

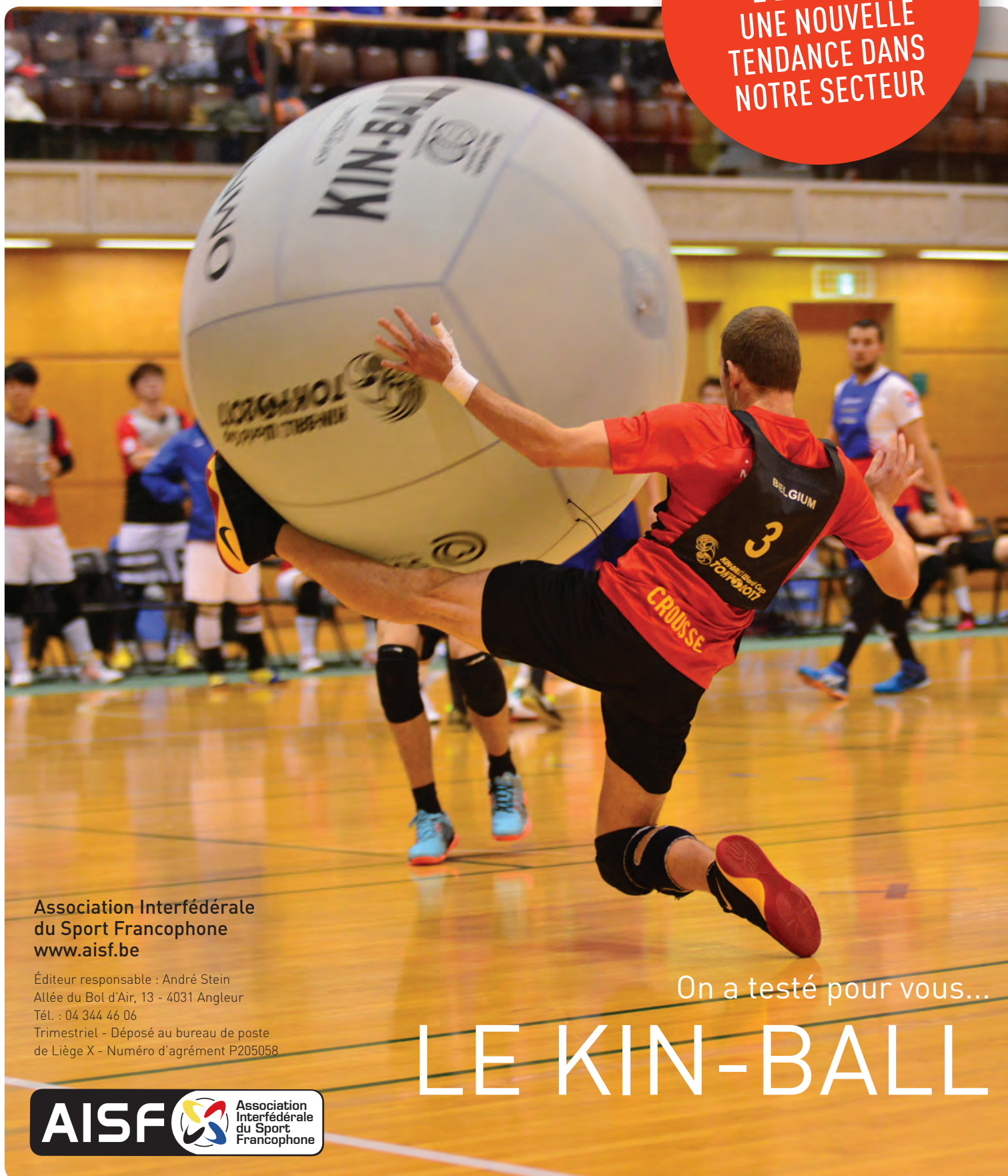
Aisf #20 mag

TRIMESTRIEL
FÉVRIER 2018



PB-PP | B-33072
BELGIE(N) - BELGIQUE

DOSSIER :
L'E-SPORT,
UNE NOUVELLE
TENDANCE DANS
NOTRE SECTEUR



Association Interfédérale
du Sport Francophone
www.aisf.be

Éditeur responsable : André Stein
Allée du Bol d'Air, 13 - 4031 Angleur
Tél. : 04 344 46 06
Trimestriel - Déposé au bureau de poste
de Liège X - Numéro d'agrément P205058

On a testé pour vous...

LE KIN-BALL



ÉDITO



ANDRÉ STEIN

Président de l'AISF

L'Assemblée générale de l'AISF se tient ce lundi 12 mars en soirée à Bruxelles. Comme la grande majorité des clubs sportifs et comme l'ensemble des fédérations sportives, l'AISF est une ASBL et organise donc annuellement son Assemblée générale statutaire. Au-delà de l'approbation des comptes et budget, de la nomination des administrateurs, de la décharge au Conseil d'administration et de tout ce que la loi sur les ASBL confie à l'AG, cette importante réunion est aussi une occasion de faire rapport des activités de l'AISF qui doivent correspondre avec son objet et ses buts.

Quand l'AISF dispense plus de 3000 conseils aux clubs et fédérations sportives, elle joue clairement son rôle d'aide au monde sportif francophone et lorsqu'elle organise ses sessions de formation de dirigeants de clubs et de fédérations, elle remplit sa mission de formations bien entendu, mais en fait-elle assez, celles-ci sont-elles adaptées aux attentes? Lorsqu'elle développe des partenariats, ceux-ci correspondent-ils bien aux objectifs? Les colloques et journées d'étude organisés pendant l'année écoulée vont-ils dans le sens de ce dont les clubs et fédérations ont besoin?

Le Conseil d'administration y veille, mais à l'instar des autres ASBL, l'Assemblée générale est un moment où cela peut faire débat et c'est riche de celui-ci que le Conseil d'administration peut éventuellement adapter sa politique et sa gestion.

Le Conseil d'administration de l'AISF dévoilera d'ailleurs à cette Assemblée générale 2018 après avoir pris le pouls des fédérations et après plusieurs réunions de réflexion, un plan stratégique sur trois ans.

Enfin, lors de cette Assemblée générale, et bien que cela se fasse à d'autres occasions (journées des fédérations, enquêtes...), les membres de l'AISF y interpellent le Conseil d'administration sur divers sujets et problématiques dont ils souhaitent que l'AISF s'empare comme à titre d'exemple la question des subventions accordées aux fédérations par la Fédération Wallonie/Bruxelles.

Et puis n'oubliant pas qu'elle est avant tout une association dédiée aux intérêts du sport francophone et que l'échange entre les responsables de différents sports est enrichissant, l'Assemblée se termine par un verre de l'amitié.

Aisfmag # 20

Magazine d'information
trimestriel de
l'Association Interfédérale
du Sport Francophone

Allée du Bol d'Air 13
4031 Angleur
Tél. 04 344 46 06
Fax : 04 337 82 20
info@aist.be

Éditeur responsable :
André STEIN

Rédacteur en chef :
Serge MATHONET

Équipe de rédaction :
Carrie LEVERT,
Serge MATHONET,
Muriel ROORDA,
Marine SEJKENS,
Joachim WACQUEZ,
Kevin WEGRIA.

Mise en page : AISF

Impression :
AZ Print, Grâce-Hollogne

Routage :
ETA La Lumière, Liège
Distribué à 8500 exemplaires

SOMMAIRE

À LA UNE

#20 FÉVRIER 2018

- 4 Actu AISF | À vos agendas
- 5 Statut Travail-Temps-Libre
- 5 Formation à l'utilisation du DEA
- 6 Promotion de la ligne d'écoute :
Victimes de violences sexuelles
- 8 L'Universiade d'été de Taipei
- 12 E-Sport



ON A TESTÉ POUR VOUS

- 18 Le KIN-BALL

JURIDIQUE

- 22 Comment préparer son
assemblée générale ordinaire ?

PORTRAIT

- 26 Laurine Delforge, arbitre de Hockey



Rejoignez-nous sur
notre page Facebook
www.facebook.com/aisf.be

Avec le soutien de



En collaboration avec



Toute reproduction totale ou partielle des textes et illustrations publiés dans ce magazine nécessite une autorisation écrite préalable de l'AISF.

À VOS AGENDAS

ATELIERS DE L'AISF FÉDÉRATIONS

Les trois prochains ateliers de l'AISF destinés aux fédérations sportives se dérouleront les :

- > **20 mars 2018**
de 9h à 12h30
à **Bruxelles (ULB)**
sur le **volontariat**
- > **24 mai 2018**
de 9h à 12h30
à **Nivelles**
sur le **dopage**
- > **12 juin 2018**
de 9h à 12h30
à **Jambes**
sur le **sponsoring**

FORMATION DIRIGEANT CLUB SPORTIF

Deuxième session de la formation générale pour devenir « Dirigeant de club sportif ». Cette formation est ouverte à tous !

