

# Préambule

- I. Le groupe UQAM *Gaming* a pour mission de créer une communauté orientée vers le jeu pour les personnes étudiantes de l'Université du Québec à Montréal. Les objets touchés par l'organisation concernent les univers des jeux vidéo, des jeux de rôles, des jeux de société, et de toute autre activité ludique.
- II. Le groupe UQAM *Gaming* a pour but de:
  - a. Permettre à tous les étudiant(e)s de l'UQAM de participer aux activités du groupe, peu importe leurs habiletés;
  - b. Créer un environnement ludique, inclusif et sécuritaire, où tous les étudiant(e)s se sentiront bien;
  - c. Aider à l'organisation et participer aux festivités à caractère ludiques sur les campus de l'UQAM à proximité, notamment dans le Quartier latin pour ses membres;
  - d. Organiser des activités hebdomadaires et ponctuelles liées au jeu, selon les intérêts des membres;
  - e. Permettre et soutenir les activités des personnes membres et souhaitant s'impliquer au sein du groupe.
- III. UQAM *Gaming* entend intervenir dans les mandats qu'il s'est fixés, tant à l'intérieur de l'UQAM que dans la sphère publique;
- IV. L'organisation, les règles et les principes de fonctionnement d'UQAM *Gaming* reposent sur des valeurs de démocratie participative où les membres détiennent le pouvoir de s'exprimer, d'agir, de se positionner, de prendre des mandats à l'égard des enjeux qui les concernent, et de déterminer les priorités du groupe ;
- V. Le Conseil d'administration de l'organisation doit agir de façon à faire connaître et à faire comprendre les dispositions du présent règlement.

# Chapitre I

## Définitions

1. [Définition] : Dans ces règlements généraux, à moins que le contexte ne s’y oppose, les termes suivants signifient :
  - a. **Université ou UQAM** : l’Université du Québec à Montréal;
  - b. **Règlement(s) général(aux)** : Les présents statuts et règlements d’UQAM *Gaming*;
  - c. **Assemblée générale ou assemblée** : l’assemblée générale d’UQAM *Gaming* (voir *chapitre IV*);
  - d. **Jour** : un jour ouvrable, donc réputé être du lundi au vendredi;
  - e. **Personne membre** : toute personne étudiant à l’UQAM et le souhaitant;
  - f. **Personne membre active** : Personne membre de l’association étant considérée « active » au sein des GANDALF, selon les modalités en vigueur dans le chapitre VI des présents statuts et règlements;
  - g. **CA** : Conseil d’administration d’UQAM *Gaming* (voir *chapitre VI*);
  - h. **Membre du CA** : membre du conseil d’administration;
  - i. **Officier, officière** : membre du conseil d’administration d’UQAM *Gaming*;
  - j. **Année** : une année universitaire du premier septembre au 31 août de chaque année;
  - k. **Session** : une session universitaire déterminée par le calendrier scolaire de l’UQAM;
  - l. **GANDALF (Groupe Agrandit et Nectaire Des Activités Ludiques ou Fantastiques)** : instance – hors de l’assemblée générale – ouverte à tou(te)s les membres pour participer aux décisions, à l’organisation et au suivis des différentes activités (voir *chapitre VI*);
  - m. **CoCos (Comités de Coordination)** : Comités de coordination des divers projets du groupe selon les modalités en vigueur dans le cadre du chapitre VII des présents statuts et règlements;
  - n. **Comité AdHoc** : comité temporaire formé dans l’objectif de gérer une situation, un dossier, ou d’accomplir une tâche clairement définie lors de sa création (voir *chapitre VII*).

# Chapitre II

## Dispositions générales

2. **[Nom]** : la présente organisation est connue et désignée sous le nom de UQAM *Gaming*;
3. **[Objets]** : créer une communauté orientée vers le jeu pour les personnes étudiantes de l'Université du Québec à Montréal orienté vers les univers des jeux vidéo, des jeux de rôles, des jeux de société, et de toute autre activité ludique.
4. **[Membre]** : est membre toute personne en manifestant la volonté, sous réserve que celle-ci étudie à l'UQAM au moment de sa participation;
5. **[Fin de l'adhésion volontaire d'un membre]** : tout membre, toute membre peut demander la fin de son adhésion en y manifestant sa volonté de manière orale ou écrite;
6. **[Fin de l'adhésion forcée d'un membre]** : tout membre, toute membre peut être exclue d'UQAM *Gaming*, de ses différentes instances, et de ses activités, par l'assemblée générale ou par le conseil d'administration dans certaines circonstances graves (*voir chapitre III article 8*);
7. **[Année financière]** : L'année financière d'UQAM *Gaming* est du premier septembre de chaque année au 31 août de l'année suivante.

