



**Fédération du  
Quidditch  
Français**

## Règlement intérieur

En application des statuts de la Fédération du Quidditch français en vigueur le 1er juillet 2017, il est pris les dispositions suivantes :

### **1/ L'affiliation d'un club à la FQF**

Tout groupement de personnes pratiquant le quidditch dans un lieu délimité et précis (établissement scolaire, quartier, ville, intercommunalité et département) peut s'affilier à la Fédération sous la forme d'une association ou d'une section club au sein de la Fédération s'il est situé sur le territoire français métropolitain et en Outre-mer. Il n'est pas imposé un nombre minimum de personne joueuses ou non-joueuses pour constituer une équipe. En rejoignant la Fédération, le club accepte, applique et respecte toutes les règles fixées par la IQA, la FQF et le code des sports en vigueur.

#### **1.1 / Les clubs en association**

Pour rejoindre la FQF, un club doit adresser une lettre de demande d'affiliation, puis suivre la procédure indiquée par le bureau de la FQF. Il doit notamment soumettre ses statuts pour vérifier qu'ils sont conformes à une association sportive et accepter de procéder aux modifications nécessaires s'il y a lieu. S'engager percevoir les licences FQF, reverser la part de la FQF fixée pour la saison en cours et transmettre (et faire des mises à jour régulières) la liste complète de ces membres (joueur ou non-joueur). Posséder un compte bancaire. Avoir un bureau constitué et valablement élu.

En rejoignant la FQF, le club peut revendiquer sa pratique du quidditch, participer au développement du quidditch, permettre à ses joueurs de participer à toutes les compétitions organisées en France (match fantasy, match amical, match officiel) ou par une Fédération

étrangère reconnue par l'IQA, mais aussi les manifestations tels que les festivals, les initiations, etc..., proposant une mise en avant du quidditch.

L'affiliation est accordée une fois. Elle est retirée en cas de non respect des règles et engagements prévus par l'IQA, la FQF et le code des sports en vigueur.

## 1.2 / Les clubs en section au sein de la Fédération

Pour rejoindre la FQF, un club, qui n'existe pas sous la forme d'une association ou qui existe sous la forme d'une section d'une autre association, peut adresser une lettre de demande d'affiliation en section, puis suivre la procédure indiquée par le bureau de la FQF.

Le club s'engage à respecter les statuts de la FQF dans leur totalité, à percevoir les licences FQF, reverser la part de la FQF fixée pour la saison en cours et transmettre (et faire des mises à jour régulières) la liste complète de ces membres (joueur ou non-joueur) à posséder un compte bancaire et avoir un bureau constitué et valablement élu ou y être rattaché. Il s'engage également à présenter au bureau un rapport d'activités annuel et un rapport financier de section afin qu'il soit intégré au rapport moral de la Fédération.

En rejoignant la FQF en tant que section, le club peut revendiquer sa pratique du quidditch, participer au développement du quidditch, permettre à ses joueurs de participer à toutes les compétitions organisées en France (match fantasy, match amical, match officiel) ou par une Fédération étrangère reconnue par l'IQA, mais aussi les manifestations tels que les festivals, les initiations, etc..., proposant une mise en avant du quidditch.

Chaque section est autonome dans sa gestion. Elle échange librement avec les instances de la Fédération comme tout autre club. Elle peut disposer de la personnalité de la Fédération dans ses démarches administratives. Ainsi, dès qu'elle a besoin d'un document officiel, elle s'adresse au secrétaire ou la personne désignée comme interlocutrice avec les sections, pour obtenir le dit document.

L'affiliation est accordée une fois. Elle est retirée en cas de non respect des règles et engagements prévus par l'IQA, la FQF et du Code des sports en vigueur. De même, les membres du club peuvent décider à l'unanimité de dissoudre la section si le club n'est pas viable ou de demander la transformation de l'affiliation "section" en "association" en respectant les règles prévues à cet effet. Ces décisions peuvent être prises à tout moment de l'année en concertant avec le bureau de la FQF, mais la question sera officiellement posée par le bureau FQF à chaque fin de saison (à partir du mois de mai), à l'occasion de la réception des rapports d'activités et financiers de la section.