- > dès **septembre 2018**
à **Bruxelles**



COLLOQUE PROTECTION DES DONNÉES

Avec notre partenaire Ethias, l'AISF vous propose un colloque pour comprendre les implications du nouveau « Règlement Général sur la Protection des Données », le fameux GDPR.

- > **début mai 2018**
en matinée
à **Liège**
(infos dans nos prochaines newsletters)

infos & inscriptions
→ www.geretonclub.be



LES MEMBRES DU CONSEIL D'ADMINISTRATION AISF

- André Stein** (Association Francophone de Tennis), Président
- Nadia Bertrand** (Association Francophone de Jiu Jitsu), Vice-Présidente
- Joël Robin** (Union Royale des Sociétés de Tir de Belgique - Aile Francophone), Vice-Président
- Cédric Baudson** (Association du Sport Universitaire et Supérieur), Secrétaire
- Laurent Otten** (Ligue Belge Francophone de Rugby), Trésorier
- Jean-Pierre Delchef** (Association Wallonie-Bruxelles de Basket-ball), Administrateur
- Roland Delhoux** (Aile Francophone de la FRBTT), Administrateur
- Eric Digiugno** (Fédération Francophone Belge de Judo et Disciplines Associées), Administrateur
- Francine Hanique** (Ligue Francophone Belge de Tir à l'Arc), Administratrice
- Fernand Lambert** (Fédération Cycliste Wallonie-Bruxelles), Administrateur
- Christian Maigret** (Ligue Belge Francophone d'Athlétisme), Administrateur
- Sylvie Ronsse** (Fédération francophone de Gymnastique), Administratrice
- Serge Mathonet**, Directeur de l'AISF



500 € par mois défiscalisés, où en est-on ?

SERGE MATHONET, DIRECTEUR AISF

L'Association Interfédérale du Sport Francophone vous a fait part récemment de la création future d'un nouveau statut qui permettrait aux clubs sportifs de « rémunérer » leurs collaborateurs (coaches, arbitres, entraîneurs...) à hauteur de 500 € par mois défiscalisés (avec un plafond annuel de 6 000 €).

📍 Où en est-on ?

la mesure n'est pas encore passée.

📍 Pourquoi ?

De nombreux secteurs et organisations se sont opposés au projet et la Fédération Wallonie/Bruxelles a même enclenché une procédure en conflit d'intérêts ce qui retarde de facto l'avancement de cette mesure et son vote au Parlement fédéral.

L'AISF, de son côté, a défendu la spécificité du sport dans les organes où elle est présente (Plate-forme franco-

phone du volontariat, Conseil supérieur des Sports, Conseil Supérieur des volontaires, Confédération des Employeurs des secteurs sportifs et socioculturels, etc.) en rappelant que le monde sportif francophone est demandeur de la création d'un statut fiscal particulier et en travaillant avec nos homologues du nord du pays.

L'AISF a également interpellé les autorités publiques pour faire part que le secteur sport était favorable à la mise en place d'une mesure permettant d'aller au-delà des plafonds prévus dans le volontariat, car ceux-ci ne correspondent pas toujours aux réalités de terrain des clubs sportifs et s'est réjoui qu'un nouveau statut voit le jour.

Nous suivons bien entendu de près l'évolution de ce dossier et l'AISF ne manquera pas de vous tenir informés.

Formation à l'utilisation de votre défibrillateur

Suite au décret de la Fédération Wallonie-Bruxelles du 25 octobre 2012 qui impose à chaque structure sportive d'être équipée d'un défibrillateur externe automatisé, l'AISF dispense aux différents utilisateurs de ces infrastructures des formations à la réanimation cardio-pulmonaire et à l'utilisation d'un DEA qui vous permettront de réagir de manière opportune et efficace lorsque vous êtes face à une victime inconsciente.

Notre équipe de formateur vous propose des formations de base d'une durée de 2h au prix de 180 euros pour 25 personnes ainsi que d'autres formules disponibles sur demandes. N'hésitez pas à les contacter pour de plus amples informations.



CONTACT → 📞 04 336 82 20 ✉️ dea-formation@aes-asbl.be ⓘ www.aes-dea.be

PROMOTION DE LA LIGNE D'ÉCOUTE GRATUITE POUR les victimes de violences sexuelles



Rachid Madrane

En novembre 2016, la Ministre des Droits des femmes Isabelle Simonis, et le Ministre des Maisons de Justice de la FWB, Rachid Madrane, mettaient en place, avec l'asbl SOS Viol, une ligne d'écoute gratuite pour les victimes de violences sexuelles (0800/98.100) sur l'ensemble du territoire de la FWB.

**AUDE LAVRY, ATTACHÉE DE PRESSE
DU CABINET DU MINISTRE RACHID MADRANE**

**STÉPHANIE WILMET, ATTACHÉE DE PRESSE
DU CABINET DE LA MINISTRE ISBALLE SIMONIS**

Depuis un an, les professionnels de l'asbl SOS Viol, en charge de la ligne, ont observé une hausse de 30 % des appels, les victimes étant, en écrasante majorité, des femmes.

Au total, la ligne a reçu 2076 appels sur cette période. 46 % des victimes ont demandé une consultation. 17 % d'entre elles ont été orientées vers les différents services d'aide aux victimes répartis sur le territoire de la Fédération Wallonie-Bruxelles ; vers la police, des hôpitaux, des médecins, ou encore vers des bureaux d'avocats spécialisés. 23 % des victimes qui ont appelé la permanence ont déposé une plainte. SOS Viol a également établi que près de 20 % des

appels sont réceptionnés par répondant téléphonique en dehors des heures d'accessibilité de la ligne avec rappel ultérieur.

Forts de ces constats et afin de poursuivre les efforts entamés pour encourager les victimes à sortir du silence et trouver un appui psychologique, les Ministres Isabelle Simonis et Rachid Madrane ont décidé d'étendre les horaires de la ligne d'appel et de relancer une campagne de promotion du numéro vert. Cette nouvelle campagne de communication a été relancée le 25 novembre dernier et sera échelonnée tout au long de l'année 2018. On retrouvera ainsi cette action de promotion de la ligne gratuite :

- dans les transports en commun,
- dans le milieu médical, puisque l'affiche sera insérée dans les magazines spécialisés à destination des médecins généralistes et des gynécologues, mais aussi diffusée aux hôpitaux, et sous forme d'animations vidéo dans les pharmacies,
- dans les médias web avec des encarts vidéo sur différents sites d'informations,
- dans le réseau institutionnel et associatif avec la distribution d'affiches aux services de l'Aide à la Jeunesse, aux services d'Aide aux Justiciables,

aux établissements de l'enseignement supérieur, aux communes et CPAS, aux zones de police, aux Maisons de Justice, aux tribunaux de la Jeunesse, aux centres de planning familial.

Par ailleurs, avec sa casquette de Ministre des Sports, il a semblé opportun au Ministre Madrane de faire le lien avec le milieu du sport qui draine un public très large. Les affiches que vous trouverez dans ce magazine sont transmises à l'ensemble des établissements sportifs, fédérations et clubs de sport reconnus de la FWB, afin que vous puissiez les diffuser dans vos salles et vos lieux de rencontre.

Pour la Ministre des Droits des femmes, Isabelle Simonis : « Nous sommes ravis du succès rencontré par la ligne d'écoute gratuite pour les victimes de violences sexuelles et surtout, de constater que davantage de femmes sortent du silence et recherchent un accompagnement. À l'heure où la parole se libère de plus en plus, nous devons persévérer pour parfaire l'aide-permanente proposée aux victimes et faire encore diminuer le chiffre noir des violences sexuelles ».



Isabelle Simonis

« Nous avons lancé la ligne verte avec pour objectif d'encourager au maximum les victimes à signaler les violences qu'elles ont subies ou subissent encore, afin que nous puissions les soutenir le mieux possible et les aider à se reconstruire » rappelle Rachid Madrane.

« Ce premier bilan prouve la nécessité qu'il y avait à agir. Il nous conforte dans notre volonté de renforcer encore les outils que nous mettons à disposition des victimes et de mieux les faire connaître. C'est pourquoi nous relançons une nouvelle campagne et nous l'étendons à différents milieux comme celui du sport pour encore toucher un plus grand nombre. Je remercie d'ailleurs l'AES et l' AISF pour leur précieuse collaboration. »

ÇA FAIT TELLEMENT LONGTEMPS. POURTANT JE N'AI PAS OUBLIÉ.