# Chapitre III

## Procédures

1. **[Validité d'une résolution]** : une résolution de l'Assemblée générale ne peut contrevenir au présent règlement. Toutefois, s'il advenait que cela se produise, l'Assemblée doit remédier à la situation en procédant à une reconsidération de la résolution fautive. Le CA n'est pas tenu d'appliquer un mandat qui contrevient de façon évidente aux présents règlements généraux. Il est de sa responsabilité de permettre à l'Assemblée générale de corriger la situation dès que possible. La reconsidération est un pouvoir exclusif de l'Assemblée générale et la procédure se trouve au point 4 du chapitre IV des présents règlements.
2. **[Remplacement d'une résolution]** Une résolution qui date de plus d'une (1) année peut être remplacée (sinon elle doit être reconsidérée) par l'adoption d'une nouvelle proposition qui porte sur les mêmes éléments et les mêmes enjeux que celle-ci. Ce qui précède n'a pas pour effet de temporairement invalider ou de fixer une durée de vie à une résolution : une résolution demeure valide et en vigueur tant et aussi longtemps qu'elle n'est pas reconsidérée ou remplacée par une résolution plus récente.
3. **[Code de procédure]** : Les assemblées et les réunions du conseil d'administration de la corporation sont régies selon le Code de procédure des assemblées délibérantes (Code Véronneau 2009), tel qu'annexé aux présents Statuts et règlements. Le code de procédure a une valeur supplétive aux présents Statuts et règlements. En cas de flou procédural, les règlements généraux auront toujours priorité.
4. **[Vote]** : À moins de disposition contraire explicitement votée séance tenante selon le code de procédure en vigueur, les votes au sein des instances du groupe sont pris à main levée et à majorité simple. Une procédure de vote modifiée séance tenante n'a pas d'impact sur les prochaines instances.
5. **[Procuration]** : Nul ne peut se faire représenter, ni exercer son droit de vote par procuration.
6. **[Élections]** : Les élections des différents postes et mandats à être votés sur les différentes instances d'UQÀM *Gaming* doivent, sauf sur proposition dument votée de procédé en séance tenante, suivre la procédure suivante :
  - a. Chaque poste est traité individuellement selon l'ordre du jour proposé et amendable par l'assemblée, le CA, les CoCos, le GANDALF, ou les comités *AdHoc*;
  - b. Seules les personnes membres de l'association peuvent avoir leur candidature présentée;
  - c. Chaque personne membre peut se présenter elle-même ou être présentée par une autre personne membre. Aucun appui n'est nécessaire, mais une personne peut refuser d'être candidate;
  - d. Chaque personne candidate se présente pour un maximum de 2 minutes;
  - e. Période de questions et réponses de 5 minutes devant l'assemblée, le CA, les CoCos, le GANDALF, ou les comités *AdHoc*;
  - f. Période de délibération pour l'assemblée, le CA, les CoCos, le GANDALF, ou les comités *AdHoc*; de 5 minutes en absence des personnes candidates;
  - g. Vote des membres votants de l'assemblée, du CA, des CoCos, du GANDALF, ou des comités *AdHoc* (excluant les personnes candidates); Le poste vacant (chaise) et l'abstention sont présentés comme option de vote pour tous les postes;