## 1.3/ Les licences

Toute personne qui adhère à un club, adhère aussi à la FQF, sans exception, qu'elle joue ou non, au quidditch. Tout club affilié est tenu de respecter cette règle conformément à ses obligations au moment de son affiliation. Le non respect de cette règle peut amener des

sanctions graduées : avertissement, mise en demeure, sanctions contre les dirigeants, suspension du club.

La saison de Quidditch est définie en France comme allant du 1 Juillet au 30 Juin de l'année suivante.

La licence est délivrée pour la saison en cours. La licence pour la prochaine saison peut être délivrée à compter de 3 mois avant la fin de saison.

La licence est délivrée de façon unique à chaque joueur, chaque saison. Une personne peut cependant être membre de plusieurs associations sans pour autant cumuler les licences.

La licence est perçue par chaque club. Le montant demandé aux adhérents est unique, et une part est reversée à la Fédération au titre de l'assurance, qui permet à tout adhérent d'être couvert quelque soit son statut, joueur ou non-joueur, -16 ans et +16 ans, et de sa participation aux frais pour le développement du quidditch.

L'ensemble des licences d'un club permettent à ce club d'être couvert pour toutes ses activités sans exception : initiation, intervention en milieu scolaire, centre de loisirs ou salon/festival, entraînements, déplacements de l'équipe, organisation de compétitions (matchs amicaux, tournois), organisation d'évènements festifs, location d'équipements sportifs...

- **Les certificats médicaux**

Pour chaque nouveau membre rejoignant un club, les dirigeants se doivent de demander un certificat médical, conformément aux dispositions du Code du Sport, lui permettant d'apprécier les indications médicales quant à la pratique d'un sport de contact en compétition.

Chaque année, le joueur indique sur l'honneur ses antécédents médicaux et confirme les informations médicales utiles : groupe sanguin, allergie, médicaments contre-indiqués...

Pour les membres présent au club les saisons précédentes, le club doit demander un certificat médical tous les trois ans.

- **Licence joueur +16 ans**

Toute personne âgée de plus de 16 ans membre d'un club est considérée joueuse/joueur dès lors qu'elle s'entraîne et participe à des tournois fantasy, des matchs amicaux et/ou des matchs officiels. La licence couvre toutes les formes de pratiques du quidditch par le détenteur de la licence, sans exception : les participations à des initiations, des entraînements, des tournois, des matchs amicaux, des matchs officiels. Le détenteur de la licence joueur est aussi couvert pour chacun de ses déplacements dans le cadre des

pratiques citées ci-dessus en France ou à l'étranger, ou dans le cadre d'éventuelles responsabilités de dirigeant au sein du club.

Une personne de plus de 16 ans mais de moins de 18 ans, doit fournir une autorisation parentale à la participation de tournoi, match avec le numéro de la personne légale à contacter, et ce à chaque évènement.

Chaque année, le joueur indique sur l'honneur ses antécédents médicaux et confirme les informations médicales utiles : groupe sanguin, allergie, médicaments contre-indiqués...

La souscription de la licence joueur +16 ans :

- implique d'accepter, d'appliquer et de respecter le présent règlement intérieur de la Fédération et celui du club concerné ;
- interdit d'être joueur ou membre d'un autre club membre de la Fédération ou d'une autre Fédération reconnue par l'IQA ;
- autorise à participer aux entraînements d'un autre club, si celui-ci l'accepte;
- autorise à candidater et prendre des responsabilités au sein du club considéré pendant la période de validité de la licence mais aussi au sein de la Fédération et de l'IQA ;
- autorise à participer aux assemblées générales du Club et de la Fédération convoquées pendant la période de validité de la licence et prendre part aux votes proposés.

#### ● **Licence joueur -16 ans**

Toute personne âgée de moins de 16 ans membre d'un club est considérée joueuse/joueur dès lors qu'elle s'entraîne et/ou participe à des tournois fantasy, des matchs amicaux et/ou des matchs officiels. La licence couvre toutes les pratiques du quidditch par le détenteur de la licence, sans exception : les participations à des initiations, aux entraînements, aux tournois, aux matchs amicaux, aux matchs officiels de leur catégorie. Le détenteur de la licence joueur est aussi couvert pour chacun de ses déplacements dans le cadre de ces pratiques citées ci-dessus en France ou à l'étranger, ou dans le cadre de ses éventuelles responsabilités au sein du club.