IL N'EST JAMAIS TROP TARD POUR EN PARLER.

0800 98 100
 Victime de violences sexuelles? Parlons-en.

Appel anonyme et gratuit.
 Des spécialistes vous accompagnent et vous soutiennent.

Affiche A3
en annexe
du magazine
pour votre club
sportif

Universiade d'été de Taipei 2017!

La ville de Taipei, sur l'île de Taiwan, fut l'écrin de la 29^e Universiade d'été. La délégation belge, composée d'athlètes francophones et néerlandophones, a participé à ce 3^e événement sportif mondial, parmi 140 autres nations. Dix disciplines, neuf top 8 et une médaille de bronze, retour sur la campagne 2017...

SCÈNE INTERNATIONALE DU SPORT UNIVERSITAIRE

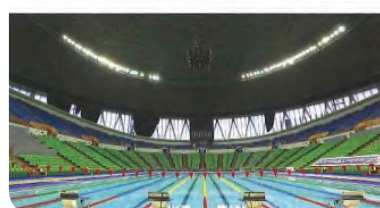
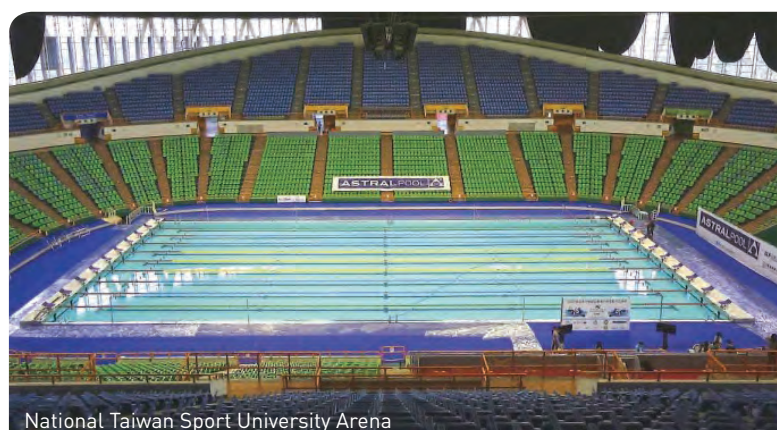
Situons d'emblée l'Universiade dans le paysage des événements sportifs. Cette compétition se place juste derrière les Jeux Olympiques et la Coupe du Monde de Football. L'Universiade représente le haut lieu du sport universitaire international. Il s'agit d'une organisation placée sous l'égide de la FISU (Fédération Internationale du Sport Universitaire), tout comme les championnats du monde universitaires WUC (World University Championships).

Versé en deux volets, Universiade d'été et Universiade d'hiver, ces rendez-vous sont organisés tous les deux ans, en alternance avec les championnats du monde universitaires (WUC) et sont destinés aux étudiants sportifs de haut niveau, âgés de 17 à 25 ans.

TAIPEI 2017'

Du 19 au 30 août, cette organisation majeure a fait battre le cœur de la capitale taïwanaise. Quelques chiffres éloquentes pour appréhender la taille de l'événement : 22 disciplines dont 14 obligatoires et 8 optionnelles ; 80 installations sportives dont 63 préexistantes, 13 temporaires (le cas de l'impressionnant bassin de natation au National Taiwan Sport University Arena) et 4 nouvelles constructions, le tout en lien direct avec le leitmotiv écofriendly du pays organisateur. En effet, le village des athlètes sera totalement reconverti en logements, pratique dont on applaudit la récurrence depuis l'Universiade de Shenzhen en 2011. Sur le plan humain, les chiffres sont d'ampleur : 7700 étudiants athlètes, 16000 bénévoles impliqués au fonctionnement quotidien.

CARRIE LEVERT, COORDINATRICE DE L'ASEUS



Une nouvelle fois, le niveau des compétitions était très élevé, à titre indicatif, relevons la présence remarquée de Carl Lewis, coach d'athlétisme pour les USA, en badminton évoquons l'incontournable Championne du Monde Taïwanaise Tzu-Ying TAI, ou encore Gregorio Paltrinieri, en natation, médaillé d'or aux JO de Rio et triplement médaillé à Taipei. Des dizaines de médaillés olympiques, mondiaux ou continentaux ont contribué à faire de cette 29^e édition une compétition de très très haut niveau !



**PALMARÈS NOIR-JAUNE-ROUGE :
1 MÉDAILLE ET 9 TOP 8**

Une délégation 2017 sensiblement égale à celle de Gwangju avec 56 représentants contre 59 en 2015 (athlètes, coaches, médecin, kinés et staff de délégation inclus) a pris part aux différentes compétitions. L'absence renouvelée de participation à des compétitions de sport collectif explique le nombre restreint d'athlètes. Mais au vu du plateau en présence, les athlètes belges ont démontré leurs ambitions.

Revenons donc avec un plaisir non dissimulé sur quelques parcours, dont celui de Lianne Tan (badminton) qui réalise un brillant top 5 après être tombée en quart de finale sur la numéro 1 mondiale, ou encore le coup d'éclat d'Anna Vanbellighen (haltérophilie) qui a détenu l'espace d'une minute le record de l'Universiade à l'arraché pour se classer 5e à son tour.

Dans le but de composer un groupe d'athlètes pouvant soit tendre au top 8 mondial, soit acquérir une expérience internationale sur un événement majeur, un travail de concert a été fructueusement mené avec les fédérations sportives des deux communautés en accord avec les représentants de l'ADEPS, et enfin, les responsables des fédérations du sport universitaire francophone (ASEUS : Association Sportive de l'Enseignement Universitaire et Supérieur) et nationale (FSUB). Cette collaboration constructive visait à opérer une sélection optimale des athlètes, dont le rendez-vous devait figurer comme objectif prioritaire dans leur saison.

Représentée dans 10 disciplines (athlétisme, badminton, escrime, gymnastique artistique, haltérophilie, judo, natation, taekwondo, tennis de table et tir à l'arc), l'escarcelle belge 2017 est certes moins fournie qu'en 2015, mais mérite d'être mise à l'honneur : une médaille de bronze pour **Noor Vidts** en heptathlon avec 5728 points et de nombreux top 8 : une cinquième place pour **Lianne Tan** (badminton), **Anna Vanbellighen** (haltérophilie, U90kg), **Mourad Laachraoui** (taekwondo, U58kg) et **Simon Debognies** (athlétisme, 5000m), une septième place pour **Sarah Prieels** (tir à l'arc, compound), **Dorien Motten** (gymnastique artistique, saut), **Margo Van Puyvelde** (athlétisme, 400 m haies), **Flavio Dimarca** (judo, U60kg), **Dylan Van Nuffel** (judo, U100kg).

Nous soulignerons aussi les performances réalisées par les très jeunes athlètes tels que **Nicolas Poncin** à l'épée, ou encore **Thomas Dal** en 4 nages. Rappelons-le, la prise d'expérience sur une compétition internationale majeure répond pleinement à l'esprit formateur de cet événement.



Noor Vidts



Délégation belge

UNE DYNAMIQUE CONSTANTE

La qualité de la préparation de la sélection d'une part, et les résultats engrangés d'autre part démontrent les effets positifs du développement structurel et qualitatif de la politique sportive universitaire de ces dernières années, notamment en Fédération Wallonie Bruxelles.

LA VOIE DE L'AVENIR



Une fois de plus, l'Universiade apparait comme une étape incontournable dans la carrière d'un Étudiant sportif de Haut Niveau. Aucune autre compétition ne prépare au mieux, en termes d'expérience acquise, un athlète à sa participation future aux Jeux Olympiques. Celle-ci devrait être le continuum entre les Young Olympics games et les JO. En effet, la vie en délégation, parmi plus de 140 nations au sein d'un village d'athlètes multidisciplinaires, a permis à nos étudiants sportifs d'acquérir une expérience sportive et humaine extraordinaire.

Formatrice, l'Universiade est en outre une porte sur le monde, une ouverture sur d'autres cultures, une rencontre de l'autre dans la réalité d'autres disciplines sportives, une aventure humaine. Six continents en présence, proposant ainsi belle mixité sociale.

Riche de ces multiples dimensions, cet événement est un réel atout dans la carrière d'un étudiant sportif de haut niveau.

OBJECTIF NAPOLI 2019'

La 30^e Universiade d'été prendra ses quartiers à Naples du 3 au 14 juillet 2019. 18 disciplines seront en compétition. Cette édition anniversaire formule le souhait de laisser une empreinte brillante tant à ses participants, qu'aux habitants. Rendez-vous dans un an et demi afin de constater si le Comité organisateur a tenu ses promesses.