- h. Retour des personnes candidates à l'assemblée, le CA, les CoCos, le GANDALF, ou les comités *AdHoc*, et annonce des résultats.
7. **[Modification des statuts et règlements]** : Toute modification aux présents règlements se fait obligatoirement via avis de motion donné en assemblée, ou via dépôt au CA selon la procédure explicitée par la charte de fonctionnement interne par une personne membre de l'association. L'avis de motion doit préciser le ou les articles qu'il vise à modifier ou ajouter (s'il y a lieu) et le libellé de la modification. L'assemblée ouvrant l'avis de motion peut modifier le libellé à son gré, tant que les modifications ne concernent que les points et chapitres explicitement mentionnés dans l'avis de motion.
8. **[Avis de motion]** : Un avis de motion est un libellé déposé à une assemblée générale ou via dépôt au CA selon la procédure explicitée par la charte de fonctionnement interne par une personne membre de l'association.
- Le conseil CA a l'obligation de publiciser clairement et de fournir le libellé à toute personne membre du groupe lors de la convocation d'assemblée générale ou l'avis de motion pourrait être ouvert.
  - Un avis de motion n'a pas besoin d'être appuyé pour être déposé en Assemblée générale;
  - Le dépôt d'un avis de motion se doit d'être fait nominativement (la personne déposant doit s'identifier);
  - L'avis de motion peut faire l'objet d'une procédure d'ouverture dès la première assemblée ou il a été publicisé;
  - L'animation ou la présidence de l'assemblée générale doit vérifier la présence à l'assemblée générale de la personne ayant proposé l'avis de motion. À défaut de la présence de cette dernière, un vote favorable à 25% des membres présent-e-s comble le défaut de présence;
  - Si l'avis de motion est ouvert selon les dispositions du code de procédure en vigueur, il doit être redéposé à nouveau pour être reconsidéré ultérieurement, et cela, qu'il aille décollé en une proposition dument votée ou non;
  - Si une assemblée générale refuse l'ouverture d'un avis de motion, il doit être redéposé pour qu'une demande d'ouverture soit à nouveau possible;
  - Un avis de motion peut être mis en dépôt et traité dans une assemblée générale subséquente si une proposition en ce sens est faite et dument votée. Dans ce cas, l'avis de motion est simplement reconduit à la prochaine assemblée générale sans nécessiter un nouveau dépôt;
  - Outre les dispositions des présents règlements, la procédure normale d'ouverture d'un avis de motion selon le code de procédure en vigueur doit être respectée;
9. **[Charte de fonctionnement interne]** : La charte de fonctionnement interne est un document officiellement reconnu par le groupe UQAM *Gaming* et encadre le fonctionnement interne de ces activités. Cette dernière peut être modifiée seulement si le changement fait l'objet d'une résolution adoptée par chacune des instances du Conseil d'Administration et du GANDALF. Les résolutions adoptées se doivent d'être une copie exacte pour être appliquées. L'assemblée générale a le pouvoir de modifier à son gré la charte de fonctionnement, et cela, sans nécessité de dépôt d'un avis de motion.
10. **[Perte de la qualité de membre]** Tout membre, toute membre peut être exclue d'UQAM *Gaming*, de ses différentes instances, et de ses activités, par l'assemblée générale si des comportements adoptés, paroles dites ou écrites, sont jugés graves et portant préjudice intolérable à UQAM *Gaming*, toute personne membre, ou toute autre personne ou organisation externe. Un vote d'assemblée générale au deux tiers est nécessaire sur une

proposition claire d'exclusion d'une ou plusieurs personnes membres spécifiques. Le Conseil d'Administration peut également, lorsqu'il juge que la situation ne peut attendre la décision d'une Assemblée générale, exclure une personne des différentes instances et activités du groupe, en attente de résolution statuant sur la qualité de membre de la ou les personnes concernées. Une telle exclusion devient *de facto* un dépôt d'avis de motion pour traiter de cette question lors de la prochaine assemblée générale. Cet avis de motion est automatiquement ouvert lorsque l'assemblée arrive à ce point à l'ordre du jour. La décision finale (par résolution) peut être mise en dépôt à une Assemblée générale subséquente, mais le point doit obligatoirement figurer sur l'ordre du jour de la prochaine assemblée.