Une autorisation parentale est nécessaire pour valider la licence et tout déplacement ou match.

Une personne de -16 ans inscrite dans le cadre d'un établissement scolaire, bénéficie d'un statut particulier.

#### ● **Licence non-joueur -16 ans et +16 ans**

Toute personne n'entrant pas dans la définition "licence joueur" et souhaitant adhérer à un club ou directement à la FQF, est considérée "non-joueur". La licence est souscrite auprès du club considéré ou la FQF.

Elle n'ouvre pas à toutes les pratiques du quidditch par son détenteur de la licence. Cette licence permet les participations à des initiations ou aux entraînements, les pratiques d'arbitrage pendant un match fantasy ou officiel.

Cette licence ne permet pas d'accéder aux tournois, aux matchs amicaux et aux matchs officiels, et l'assurance fédérale liée ne couvre ainsi pas les déplacements pour s'y rendre (hors arbitrage ou snitch ou bénévolat).

Une participation à un tournoi fantasy, un match amical ou officiel est possible moyennant le paiement d'un complément de licence lors de l'inscription auprès de l'organisateur pour notamment la prise en charge d'un accident de trajet ou une blessure pendant la compétition concernée. Cette participation est perçue par l'organisateur et qui la restitue en partie à la FQF.

La souscription de cette licence :

- implique d'accepter et d'appliquer le présent règlement intérieur de la Fédération et celui du club concerné ;
- autorise à participer uniquement aux entraînements ou initiations, sans participer à aucun match fantasy, amical ou officiel, est ce quel que soit le club membre de la Fédération ou d'une autre Fédération reconnue par l'IQA, pour lesquels l'assurance couvre tout accident ;
- autorise à candidater pour prendre des responsabilités au sein du club considéré pendant la période de validité de la licence mais aussi au sein de la Fédération et de l'IQA ;
- autorise à participer aux assemblées générales de la Fédération convoquées pendant la période de validité de la licence et prendre part aux votes proposés.

## 1.4 / Le transfert de joueur

Un transfert est le fait qu'une personne titulaire d'une licence joueur quitte son club pour s'engager auprès d'un autre club français ou étranger. Ce principe de base est encadré par les principes suivants pour la saison en cours qui débute le 1er juillet 2016 et se termine le 30 juin 2017 :

- le transfert est libre entre deux saisons, et plus précisément entre le 1er mai 2016 et le 30 septembre 2016. C'est-à-dire ne nécessite pas d'une autorisation de la FQF.
- Un joueur présent dans un club à la saison 2015-2016, qui n'a pas renouvelé sa licence dans son club pour la saison en cours 2016-2017, peut librement s'engager dans un autre club.
- le transfert est encadré entre le 1er octobre 2016 et le 30 mars 2017 qu'il s'agisse d'un transfert vers une équipe française ou une équipe d'une autre fédération reconnue par l'IQA. Il nécessite l'accord de la FQF avant d'être mis en oeuvre, sous peine de sanction (définies à la section sanctions) pour toutes les parties :
  - Un joueur ne peut être transféré qu'une seule et unique fois durant la saison en cours ;

- Un transfert n'est possible que du 1er octobre 2016 jusqu'à la Coupe de France selon la procédure développée ci-dessous ;
- Aucun transfert, quelle que soit la raison, n'est possible à partir de la Coupe de France et jusqu'à la fin de l'EQC tant pour les équipes qualifiées que non qualifiées.
- Un transfert redevient possible après l'EQC jusqu'au 30 mars 2017.

Un joueur qui souhaite changer de club en cours de saison, doit avertir son club d'origine, le club qu'il/elle souhaite rejoindre et la FQF. Pour cela, chacune des parties doit transmettre un courrier individuel au bureau de la FQF pour expliquer son point de vue concernant le transfert et les modalités de mise en oeuvre de ce transfert. Il s'agit en particulier de préciser les motivations de ce changement. Le club d'origine et le club de destination du joueur doivent donner un avis consultatif à la FQF quant à leur accord sur ce transfert du joueur. La décision finale revient au bureau de la FQF, épaulé du responsable des relations équipes et du responsable des relations joueurs. Le bureau se doit de communiquer sa décision au plus tard dix jours après la réception de la demande.