FISU IN THE WORLD OF MULTI-SPORTS EVENTS



DÉCOUVRIR LA COMPÉTITION, REVIVRE LES PERFORMANCES DES ATHLÈTES BELGES, ET ACCÉDER AUX RÉSULTATS, À LA REVUE DE PRESSE ET AUX PHOTOS, DEPUIS LE SITE DE L'ASEUS : WWW.ASEUS.BE



PARTENAIRE OFFICIEL AISF



Boostez votre fédération et vos clubs

Inscriptions clubs et membres, boutique et paiements en ligne 24h/24 sur téléphone mobile, site internet ET Facebook !



NOUVEAU
Intégration Facebook,
paiements en ligne,
votre app personnalisée
sur apple store
et google play



- gagnez du temps administratif
- centralisez et partagez vos données
- augmentez votre nombre d'adhérents
- collectez vos paiements plus facilement
- améliorez votre communication et la visibilité de vos sponsors
- pérenisez votre organisation

✓
INSCRIPTIONS EN LIGNE CLUBS ET ADHÉRENTS

✓
GESTION ADMINISTRATIVE CLUBS ET ADHÉRENTS

✓
RÉSERVATIONS DE TERRAINS, SALLES ET HALLS PAR INTERNET

✓
SITES INTERNET, CONVOCATIONS, NEWSLETTERS, EMAILS & SMS

www.iclubsport.com



L'E-SPORT

une question d'actualité dans notre secteur

Encore méconnu du grand public et des médias généralistes occidentaux, l'e-sport est plus que d'actualité et la question de sa potentielle reconnaissance comme sport fait débat dans le secteur sportif.

MARINE SEJKENS, CHARGÉE DE PROJETS

De véritables compétitions s'organisent dans des stades gigantesques



MAIS QU'EST-CE QUE L'E-SPORT ?

L'e-sport, ou encore « sport électronique », est défini par Nicolas Besombes, Docteur en Sciences du sport au Laboratoire TEC de l'UFR STAPS Paris Descartes, comme « un affrontement codifié de joueurs par écrans interposés lors de compétitions de jeux vidéo, qu'elles soient en ligne ou hors ligne ».

Bien que l'e-sport se pratique tant à la maison qu'en compétition, on ne parle de pratique e-sportive que dans le cas d'une pratique du jeu vidéo en compétition, lors d'événements compétitifs. Dans ce cas précis, le joueur ne se bat pas contre le programme informatique, mais bien contre un autre adversaire bien réel par l'intermédiaire du jeu.

La pratique du sport électronique à domicile, dans la mesure où le joueur affronte une tierce personne, peut être assimilée à un entraînement ou une pratique informelle. La majorité des joueurs pratiquent l'e-sport de cette façon.

L'e-sport se distingue des jeux vidéo en général dans la mesure où il n'implique pas forcément de passer un très grand nombre d'heures derrière son écran d'ordinateur. L'e-sportif se distingue du joueur occasionnel dans sa manière de jouer, beaucoup plus sérieuse et avec comme objectif de réaliser une performance.

Le jeu vidéo se décline en une multitude de supports (bornes d'arcade, consoles de salon (manettes, joysticks), ordinateurs (claviers, souris), téléphones portables, tablettes, etc.), de thématiques (jeux de combat, de tir, de stratégie, simulations sportives, etc.), de modes de jeu (seul ou en coopération contre le programme informatique, joueur contre joueur...).

Tout comme le sport se décline en de nombreuses disciplines décomposées en diverses épreuves (ex. l'athlétisme avec les lancers ou les sautes et la gymnastique avec les différents agrès), l'e-sport regroupe plusieurs disciplines e-sportives, tels que les simulations sportives, les jeux de tirs à la première personne, les stratégies en temps réel, etc., ayant chacune ses jeux de prédilection.

LE DÉBAT ACTUEL : L'E-SPORT PEUT-IL ÊTRE CONSIDÉRÉ COMME UN SPORT ?

La définition du sport électronique offre une représentation de l'e-sportif bien loin de la caricature qui en est parfois faite : des « geeks » coupés du monde, à l'antipode des athlètes traditionnels.

La volonté de l'e-sport de professionnaliser sa pratique et ses acteurs, de mimer les codes d'une pratique sociale légitimée et d'obtenir la reconnaissance de la société lui confère de nombreuses similitudes avec le sport moderne et amène de nombreux chercheurs et États à se poser la question de la reconnaissance de l'e-sport comme un véritable sport.

Les similitudes entre le sport électronique et le sport moderne

<p>PERTINENCE MOTRICE DE L'ACTIVITÉ</p>	<p>La tâche à réaliser dans une activité nécessite une meilleure motricité que l'adversaire pour l'emporter.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Équipes structurées et encadrées (managers, entraîneurs, préparateurs physiques et mentaux). → Répétition et spécialisation des tâches lors d'entraînements périodiques.
<p>ORGANISATION DE COMPÉTITIONS</p>	<p>Organisation compétitive rationnelle des événements comprenant un calendrier, avec ses temps forts (compétitions) et ses temps morts (préparation, mises à jour du jeu), et associant un système de classements (enregistrement de records) et un système de qualification par étapes</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Médiatisation des événements de grande envergure (presse et retransmissions TV, Internet). → Rencontres animées et analysées par des commentateurs. → Spectacularisation des événements majeurs. → Starification et sponsoring de joueurs/équipes. → Mesure et culte de la performance.
<p>SYSTÈME RÉGLEMENTAIRE</p>	<p>La pratique est réglementée au moyen de règles implicites et/ou explicites, dictant les conditions de participation et d'éligibilité, les conditions de victoire, le format des rencontres, les comportements autorisés et proscrits, le rôle des arbitres, le répertoire des sanctions, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Mise en place d'un corps arbitral garant de l'application correcte du règlement. → Technologisation des équipements, matériels et vêtements utilisés dans la pratique, etc.

Le point de vue des chercheurs

Les pratiques e-sportives ayant à la fois des similitudes et des spécificités qui leur sont propres, il ne semble pas possible de soutenir que l'e-sport est une activité de haut niveau ni même qu'il s'agit d'un sport (Besombes, 2017).

Au moyen de concepts empruntés à la sociologie du sport, la place de l'e-sport au sein des jeux sportifs a été questionnée. Il en ressort des similitudes et des originalités inhérentes à ces deux pratiques sociales contemporaines.

En confrontant la pratique compétitive des jeux vidéo aux quatre critères objectifs et opérationnels utilisés pour définir le jeu sportif, Besombes (2016) affirme que le jeu vidéo compétitif est bien une pratique de pertinence motrice, structurée sous forme de compétitions, et réglementée par un contrat formel. L'e-sport s'affranchit cependant clairement du critère institutionnel fédéral classique et s'éloigne ainsi du sport moderne.

Les jeux vidéo et le sport s'opposent aussi concernant le type d'activité et de pratique, les qualités des pratiquants, la place du corps et la structuration.

Le principal argument mis en exergue par les scientifiques, qui plaide en défaveur de la reconnaissance de l'e-sport comme un véritable sport, est son manque de structuration pour se constituer en une fédération agréée.

En tant que jeu sportif semi-institutionnalisé faisant intervenir une action motrice régulée par des règles au sein de compétitions, l'e-sport est plutôt qualifié de quasi sport que de sport à part entière (Parlebas, 1999)¹.

Quant au caractère positif ou négatif à attribuer aux pratiques d'e-sport, des études relatives aux jeux vidéo pointent autant les bienfaits que les aspects négatifs liés cette pratique.

¹ PARLEBAS P. (1999), Jeux, sports et sociétés, Lexique de praxéologie motrice, Paris, INSEP-Publications.

Représentations opposées entre les jeux vidéo et les activités physiques issues du discours commun

	SPORT	JEU VIDÉO
TYPE D'ACTIVITÉ	Dépense énergétique et activité de plein air	Activité d'intérieur, peu propice à l'effort physique
QUALITÉS DES PRATIQUANTS	Actifs et en pleine possession de leurs moyens physiques	Inactifs, et subordonnés à la machine
PLACE DU CORPS	Positive	Plutôt négative
TYPE DE PRATIQUE	Pratiques autonomes	Financement, développement, commercialisation et diffusion par des sociétés privées Organisation d'événements par des associations, en partenariat avec ces sociétés
DISPOSITIF INSTITUTIONNEL STRUCTURATION	Hiérarchie descendante : fédérations internationales > fédérations nationales > ligues > clubs > membre	Développement indépendamment de toute instance centralisatrice et de toute contrainte institutionnelle
		Coexistence d'un modèle associatif et d'un modèle privé



Le point de vue des États

Bien que l'e-sport soit reconnu à part entière dans certains pays, actuellement très peu nombreux sont ceux qui légifèrent cette pratique. Les pays européens se montrent parmi les plus hermétiques à la légitimation fédérale du jeu vidéo compétitif.