Présentation AG

# Chapitre IV

## Assemblée générale

1. **[Souveraineté]** : L'Assemblée générale est l'instance suprême du groupe. Dans les limites des pouvoirs et des dispositions du présent règlement, elle peut s'exprimer sur tout sujet ou enjeu qu'elle juge pertinent. L'Assemblée générale incarne l'instance où les membres peuvent librement s'exprimer et orienter sous forme de résolutions les actions et les activités du groupe. L'Assemblée générale peut toujours infirmer une décision prise sur une autre instance d'UQAM *Gaming* dans les dispositions des présents règlements généraux.
2. **[Pouvoirs et devoirs]** : L'assemblée générale est souveraine sur tous les sujets reposants sur sa juridiction. Les pouvoirs de l'assemblée générale sont notamment les suivants :
  - a. Adopter le procès-verbal de toute assemblée générale précédente;
  - b. Amender ou abroger en totalité ou en partie le présent règlement, sous réserve des dispositions de l'art. 5 du chapitre III;
  - c. Créer tous les comités qu'elle jugera pertinents;
  - d. Elle peut se convoquer elle-même;
  - e. Destituer un officier, une officière, par un vote au deux tiers (2/3) des membres présents. Le point « destitution » doit être à l'ordre du jour et la personne visée doit en être informée afin que cette dernière puisse se défendre et participer aux débats;
  - f. Désigner des représentants et représentantes sur des instances de l'Université ou des groupements dont UQAM *Gaming* est membre. Si l'assemblée ne se prononce pas sur la question, le conseil d'administration peut nommer les personnes représentantes;
  - g. Voter les membres du Conseil d'Administration.
3. **[Prévisions budgétaires, bilan financier et pouvoir de dépenser]** : L'Assemblée générale doit, à la session d'automne, approuver les budgets finalisés de l'année financière précédente de l'association, et les prévisions de l'année en cours. L'Assemblée générale a le pouvoir exclusif d'approbation et de modification aux budgets, ainsi que pour toute décision financière d'un montant égal ou supérieur à 300\$.
4. **[Reconsidération d'une résolution]** : L'Assemblée générale peut reconsidérer aux deux tiers (2/3) des voix exprimées [se référer au Code de procédure en ce qui a trait à l'adoption d'une proposition] une de ses précédentes résolutions selon la procédure ci-dessous :
  - a. Un avis de motion mentionnant la résolution à reconsidérer doit être déposé et publicisé conformément aux présentes dispositions des règlements généraux;
  - b. Si une résolution doit être reconsidérée parce qu'elle contrevient au présent règlement ou aux politiques de l'Association :
    - i. Elle peut être reconsidérée séance tenante, d'autant qu'il y ait un point à cet effet à l'ordre du jour de l'assemblée, et ce, dès sa convocation;
    - ii. Elle peut également être reconsidérée lors d'une séance consécutive par un point à l'ordre du jour prévu à cet effet.
  - c. Une résolution qui fait l'objet d'une reconsidération redevient une proposition soumise à l'Assemblée générale. Une fois une « nouvelle » résolution adoptée, la résolution qui était visée par la reconsidération est désormais invalidée et inopérante.

5. **[Procès-verbaux]** : L'Assemblée générale peut entériner les procès-verbaux des assemblées générales précédentes. Les procès-verbaux des assemblées générales doivent être disponibles aux membres du groupe.
6. **[Composition]** : L'Assemblée générale est composée de tous les membres du groupe, actifs ou non.
7. **[Convocation]** : la convocation de l'assemblée générale incombe au conseil d'administration d'UQÀM *Gaming*. L'assemblée générale doit être convoquée :
  - a. En conformité avec le présent règlement,
  - b. Selon une disposition du présent règlement,
  - c. Par résolution de l'Assemblée générale ou,
  - d. Par résolution des membres du Conseil administratif.
8. **[Avis de convocation]** : Le conseil d'administration est responsable de l'envoi et la transmission de l'avis de convocation. L'avis de convocation doit comporter la date et l'heure au moins dix (10) jours ouvrables avant la tenue de celle-ci. Le lieu de l'assemblée, ainsi que l'ordre du jour prévu et doit être publiée au moins trois (3) jours avant la tenue de l'assemblée.
9. **[Assemblée générale ordinaire]** : L'assemblée générale ordinaire se tient au moins deux (2) fois par année;
  - a. au mois de septembre, pour la présentation du plan d'action, du budget et des états financiers, et pour l'élection de son conseil d'administration.
  - b. Lors de la session d'hiver, pour faire le point avec ces membres.
10. **[Assemblée générale extraordinaire]** : Une Assemblée générale extraordinaire peut être convoquée. Cette Assemblée répond aux mêmes dispositions qu'une assemblée générale ordinaire, à l'exception des délais de convocations qui sont tous de trois (3) jours ouvrables, et que l'ordre du jour ne peut pas être modifié, et cela, de la publication à la fermeture de l'Assemblée.
11. **[Droit de parole et de vote]** : Seuls les membres ont le droit de parole, de proposition et de vote [se référer au Code de procédure en ce qui a trait au droit de parole, de vote et de proposition]. Tous et toutes les membres de l'association ont droit de parole et un (1) droit de vote [nonobstant une décision inverse prise par l'Assemblée en vertu du Code de procédure].
12. **[Observateur, observatrice]** : tout individu qui n'est pas membre peut s'exprimer devant l'Assemblée générale s'il en formule la demande et que cette dernière est acceptée par l'Assemblée [se référer au Code de procédure]. La personne non membre ne peut pas expliquer sa demande avant d'avoir obtenu le droit de parole. Une personne membre peut toutefois s'exprimer en son nom si elle en décide ainsi.
13. **[Résolutions]** : Toutes les résolutions sont inscrites au procès-verbal de la réunion où elles ont été adoptées.



