différents chapitres du Manifeste :

- » ADDICTION ET DESOCIALISATION,
- » SEXISME,
- » INCITATION A LA VIOLENCE, SOURCE D'AGGRESSIVITE,
- » SANTE & ACTIVITE PHYSIQUE,
- » DOPAGE & LOGICIEL DE TRICHE,
- » DEMARCHES PEDAGOGIQUES,
- » RESPECT ET FAIRPLAY

M.INAN Deniz souligne que le Manifeste n'est pas "parfait", qu'il pourra et devra être modifié, tant sur la forme que le fond, et de nouveaux chapitres pourront être ajouté, en fonction de l'avis des membres de l'association et de l'évolution de l'actualité.

Le Manifeste est accepté à l'unanimité.

M. PIDANCET Nicolas précise que les modifications de statuts sont acceptées, la Charte et le Manifeste sont modifiables uniquement aux AG. Quant à la différence entre la Charte et le Manifeste, la Charte sert d'outil interne pour le règlement des différends alors que le Manifeste est plutôt adressé aux parents, au public et aux médias.

6 Changement de rôle : Association faïtière

MME SAUDAN Margaux prend la parole et explique les diverses modifications de statuts qui ont été envoyées par email avec la convocation à tous les membres présents. En commençant par la plus importante soit la possibilité d'adhérer des membres moraux.

Article 5 : composition

L'Association est composée de :

- membres (sympathisants)
- membres cotisants
- membres d'honneurs
- membres collectifs

[...]

Les membres collectifs représentent toute structure (association, équipe e-sportive, développeur, etc.), active dans le milieu du Gaming ou de l'E-Sport, qui soutiennent nos buts ainsi que nos valeurs. À travers leur adhésion, les membres collectifs permettent à l'Association de représenter leurs intérêts. Les membres collectifs disposent d'une voix lors de l'AG.

7 Autres modifications mineures des statuts

Article 3 : buts

[...]

- encourager la jeunesse à s'engager à travers des projets associatifs et événementiels, afin d'acquérir une expérience professionnalisante.

L'Association se positionne sur les questions de société liées au E-Sport à travers un Manifeste, écrit collectivement et validé en Assemblée générale (ci-après : AG).

Article 5 : composition

→ Membres fondateurs et membres actifs barrés.

→ Un membre actif doit être membre cotisant (le temps investi peut être validé en tant que cotisation sur demande par le Comité).

Article 6 : admission

[...] Les membres doivent lire et approuver les présents statuts ainsi que la CHARTE ÉTHIQUE de l'Association.

MME SAUDAN Margaux présente les modifications. L'AG accepte la modification des statuts à l'unanimité.

8 Election d'un nouveau secrétaire

M.RUBIO annonce la démission de M.FRAINIER Johan, élu au poste de secrétaire lors de la dernière assemblée générale ordinaire.

Il présente le poste de secrétaire, l'importance des différents mandats, notamment celui assez court d'octobre 2015 à janvier 2016 pour lequel quelqu'un doit être élu aujourd'hui, puis de nouveau de janvier 2016 à janvier 2017.

Est souligné l'importance cruciale du poste de secrétaire, pilier central de la communication interne dans l'association.

Le président sonde l'assemblée afin de voir qui est candidat.

M.BREMOND Marco et M.FAUCHEZ Régis sont candidats pour le poste.

Après avoir présentés leurs motivations, M.BREMOND Marco décide de céder sa place à M.FAUCHEZ Régis et retire sa candidature.

M.FAUCHEZ Régis est élu à l'unanimité moins une voix.

Vote Blanc de M.INAN Deniz, car c'est un poste vraiment important et qu'il pense qu'une période probatoire est nécessaire.

9 Autres postes à responsabilité

M.PIDANCET Nicolas présente les autres postes à responsabilité, hors statuts, qui sont actuellement vacants. Les candidatures peuvent être discutées en dehors du cadre de l'Assemblée Générale. Aucun candidat n'est annoncé pour le moment.

10 Communication

M. INAN Deniz présente les dernières organisations du groupes de Communication. Notamment le public cible des différents canaux, leur importance ainsi que les besoins en ressources humaines plus ou moins urgents liés à chacun de ces canaux.

La gestion du Twitter a besoin urgemment d'aide.

Le site web (webzine) et la page facebook manquent également encore de quelques rédacteurs pour fournir du contenu régulier.

11 Communication

M.RUBIO Adrien présente les All Work All Fun : Un nouveau concept d'événement qui tente de concilier les réunions des différents groupes de travail et le divertissement. Avec l'accès à la salle polyvalente du sous-sol de sécheron, une connexion internet, une cuisine et une salle de réunion, le but est de créer un rendez-vous régulier deux fois par mois pour permettre aux membres de l'association de se retrouver.

Les prochaines dates :

27 octobre

10 novembre

24 novembre

6 décembre

22 décembre

Un responsable de projet, pour gérer l'accès, les clefs, le matériel, la logistique, etc. est cherché urgemment.

12 Divers

Le groupe de travail Geneva Students Cup planche en ce moment sur la création d'un tournoi inter-école à Genève.

Le co-crédation avec Swiss in Games pour le tournoi de Rocket Masterz #1 se profile bien. Un partenariat avec Bity et le Charly's rendent possible l'événement, qui aura lieu début décembre.

Il manque toujours une locomotive pour lancer la deuxième édition du Geneva Summer Storm

Une rencontre avec le service de la Jeunesse nous offre peut-être la possibilité de demander des heures de travail rémunéré à travers la boîte à boulot pour les moins de 25 ans. Afin de ne plus dépendre uniquement du bénévolat. Un groupe de réflexion va être créé à ce sujet.

M.L'KABOUSSE Yan rappel qu'il reste encore des cadeaux de nos sponsors pour les membres cotisants et qu'il est possible de cotiser directement auprès de lui à la fin de la séance.

Il n'y a pas d'autres Divers

Mot de la fin

M.RUBIO Adrien remercie l'assemblée pour la présence et la bonne humeur. Il rappelle que l'Assemblée Générale est suivie d'un apéro, d'un gâteau pour fêter les 1 an, puis d'une Viewing Party avec des crêpes !

Il est dressé le présent procès-verbal de l'Assemblée Générale de Geneva E-Sport

à Genève, le 25.10.2015