En **Fédération Wallonie-Bruxelles (FWB)**, les questions de la reconnaissance de l'e-sport et de la mise en place d'une fédération francophone d'e-sport ont été posées à plusieurs reprises en Commission des Sports du Parlement de la Communauté française, depuis 2016.

La question de la reconnaissance de l'e-sport comme sport à part entière semble tranchée par la jurisprudence du Conseil supérieur des sports, qui définit le sport comme une activité physique ou de plein air, ainsi qu'un concept visant le développement de la personne humaine par la pratique d'activités nécessitant un effort physique.

En vertu du Décret du 8 décembre 2006 visant l'organisation et le subventionnement du sport en FWB, le Gouvernement a considéré que le sport suppose une activité physique, conformément à la définition usuelle qu'on en donne.

Selon ce texte, la contribution à l'épanouissement physique est une des caractéristiques premières en termes de compréhension de la notion de sport.

Tous les sports électroniques ne supposant pas une activité physique, le développement de ces activités ne semble pas relever principalement de la compétence du Ministre des Sports en FWB.

En outre, il semblerait qu'en FWB, aucune demande n'ait été introduite auprès de l'AG Sport en vue d'obtenir une quelconque reconnaissance ou soutien financier dans le cadre d'activités e-sportives.

La question de la possible reconnaissance de l'e-sport en tant que sport a également été débattue par les représentants du **MOUVEMENT OLYMPIQUE**, lors du 6^e sommet olympique à Lausanne. Selon eux, les joueurs pratiquant les « e-sports » de compétition se préparant et s'entraînant avec une intensité comparable à celle des athlètes d'autres sports plus traditionnels, « les « e-sports » de compétition pourraient être considérés comme une activité sportive ».

Une reconnaissance des e-sports par le CIO est toutefois soumise à diverses conditions, parmi lesquelles le respect des valeurs olympiques et l'existence d'une organisation garantissant la conformité aux règles et réglementations du Mouvement olympique (antidopage, paris, manipulation, etc.).

La question de la reconnaissance olympique de l'e-sport est sans conteste liée à la candidature de la ville de Los Angeles (pour les J.O. 2024), où réside la plupart des grands éditeurs.

Bien que considéré comme une discipline à part entière aux Jeux asiatiques de 2022 en Chine, il semblerait que la présence de l'e-sport aux Jeux olympiques ne soit pas encore pour tout de suite.



En Corée du Sud :
l'e-sport est encadré par le Ministère des Sports depuis 2000, à travers la KeSPA (Korean eSport Association)

En Russie : *les meilleurs joueurs sont récompensés et peuvent se voir attribuer le titre de « grand maître », comme leurs homologues aux échecs.*

Aux États-Unis, *l'E-sport n'a pas reçu d'agrément officiel, mais les e-sportifs jouissent du même statut que les autres athlètes de haut niveau.*

En Italie, *le Comité national olympique (CONI) a intégré l'e-sport dans son giron en 2014.*

L'E-sport a également été reconnu par le canton de Genève, ce que n'a pas fait l'État suisse.

En France : *l'e-sport est reconnu par le Ministère de l'Économie, pas des Sports.*



FOCUS SUR L'INSTITUTIONNALISATION DE L'E-SPORT

Bien qu'étant apparu assez récemment dans nos régions, le sport électronique se professionnalise rapidement et se développe indépendamment de toute influence fédérale en tant que dispositif organisationnel.

L'univers du jeu vidéo compétitif semble faire coexister deux modèles institutionnels.

Les événements les plus importants, tels que les compétitions professionnelles et les circuits internationaux de certains jeux vidéo compétitifs sont structurés et organisés selon un modèle privé, très spectaculaire et fortement médiatisé.

Ce modèle privé s'affranchit du modèle pyramidal des fédérations sportives ; les grands événements e-sportifs sont soit organisés par l'éditeur lui-même, soit délégués et financés par des sociétés privées spécialisées dans l'événementiel vidéoludique et/ou le divertissement audiovisuel. Ces sociétés déterminent les modalités de déroulement des épreuves, la réglementation, l'arbitrage et donc les sanctions, les récompenses, et les caractéristiques (âge minimum, statut professionnel) des participants.

Les joueurs professionnels sont recrutés et financés par des structures sponsorisées via des investisseurs à la logique clairement commerciale.

Les compétitions amateurs et les circuits régionaux, très peu médiatisés, sont organisés et supervisés selon un modèle associatif qui offre la possibilité à n'importe quel joueur de participer à des tournois de manière épisodique.

Ce modèle organisationnel semble renvoyer au concept de « parasport » développé par Bordes (2015)², qui désigne « une pratique physique compétitive, réglementée par un code de jeu relevant d'une instance supérieure autonome, déconnectée des organisations sportives reconnues comme légitimes ».

2 BORDES P. (2015), « Médias et para-sports. La fabrique de l'extrême », dans Oboeuf A. (dir.), Sport et médias, Paris, CNRS.

BIENFAITS

Augmentation de l'acuité visuelle, permet une meilleure vision périphérique, planification, anticipation, capacité à réaliser plusieurs tâches en même temps, prise de décision, ça développe toutes les fonctions exécutives, et d'un point de vue social, tous les jeux sont actuellement connectés.

ASPECTS NÉGATIFS

Violence, addiction, isolement social

La pratique excessive, nommée addiction, « cyberdépendance »

POURQUOI UN TEL INTÉRÊT EST-IL PORTÉ À L'E-SPORT ACTUELLEMENT ?

L'avènement de la compétition dans les jeux vidéo coïncide avec la création même du jeu vidéo, en 1962. Bien que connaissant une forte popularité en Asie, et notamment en Corée du Sud, depuis la fin des années 1990, l'e-sport en compétition ne s'est exporté aux États-Unis et en Europe qu'une dizaine d'années plus tard. Ce n'est qu'au début des années 2010, grâce au développement massif d'Internet, que l'on peut parler de la mondialisation de la pratique compétitive du jeu vidéo et de sa mise en spectacle.

Le nombre d'adeptes a plus que doublé entre 2013 et 2015 pour atteindre plus de 180 millions de personnes à travers le monde qui regardent et/ou jouent régulièrement ou ponctuellement aux jeux vidéo. En 2018, le secteur de l'e-sport devrait atteindre une audience mondiale avoisinant les 500 millions de spectateurs.

Bien que le jeu vidéo compétitif ne représente encore qu'une fraction de l'ensemble « jeu vidéo », nombreux sont ceux qui s'accordent à prévoir une croissance économique significative du secteur. Selon le centre Baird Equity Research³, le secteur de l'e-sport générerait un chiffre d'affaires frôlant le milliard de dollars. En outre, l'e-sport met en jeu des prix et des sommes d'argent.

Face à l'impact de plus en plus grand des jeux vidéo compétitifs auprès de la population en FWB et à l'enjeu économique qu'il représente, une attention est portée en FWB au développement de ces disciplines et à la manière dont elles peuvent être cadrées.

La régulation et la promotion des activités d'e-sport pourraient constituer, pour le Ministre des Sports en FWB, un champ de réflexion intéressant pouvant notamment contribuer à lutter contre la sédentarité et à favoriser la reprise d'activité sportive.

En outre, on pourrait considérer que l'e-sport véhicule des valeurs communes à la politique sportive actuelle en FWB ; il peut être perçu comme un vecteur d'inclusion et de mixité : valides et moins valides, hommes et femmes concourent déjà les uns contre les autres dans les diverses compétitions organisées

³ Plateforme américaine de conseils en services financiers.

SOURCES

Besombes, N. (2016), *Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique*, *Sciences du jeu*, 5, Retrieved from : <http://journals.openedition.org/sdj/612>; DOI : 10.4000/sdj.612

Besombes, N. (2017), *L'e-sport aux Jeux olympiques, ce n'est pas avant 2028 ou 2032*, *Réflexion sport*, INSEP, 16(3),36-57, <http://fr.calameo.com/read/003232740d21026a47658>

En 2015, la Belgique accueillait la demi-finale du Championnat du monde de League of Legends. 15 000 spectateurs ont assisté à cet évènement au Palais 12.

En mars 2016, une chaîne publique (La Deux) diffusait une émission d'e-sport.

En Europe et en Belgique, certains clubs de sport engagent des « sportifs virtuels professionnels » pour toucher davantage un public jeune.

QUEL AVENIR POUR L'E-SPORT ?

Au rythme de l'évolution technologique et multimédia, il n'est pas improbable qu'à l'avenir l'e-sport consiste en des combats par projections holographiques dans des univers de réalité augmentée.