# Chapitre V

## Conseil d'administration

1. Le Conseil d'Administration est responsable de l'administration générale d'UQÀM *Gaming*. Il est soumis à l'assemblée générale. Dans les limites de sa juridiction et des présents statuts et règlements il a pour droit et devoir de;
  - a. voir à la réalisation de tout mandat confié à lui-même, ou à une personne membre du groupe;
  - b. de soumettre à l'assemblée générale les états financiers, et minimalement une proposition budgétaire pour l'année (il est possible de proposer des ajustements lorsque nécessaire);
  - c. d'autoriser, de comptabiliser, et d'archiver (en préservant factures et reçus) toute dépense entrant dans les cases budgétaires approuvées par l'assemblée générale;
  - d. d'autoriser des dépenses imprévues ou nécessitant une modification budgétaire jusqu'à concurrence de 300\$;
  - e. de planifier aussi régulièrement que possible, ou lorsqu'elles sont demandées par ses membres, des Groupes Agrandis et Nectaires Des Activités Ludiques et Fantastiques (GANDALF) ouvertes à tous les membres;
  - f. convoquer deux assemblées générales par année selon les modalités des présents statuts et règlements;
  - g. assurer les communications internes (avec les membres) et externes (avec les instances de l'UQAM, organisation et individus externes);
  - h. nominer et révoquer (si nécessaire) les personnes responsables à la coordination et/ou à la trésorerie pour les Conseil de Coordination (CoCo), lorsque le GANDALF n'a pu le faire. Le GANDALF a le pouvoir de révoquer ces nominations;
  - i. veiller à l'administration générale des responsabilités légales et institutionnelles;
  - j. maintenir à jour la liste des membres actifs du GANDALF;
  - k. de maintenir une liste à jour et accessible à toute personne membre de toutes les résolutions dument votées à travers toutes les instances officielles du groupe (Assemblées Générales, Conseil d'Administration, GANDALF, CoCos, et comités *AdHoc*);
  - l. offrir du support technique, logistique, bureaucratique ou tout autre, au travail des CoCos et comités *Adhoc*.
2. Le conseil d'administration est composé de 5 membres selon les fonctions sont les suivantes de responsable à la coordination, trésorier(ère), responsable aux communications, secrétaire, et agent(e) de liaison.
3. Les mandats sont de un an à partir de l'assemblée générale annuelle d'automne. Ils se terminent lors du vote de la prochaine personne à l'assemblée annuelle d'automne suivante. Une personne membre du C.A. peut conserver son poste au-delà cette période dans le cas ou celui-ci aurait été ouvert lors d'une assemblée générale, mais n'aurait pas

été comblé. Si la chaise est votée, il est impossible pour la personne de conserver son poste. Un poste comblé par une personne dans ces circonstances est considéré ouvert à toutes les assemblées générales suivantes, jusqu'à ce qu'il soit comblé. Une personne peut être votée pour plusieurs mandats de suite. Si tel est le cas, le poste n'est plus ouvert par la suite jusqu'à l'assemblée générale d'automne suivante.