Les experts (Besombes, 2017) prônent une meilleure structuration nationale, la mise en place de chartes, de règles de bonne conduite et un encadrement drastique de la prise de produits dopants.

Face aux obstacles juridiques auxquels l'e-sport semble confronté à l'heure actuelle, les scientifiques attirent toutefois l'attention sur un certain nombre de paramètres à prendre en compte dans l'intention d'une reconnaissance de l'e-sport, notamment la création d'un régime de tolérance administrative concernant l'organisation de compétitions de jeux vidéo, la protection des mineurs, l'existence d'un statut pour le joueur professionnel, une fiscalité adaptée et la mise en place d'une structure de gouvernance de l'e-sport visant une convergence avec le statut des fédérations sportives. Une clarification législative semble indispensable.

ON A TESTÉ POUR VOUS...

Le Kin-Ball

Nous avons décidé de découvrir un sport nouvellement reconnu mais encore bien méconnu de beaucoup d'entre nous, le Kin-Ball. Certains connaissent cet énorme ballon noir, mais quant à sa manipulation et aux règles du jeu, c'est une autre histoire.

MURIEL ROORDA, SECRÉTARIAT AISF

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Équipée d'un short, d'un tee-shirt, de baskets à semelle blanche et surtout de genouillères, je suis impatiente de toucher la balle. Avant de venir au Centre sportif de Herve et de rencontrer l'équipe mixte de la ville, j'ai pris quelques informations sur le sport de la soirée (histoire de ne pas arriver totalement en terrain inconnu), notamment via quelques tutos sur «Youtube».

L'entraîneur, Denis Brouwers, m'accueille et me présente aux membres de l'équipe (malheureusement pas très nombreux aujourd'hui). Pour commencer, échauffement ! Quelques tours de terrains, quelques mouvements de bras. Je vais le découvrir par la suite, le Kin-Ball est un sport qui demande une bonne condition physique.

Premier exercice avec la balle, nous nous faisons des passes. Il s'agit de rattraper la balle et de la garder avant de la renvoyer au joueur suivant. Pas aussi simple qu'il n'y paraît. Le ballon ne pèse qu'un kilo, mais comme la toile est tendue et qu'il fait un diamètre de 1m22, il n'est pas aisé de la tenir dans les mains. Il est conseillé de faire un trépied avec les mains et la tête pour stabiliser la balle. Pour la renvoyer, on laisse le ballon glisser doucement en avant et on effectue une légère poussée avec les bras. La trajectoire de la balle doit être horizontale. Je maîtrise cet exercice assez rapidement.

Compliquons les choses en lançant la balle vers le bas. Il s'agit alors de la rattraper avec le pied, pointe tendue et le corps incliner vers l'arrière de façon à ce que la balle remonte et que nous puissions la récupérer pour la renvoyer. Il me faut un peu plus de temps pour réussir cette récupération.

Maintenant, il faut taper dans la balle. On ne tape pas uniquement avec le poing ou la main, mais l'on peut utiliser tout l'avant-bras. J'opte pour la technique d'unifier les 2 mains pour avoir plus de force, car il en faut tout de même pour cette balle qui paraît si légère.

Quatrième échauffement, les glissades ! Je ne m'étends pas sur ce sujet, je n'en ai pas réussi une seule correctement. Plonger en s'incli-





nant sur le côté, pied en premier, ne fait pas partie de mes réflexes d'ancienne volleyeuse.

Je reste curieuse de voir comment se déroule un match de Kin-Ball. Nous formons 2 de quatre (en match officiel, 3 équipes sont en même temps sur le terrain). Avant de servir la balle, il est amusant d'appeler l'équipe qui devra tenter de la rattraper. La formule magique est « Omnikin + le nom de la couleur de l'équipe ». Attention, le bafouillage et l'hésitation ne sont pas permis. L'entraîneur m'explique les différentes positions défensives ainsi que les différentes tactiques de frappes que nous pouvons adopter.

Une fois le match commencé, je me rends rapidement compte qu'il s'agit d'un sport de coopération : toute l'équipe de 4 joueurs est sans cesse active, en attaque comme en défense. Les phases de jeu s'enchaînent rapidement. Les joueurs n'ont pas toujours le temps de se repositionner pour l'attaque suivante. Il faut donc réagir vite et maintenir son attention constamment. Il faut également avoir un œil sur le relevé des points afin de savoir quelle équipe appeler. En effet, c'est l'équipe ayant le score le plus élevé qu'il faut appeler en premier. Il faut également se mettre rapidement en accord avec ses coéquipiers pour déterminer qui sera le frappeur.

CONCLUSIONS

Je me suis prise au jeu.

Ce sport est très complet avec différentes frappes de balle, des aspects tactiques et techniques, des glissades lors des réceptions défensives, de la rapidité d'exécution et de la vitesse de réaction... qui définissent fort bien le Kin-Ball.





Une nouvelle Fédé reconnue...

Le Kin-Ball est né au Québec en 1986, de l'imagination de Mario Demers. Ce professeur de gym veut créer un sport ludique et adapté à l'ensemble de ses élèves. Il souhaite également prôner des valeurs importantes comme le fair-play, la cohésion et l'esprit d'équipe.

Depuis ce jour, le Kin-Ball s'est répandu et implanté dans plus de 20 pays dont la France, l'Espagne, la Suisse, La République tchèque, le Japon, la Corée du Sud, la Chine, le Danemark et bien évidemment la Belgique. C'est en 2002 que la Fédération Francophone Belge de Kin-Ball voit le jour. Elle est alors la toute première fédération européenne.

Une partie de Kin-Ball se déroule sur un terrain carré de 20 m sur 20 m où prennent place 3 équipes (bleu, gris, noir) de 4 joueurs. L'objectif de ce sport est de servir le ballon (1,22 mètre de diamètre et pesant à peine un kilo) en nommant l'équipe ayant le plus de points au marquoir, de façon à ce que celle-ci ne puisse le réceptionner avant qu'il ne touche le sol. Lorsqu'une faute est commise, les deux autres équipes marquent chacune un point. Dans le cas contraire, la dynamique du jeu se poursuit et l'équipe ayant réceptionné le ballon le ressert en veillant à appeler une des deux autres équipes. La durée d'une partie varie selon les catégories. En ce qui concerne les catégories Cadet, Scolaire, Dame et Homme, les rencontres se déroulent en trois

périodes gagnantes de 13 points chacune. Pour les plus jeunes (benjamins et minimes), les périodes durent 10 points et sont toujours au nombre de trois. Les mixtes, faisant partie de la catégorie adulte, jouent quant à eux toujours des matches de 4 périodes de 13 points.

Le Kin-Ball se pratique dès 8 ans. Il existe 7 catégories dans le championnat Belge : Benjamin, Minime, Cadet, Scolaire, Mixte, Dame et Homme. Les trois dernières sont les catégories dites adultes, à partir de 16 ans.

Les Benjamins et les Minimes se rencontrent lors de tournois organisés au cours de la saison. Le championnat commence à partir des cadets. Il y a 11 équipes en Cadet, 10 en Scolaire, 10 en Mixte. Les Dames ont deux divisions qui comptent chacune 7 équipes. Les Hommes ont trois divisions. La D3 a 6 équipes, la D2 a 6 équipes et la D1 a 7 équipes.



Un projet de club universitaire est actuellement en train de voir le jour à Gembloux. À l'avenir, La FFBKB souhaite développer un championnat universitaire.

La FFBKB compte en tout 620 membres, femmes et hommes de tout âge.

Il est à noter que l'asbl « Let's Play Kin-Ball » a été créée dans le but d'aider les nouveaux cercles à se lancer administrativement et financièrement.



La fédération souhaite développer le sport partout en Wallonie, elle se concentre donc pour le moment sur les provinces de Namur, du Hainaut et du Luxembourg. Des initiations dans les écoles de ces provinces sont prévues, mais également la formation de professeurs en éducation physique dans le but d'uniformiser la pratique du Kin-Ball et de former le plus de personnes compétentes possible et de susciter des vocations à tous les échelons.

Dans le but de rendre notre sport le plus professionnel possible et tendre vers le haut niveau, la FFBKB a mis en place un centre de formation visant à former nos jeunes joueurs prometteurs et les accompagner, dès leur plus jeune âge, vers les sommets, avec en point d'orgue : l'équipe nationale. Elle fonctionne sous la forme de stages de perfectionnement en présence d'entraîneurs expérimentés et des préparateurs physiques. Ils sont accessibles aux jeunes de 12 à 16 ans.

La Belgique, tant en dame qu'en homme, fait partie des meilleures nations européennes et mondiales. Nos équipes nationales sont d'ailleurs les derniers tenants du titre des championnats d'Europe. Ils ont récemment disputé la Coupe du Monde au Japon avec une quatrième place pour nos dames et une sixième place pour les hommes.

La Coupe du Monde et la Coupe d'Europe ont lieu une année sur deux, en alternance. Nos Red Rabbits viennent déjà de débiter leur campagne de préparation pour la prochaine Coupe d'Europe qui aura lieu en Slovaquie. En chiffres, nos internationaux cumulent 10 titres de champions d'Europe et 5 médailles en Coupe du Monde.

La récente reconnaissance sportive est le symbole du professionnalisme et du travail accompli par la FFBKB. Le Kin-Ball est un vrai sport avec des valeurs importantes qui méritent d'être mises en avant. En outre, elle n'est pas négligeable pour l'aspect financier : la Fédération va recevoir des subsides qui seront calculés au prorata du nombre de membres.

Un Plan Programme va être également mis en place pour soutenir au mieux nos équipes nationales. Notre centre de formation, la Kin-Ball Academy, recevra aussi des subsides. Les cercles vont pouvoir bénéficier d'aides pécuniaires pour l'organisation de stages d'été ou pour l'achat de matériel sportif. Il sera donc désormais nettement plus aisé pour un nouveau cercle de se lancer.

LISTE DES CLUBS

Aubel	0474/27 38 58
Brussels Team	
(Ixelles)	0475/22 89 64
Ciney	0472/27 02 56
Fléron	0498/41 36 29
Hannut-Lincent	0497/40 70 30
Herve	0474/72 67 36
Housse (Saive)	0476/48 19 75
Jodoigne	0496/23 90 57
K-Ribou	
(Bruxelles)	0470/25 30 56
Nivelles	0484/66 01 72
Oreye	0495/93 91 34
Verviers	0477/25 93 39
Wallabythim	
(Thimister)	0498/12 86 51

CONTACTEZ LA FÉDÉ

Fédération Francophone Belge de Kin-Ball

Rue des Prémontrés, 12
4000 Liège

Tél. 0499 / 87 75 39

contact@kin-ball.be

http://kin-ball.be/ - Fb : kinball.be

Comment préparer son Assemblée Générale ordinaire ?

En cette période du mois de mars, les fédérations et clubs sportifs tiennent leur Assemblée générale annuelle. L'occasion de vous rappeler les modalités à respecter.

KEVIN WEGRIA, CONSEILLER JURIDIQUE AISF

Comme vous le savez, l'Assemblée générale ordinaire de votre association doit se tenir une fois par an, dans le premier semestre qui suit la fin de l'exercice social. Ce dernier ne doit pas forcément correspondre à une année civile, il peut s'étendre, par exemple, du 1^{er} septembre au 31 août.

EXEMPLE

Le club de tennis de Marche est constitué en ASBL, son exercice social s'étend du 1^{er} janvier au 31 décembre.

L'Assemblée générale ordinaire devra donc se tenir avant le 30 juin de l'année qui suit. En effet, l'ASBL dispose d'un délai de 6 mois pour déposer les comptes de l'exercice social précédent.

Nous attirons toutefois l'attention des fédérations sportives qui doivent avoir effectué leur Assemblée générale ordinaire pour le 31 mars de chaque année.

De cette manière, elles seront en mesure de respecter les dispositions édictées par l'arrêté du Gouvernement de la Communauté française publié au Moniteur belge le 22 octobre 2007 fixant la procédure de reconnaissance et de classement des fédérations sportives, des fédérations sportives de loisirs et des associations sportives, réglant leur subventionnement ainsi que celui des cercles affiliés aux associations reconnues organisant des activités sportives adaptées.

Pour les petites ASBL, le dépôt s'effectue au greffe du tribunal de commerce où se situe le siège social de l'ASBL.

LA CONVOCATION

Pour rappel, seul le Conseil d'administration est habilité à convoquer l'Assemblée générale ; ce pouvoir ne peut être délégué à un autre organe ou à une autre instance. De même, ce pouvoir ne peut être délégué à une personne seule comme le Secrétaire ou le Président par exemple.

L'ensemble des membres effectifs, ainsi que les administrateurs de l'ASBL, doivent y être invités.

Sauf disposition statutaire plus stricte, l'Assemblée générale doit être convoquée au minimum 8 jours avant la tenue de celle-ci.

EXEMPLE

Si l'Assemblée générale doit se tenir le samedi 30 mai, le délai de convocation court du vendredi 22 mai au vendredi 29 mai inclus. Cette disposition suppose donc que la convocation devra être postée, au plus tard, le jeudi 21 mai.

Dans certains cas, il est possible qu'un quorum spécial de présences soit requis pour que l'Assemblée générale puisse délibérer valablement (par exemple : pour une modification de statuts, pour une dissolution volontaire de l'ASBL...).

Si ce dernier n'est pas atteint lors de l'Assemblée générale, une nouvelle Assemblée générale pourra être convoquée en respectant un délai de minimum 15 jours entre les deux.

Lors de la deuxième Assemblée générale, vous pourrez alors valablement délibérer sans tenir compte du quorum de présences initialement requis. Le quorum de votes, par contre, devra obligatoirement être respecté.

En théorie, la convocation est signée par le Conseil d'administration. Toutefois, en pratique, elle sera signée par les personnes habilitées par les statuts à représenter le Conseil d'administration (secrétaire, délégué à la gestion journalière...).

Elle devra être envoyée en respectant le mode de convocation qui est obligatoirement défini dans les statuts (lettre ordinaire, courriel...). Elle devra également préciser le lieu et l'heure précise de la réunion.

L'ORDRE DU JOUR

L'ordre du jour fixé par le Conseil d'administration est obligatoire et doit être précis et détaillé. Complet, il reprend l'ensemble des points que l'Assemblée générale doit traiter.

En effet, on se demande souvent s'il est possible, lors de l'Assemblée générale, de prendre une décision sur un point qui n'est pas inscrit à l'ordre du jour.

Sachez qu'il est admis de prendre une décision sur un point non inscrit à l'ordre du jour pour autant qu'une disposition statutaire le prévoie.

Attention, cette exception ne peut cependant pas s'appliquer pour un point qui nécessite un quorum spécial de présences (exemple : modification de sta-

tuts, dissolution volontaire de l'ASBL, exclusion d'un membre...).

L'ordre du jour doit obligatoirement être joint à la convocation.

Toute proposition signée par 1/20 des membres effectifs devra obligatoirement faire l'objet d'un ajout à l'ordre du jour. Cette règle est impérative et ne peut donc être laissée à l'appréciation du Conseil d'administration ou des administrateurs qui le composent.

Il est également judicieux d'ajouter à la convocation ainsi qu'à l'ordre du jour les annexes qui pourraient être utiles. À titre d'exemple, il est conseillé de joindre les comptes, qui doivent être approuvés en Assemblée générale. De même, lors d'une modification de statuts, il est conseillé que ceux-ci soient également annexés à l'ordre du jour.

En fonctionnant de cette manière, vous permettrez aux membres effectifs de prendre connaissance des documents sur lesquels ils vont devoir prendre une décision lors de la tenue de l'Assemblée générale.

L'ordre du jour devra notamment comporter les points suivants :

- Le rapport d'activités de l'exercice ;
- L'approbation des comptes ;
- La décharge des administrateurs et éventuellement des vérificateurs ou commissaires aux comptes ;
- L'approbation du budget pour l'année suivante ;
- Divers ;

Des points tels que la modification de statuts, l'exclusion d'un membre, la nomination ou la révocation des administrateurs... devront être portés à l'ordre du jour lorsque la situation au sein de l'ASBL le nécessitera.



QUORUM DE PRÉSENCE ET MODALITÉS DE VOTE

Lors de l'Assemblée générale ordinaire, il est nécessaire de dresser une liste comprenant les membres effectifs présents ou valablement représentés (signature de chaque personne en regard de son nom). Si cette dernière n'est pas obligatoire, elle permettra de vérifier et de prouver lors d'un contrôle ou d'un litige que le quorum de présences est bien atteint.

Lors de l'Assemblée générale, sauf si les statuts prévoient une autre disposition, la personne en charge de la présidence de celle-ci est le Président du Conseil d'administration. En cas d'absence de ce dernier, les statuts doivent prévoir la personne qui le remplacera (par exemple : le Vice-président, l'administrateur le plus âgé...).

Lors d'une Assemblée générale ordinaire, sauf disposition statutaire contraire, un quorum de présences n'est requis que lorsqu'elle doit traiter certains points tels que la modification des statuts, la dissolution volontaire de l'association... Les quorums prescrits par la loi doivent alors être respectés. Dans les autres situations, la majorité est simple ou absolue selon les prescrits de vos statuts.