4. Tous les postes sont réouverts en début d'année scolaire, et ce, même si un poste a été comblé en cours d'année. Ainsi, pour un poste voté durant une assemblée générale subséquente à cette d'automne, il est possible qu'un mandat soit plus court qu'un an.
5. Les responsabilités de la personne responsable aux communications :
  - a. assurer la création, la mise en place et la distribution de toutes les communications externes du groupe;
  - b. assurer le maintien de l'identité visuelle du groupe;
  - c. responsable des réseaux sociaux du groupe.
6. Les responsabilités de la coordination sont :
  - a. assurer la bonne collaboration entre les membres du CA;
  - b. assurer la communication de l'information importante au sein de l'équipe du CA;
  - c. assurer le suivi des mandats du groupe;
  - d. assurer le suivi du travail et des responsabilités des membres du groupe selon les échéanciers établis;
  - e. assurer le suivi et la transmission et de l'information contenue dans les courriels du groupe;
  - f. représenter UQAM *Gaming* envers les organisations et entités externes;
  - g. assurer et organiser ou déléguer l'organisation et la tenue régulière de réunions du CA et des GANDALF;
  - h. assurer l'organisation et l'accès de la documentation du groupe à ses membres (en collaboration à la personne secrétaire);
  - i. animer ou déléguer l'animation des rencontres de CA et du GANDALF.
  - j. signer un document ou un contrat au nom d'UQAM *Gaming*.
7. Les responsabilités de la trésorerie sont les suivantes :
  - a. assurer la production, le suivi et l'archivage des documents financiers;
  - b. assurer la comptabilisation régulière et la mise à jour de la situation financière du groupe;
  - c. assurer les suivis des transactions faites, et de celles à faire;
  - d. assurer l'accès aux membres et l'exactitude de l'information financière;
  - e. préparer et faire le suivi des demandes de subvention.
  - f. signer un document ou un contrat au nom d'UQAM *Gaming*.
8. Les responsabilités de la personne secrétaire sont les suivantes :
  - a. rédaction, correction, archivage et mise à disposition pour les membres des procès-verbaux;
  - b. suivis et mise à jour de toute la documentation du groupe;
  - c. préservation et suivis lors des activités du respect des mandats du groupe;
  - d. maintenance du local et des actifs du groupe;
  - e. responsable de l'inventaire et du maintien de tout le matériel de promotion du groupe.

- f. signer un document ou un contrat au nom d'UQÀM *Gaming*.
9. Les responsabilités de l'agent(e) de liaison :
- a. assurer le suivi de toutes les activités avec les différentes personnes et comités responsables;
  - b. assurer la transmission de l'information entre les différents groupes et instances de l'organisation;
  - c. assurer le suivi hebdomadaire avec les Comités de Coordination (CoCo) du GANDALF et des comités *AdHoc*;
  - d. assurer la transmission de l'information et des décisions du CA avec les membres du groupe;
  - e. assurer le respect des échéanciers en lien avec les différentes activités;
  - f. assurer la mise à jour de la liste des membres actifs;
  - g. participation la active et régulière possible aux GANDALF.

Présentation AG

# Chapitre VI

## Groupe Agrandi Non-élu Des Activités Ludiques et Fantastiques (GANDALF)

1. Les GANDALF servent à choisir, à effectuer les suivis, et à gérer les différentes activités du groupe. Les GANDALF n'ont pas de pouvoir de révocation des décisions de revue du CA. Seule l'assemblée générale, instance suprême, peut diriger directement le travail de dernier. Toutefois, le CA doit faire preuve de retenue dans ses interventions. Le conseil d'administration n'a pour rôle que l'encadrement administratif des activités et des processus décisionnels. Les GANDALF sont en charge des choix et de la gestion des activités.
2. Une décision de revue est une décision prise par une instance supérieure à une autre lors de circonstances exceptionnelles le justifiant. Les GANDALF peuvent exercer ce pouvoir sur les décisions des comités de coordinations, ou des comités. Le CA peut exercer ce pouvoir sur les décisions du GANDALF, d'un comité de coordination, ou *AdHoc*. L'assemblée générale peut exercer ce pouvoir sur toutes les instances de l'organisation. Dans tous les cas, ce pouvoir doit s'exercer dans les limites de l'encadrement des présents statuts, et de la charte de fonctionnement interne.
3. Les décisions des GANDALF, des comités de coordination et des comités *AdHoc* se doivent de respecter à la lettre les engagements pris par UQÀM *Gaming* envers ces partenaires, l'UQÀM et selon tous ces engagements contractuels. Le CA a pour responsabilité d'imposer son pouvoir de décision de revue au besoin.
4. Toute personne considérée comme membre actif des GANDALF a droit de vote lors des séances. Toute personne membre d'UQAM *Gaming* a droit de parole lors des GANDALF.
5. Est considérée comme personne membre active, toute personne membre ayant assisté au premier GANDALF d'une année universitaire (active séance tenante), toute personne ayant participé à trois (3) rencontres consécutives (membre lors de la troisième), ou toute personne votée membre active par vote en majorité simple du GANDALF.
6. Perd sa qualité de membre actif toute personne ayant raté un minimum trois (3) GANDALF consécutifs.
7. Le CA est doit maintenir à jour la liste des membres actifs du GANDALF, et une personne membre du CA doit être présente lors des séances pour maintenir à jour les procès-verbaux (comptes-rendus);
8. Les résolutions d'une rencontre du GANDALF sans une personne du CA présente ne sont pas considérées dument prises, et doivent être revotées. Les présences virtuelles sont permises lorsque nécessaire;
9. Les GANDALF sont convoqués par le CA, ou par la personne au poste d'agent(e) de liaison.
10. Les décisions doivent obtenir une majorité simple – déterminée par le nombre de personnes membre active au moment ou le vote est proposé – des personnes membres actives, qu'elles soient présentes physiquement ou non. Les décisions faites ou votes constatés électroniquement sont valides.