EXEMPLE

Lors de votre Assemblée générale, une modification de statuts est portée à l'ordre du jour. Dans ce cas, vous devrez avoir 2/3 de vos membres effectifs présents ou valablement représentés.

En principe, les votes sont émis à main levée sauf quand ils concernent des personnes. Une disposition statutaire ou une mention dans votre règlement d'ordre intérieur pourrait spécifier davantage cette procédure. À titre d'exemple, on pourrait prévoir que tous les votes s'effectuent au scrutin secret. Il sera toutefois primordial de favoriser un vote au scrutin secret lorsque la décision concerne directement des personnes (élection des administrateurs, exclusion d'un membre...).

PROCÈS-VERBAL ET DÉPÔT DES DOCUMENTS

Lors de chaque Assemblée générale, un procès-verbal doit être rédigé et signé par, au minimum, deux administrateurs. Ces derniers doivent être consignés dans un cahier et signés en partie sur la feuille et sur le cahier. Chaque feuille constituant le procès-verbal doit être paraphée de la même manière.



Enfin, suite à votre Assemblée générale ordinaire, certains points (modification de statuts, nomination, cessation et démission des administrateurs...) doivent faire l'objet d'une publication aux annexes du Moniteur belge.

Vous veillerez donc à déposer les documents adéquats auprès du tribunal de commerce où se situe le siège social de l'ASBL en vous munissant d'une preuve de paiement de 126,93 € (mars 2017) sur le compte du Moniteur belge. Ce montant est généralement indexé en mars de chaque année. Via le lien suivant, vous trouverez les dernières informations relatives au paiement : www.ejustice.just.fgov.be/tsv_pub/tarif. Pour rappel, ces documents doivent être déposés dans un délai raisonnable.

ASSEMBLÉE GÉNÉRALE EXTRAORDINAIRE

Notons encore qu'une Assemblée générale extraordinaire peut être convoquée, à chaque fois qu'une situation au sein de l'ASBL l'exige, sur simple convocation du Conseil d'administration ou à la demande de 1/5 des membres effectifs.

Le pôle juridique de l'administration AES-AISF reste à votre entière disposition pour de plus amples informations.



/ advocaten
/ avocats
/ lawyers

ALTIUS

C'est du sport!

ALTIUS est composé d'une équipe de plus de 60 avocats dont plusieurs sont dédiés aux divers aspects légaux propres au monde sportif. Le département de droit du sport se démarque par son expérience des juridictions sportives ainsi que par son approche multidisciplinaire en la matière. Grâce à notre parfaite connaissance du secteur, nous conseillons les clubs, les athlètes, les intermédiaires, les investisseurs, les sponsors, les organisateurs d'évènements et les organisations régissant le sport tant au niveau national qu'international.

/ Tour & Taxis Building
Havenlaan 86C B414 / BE-1000 Brussel
t +32 2 426 14 14

Business Center du Cercle du Lac
Rue de Rodeuhaie 1 / BE-1348 Louvain-la-Neuve
t +32 10 88 11 67

info@altius.com

www.altius.com
IN COOPERATION WITH TIBERGHIE



Contacts

sven.demeulemeester@altius.com

grégory.ernes@altius.com

Laurine Delforge

l'arbitrage dans la peau

Élue meilleure arbitre féminine de hockey du monde en 2017, après avoir arbitré la finale de hockey féminin au Jeux Olympiques de Rio, Laurine Delforge (26 ans) réalise un parcours exemplaire. Nous l'avons rencontré...

PROPOS RECUEILLIS PAR **JOACHIM WACQUEZ**, CHARGÉ DE COMMUNICATION AES-AISF



Quel est votre parcours scolaire/professionnel ?

J'ai étudié le droit et me suis spécialisée en droit des technologies de l'information et de la communication. Je travaille actuellement comme juriste à l'ETNIC, partenaire informatique de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Le hockey représente quoi pour vous ?

C'est une véritable passion depuis toujours. Je passe le principal de mon temps sur les ter-

rains. Je joue au hockey depuis que j'ai 6 ans, et combine le hockey en tant que joueuse et arbitre, depuis que j'ai 18 ans. Je vis au rythme « hockey-boulot-dodo ».

Qu'est-ce qui vous a poussé à devenir arbitre de hockey ?

Je suis devenue arbitre grâce à mon papa. Plus jeune, j'avais tendance à beaucoup discuter les décisions arbitrales. Mon papa, lui-même arbitre, m'a suggéré de prendre à mon tour le sifflet pour prendre conscience de la fonction

et me rendre compte de la complexité de la tâche. J'ai tout de suite accroché et, vu le manque d'arbitres féminins, j'ai eu la possibilité de rapidement gravir les échelons, d'abord au niveau européen puis au niveau international.

Qu'est-ce qui vous plaît dans ce rôle ?

À l'inverse ce qui vous plaît moins ?

J'aime le côté « challenge ». Je considère chaque match comme un nouveau défi. La fonction d'arbitre n'est a priori pas très gratifiante, mais le fait de terminer un match sans encombre procure une énorme satisfaction personnelle. Quand personne ne se rappelle du nom de l'arbitre après le match, c'est que le « boulot » a été bien effectué.

Ce qui me plaît moins, c'est la mauvaise foi de certains joueurs, qui parfois simulent ou contestent des fautes évidentes. Ce genre de comportements complexifie notre tâche et peut facilement casser la relation de confiance qu'on essaye de construire avec les joueurs.



Finale du hockey féminin au Jeux Olympiques de Rio (2016)



Que faut-il pour être une bonne arbitre ?

Arbitrer requiert un panel de compétences, de la connaissance des règles à la gestion des émotions, en passant par une condition physique exemplaire. Je pense qu'un arbitre qui dispose d'une bonne vision du jeu et d'une empathie vis-à-vis des joueurs part avec une longueur d'avance.

Que diriez-vous aux plus jeunes qui hésitent à se lancer dans l'arbitrage ?

De ne surtout pas hésiter ! L'arbitrage n'a pas la plus belle des images dans la presse ; pourtant, c'est une discipline très enrichissante, qui permet de faire énormément de belles rencontres et apprendre beaucoup de choses sur soi-même.

Selon vous, que faudrait-il faire pour mieux valoriser le rôle d'arbitre dans le sport ?

Ne pas en parler que de manière négative. Dans la presse, on ne parle de l'arbitre que lorsqu'il a fait une erreur. Par contre, s'il a laissé un bon avantage et que cela débouche sur un goal, on n'en parle jamais. C'est dommage, car cela permettrait de montrer que l'arbitre n'est pas que celui qui commet des erreurs !

Comment se passe une formation d'arbitre ?

Devenir arbitre se fait en deux temps, comme pour le permis de conduire : il y a d'abord un examen théorique, puis un examen pratique. Il n'y a pas véritablement de formations. La base, c'est la lecture du règlement et la connaissance des règles. Le reste s'apprend « sur le terrain », au fil des matches, grâce au coaching de visionneurs.

Comment gérez-vous la pression avant d'arbitrer un grand match international ?

Je me concentre et me mets dans ma bulle. J'essaie de visualiser le match et de me donner confiance. En hockey, arbitrer un match se fait à deux. La préparation d'avant-match se fait donc elle aussi à deux, ce qui aide à gérer la pression.

En dehors du sport, quelles sont vos passions ?

J'aime les voyages, la photographie et le sport en général.



La famille de Pierre D. de Bois-de-Villers : “Nos meilleures vacances !”



Grâce à Ethias Assistance

AUTO + FAMILLE = 10€

Belgique & Europe

partout dans le monde
séjours max. 90 j.

/mois

Souscrivez maintenant sur ethias.be
Payez en ligne et soyez assuré dès demain !

ethias
Les efficacassureurs

Contrat d'assurance Assistance de Base avec 1 véhicule. Prime annuelle de 120 € payable en une seule fois. Sous réserve des conditions d'acceptation. Ethias SA, n° d'agrément 0196, rue des Croisiers 24 à 4000 Liège, est une compagnie d'assurance agréée en Belgique et soumise au droit belge. RPM Liège TVA BE 0404.484.654 – Iban : BE72 0910 0078 4416 BIC : GKCCBEBB. Les conditions générales ainsi qu'une fiche d'information sont disponibles dans nos bureaux et sur www.ethias.be. En cas de plainte, adressez-vous d'abord à Ethias "Service 1035", rue des Croisiers 24 à 4000 Liège, gestion-des-plaintes@ethias.be ou contactez l'Ombudsman des Assurances (www.ombudsman.as), Square de Meeüs 35 à 1000 Bruxelles. Document publicitaire.