11. Les membres actifs ont le droit de forcer la convocation à une assemblée générale extraordinaire dans les trois jours ouvrables lorsque la majorité simple des membres actifs en font la demande. La demande peut être constatée de façon électronique, en personne, par écrits, ou par pétition. La raison de cette convocation doit être explicite, et faire l'objet d'un point à l'ordre du jour à l'assemblée générale en découlant. Le CA a l'obligation de convoquer l'assemblée générale extraordinaire. Les contraintes de temps sont valides pour des jours ouvrables durant une session d'étude. Les périodes de congés ne peuvent être comptabilisées dans les minimums de temps imposés au CA. Ce dernier pourrait toutefois, dans certaines circonstances, décider de préparer une telle assemblée durant ces périodes.
12. L'animation des GANDALF est normalement assurée par (en ordre de priorité) la personne chargée à la coordination du CA, la personne agente de liaison du CA, ou une autre personne membre du CA. Il est possible pour la GANDALF de désigner une autre personne à l'animation séance tenante.

## Chapitre VII

### Comités de coordination et adhoc

1. Les Comités de Coordination sont responsables de la gestion, de la prise de décision, et des suivis concernant les activités régulières ou spécifiques d'UQAM *Gaming*. Il représente une sous-instance de fonctionnement régi par la charte de fonctionnement interne, et doit rendre des comptes aux GANDALF;
2. La formation et la composition des Comités de Coordination, ainsi que de leurs équipes, sont à la discrétion de la personne coordinatrice du CoCo et de son équipe, sauf sous disposition contraire d'une résolution de GANDALF;
3. Les décisions du CoCos suivent les dispositions de la charte de fonctionnement interne;
4. Le CoCo, tout comme le CA et autre équipe d'UQAM *Gaming*, est soumis à l'assemblée générale, à ses résolutions, à ses mandats, et à ses directives.
5. Le conseil d'administration n'a pas d'autorité directe envers le CoCo. Il ne peut intervenir dans ses activités, ou user de son pouvoir de revue, que dans les cas où l'équipe de production, par ses actions ou décisions, entrerait ou prévoirait entrer directement en conflit avec les mandats de l'organisation, avec les réglementations internes de l'UQAM, envers la loi, ou dans le cas de toute autre situation jugée potentiellement grave et qui pourrait porter préjudice à UQAM *Gaming*.
6. Toute imposition ou action du conseil d'administration peut faire l'objet de revue par une Assemblée générale, qu'elle soit convoquée par le GANDALF ou non;
7. Les comités *AdHoc* sont des comités formés pour remplir un objectif spécifique, ou traiter d'un dossier en particulier. Lors de leurs créations, les objectifs de réalisation doivent être clairement définis. Lorsque ces objectifs sont clairement accomplis, les comités *AdHoc* sont automatiquement dissous. Les membres de ces comités sont nommés et ont devoir de

rapporter de l'avancement des dossiers leur étant confiés au GANDALF et au CA (via la personne agente de liaison).

Présentation AG