Si l'un des deux clubs est membre d'une fédération reconnue par l'IQA et en particulier en Europe, le joueur doit remplir le formulaire en ligne prévu à cet effet, prévenir chaque fédération par qui devra transiter le traitement du transfert. L'avis de la fédération quittée est tout aussi important que l'avis de la FQF, et vice versa dans le cas inverse.

Dans tous les cas, et surtout pendant le transfert libre, par respect et courtoisie, le joueur quittant son club se doit d'informer ce dernier de son départ pour une nouvelle équipe sans obligation de justifier son choix.

#### 1.4.1 / Le prêt de joueur

Une personne licenciée dans un club peut jouer au sein d'un autre club pour une durée déterminée sans qu'elle puisse excéder une saison complète. Pour cela, elle doit obtenir l'accord des clubs et la validation par la Fédération du Quidditch français. Pour être validée, un prêt doit concerner une personne à jour de sa cotisation et respecter le cadre prévu ici.

Le prêt vise à renforcer une équipe en manque d'effectifs ou permettre à un(e) joueur(euse) temporairement installé dans une autre ville (un stage notamment) de continuer à jouer sans procéder à un transfert. Ce prêt ne commence qu'après la validation par la FQF.

Un prêt est valide si :

- la personne prêtée reste membre de son club d'origine (elle n'est pas membre du club qui l'accueille) mais ne peut jouer aucun match avec elle durant la période de prêt, y compris un match amical. En revanche, elle peut participer aux entraînements.
- la personne prêtée ne peut jouer la Coupe de France puis l'European Quidditch Cup (EQC) pour les deux clubs ou alternativement pour les deux clubs. Si elle joue la

Coupe de France pour son club d'origine, elle ne peut jouer l'EQC avec le club bénéficiaire du prêt. Et vice-versa.

- la personne prêtée ne peut jouer de match officiel avec plus de 2 clubs sur la même saison. Si elle joue participe à un match, y compris amical, avec son club d'origine, puis est prêtée à un club, elle ne pourra jouer qu'avec son club d'origine à l'issue de son prêt jusqu'à la fin de saison.
- comme pour les transferts, un club qualifié pour l'EQC ne peut accueillir de personne prêtée dans son équipe, entre la Coupe de France et l'EQC.
- tout club recevant un prêt de joueur voit son effectif limité à 12 personnes lors des compétitions officielles. Et il ne peut accueillir que 3 personnes prêtées ou "mercs" en application des règles de l'IQA.

#### 1.4.2 / Les joueurs "mercs"

Une personne à jour de sa licence joueur peut rejoindre l'effectif d'un autre club le temps d'un match amical ou d'une rencontre officielle. Pour les rencontres amicales, il n'y a aucune contrainte.

En revanche, dans le cadre d'une rencontre officielle, l'équipe qui accueille une personne merc, doit être dans l'incapacité de présenter un effectif supérieur à 12 personnes pour la compétition considérée. D'ailleurs, le club qui accueille un "merc", limite son effectif à 12 personnes. Et l'équipe ne peut accueillir que 3 personnes répondant à cette procédure ou ayant le statut de joueur(euse) prêtée(e) en application des règles de l'IQA.

## 2 / L'organisation des compétitions, des matchs et des pratiques du quidditch

La Fédération du Quidditch français organise et coordonne l'ensemble des compétitions, des matchs et des pratiques du quidditch en France.

### 2.1 / Les compétitions officielles

La Fédération du Quidditch française organise et valide toutes les compétitions officielles faisant l'objet d'un classement pouvant être pris en compte dans les classements de performances de l'IQA ou pour la participation à des compétitions nationales et internationales organisées par l'IQA ou une fédération membre de l'IQA.

Seuls les membres titulaires d'une licence joueur (+/- 16 ans) peuvent participer à ces compétitions.

Sont considérées comme compétitions officielles pour les -16 ans et +16 ans :

- la Coupe de France (fait l'objet d'un règlement propre) ;
- le Championnat de France ;

- les Coupes régionales ;
- les Championnats régionaux ;
- les matchs de l'Équipe de France.

## 2.2 / Les compétitions non officielles

Pour toute compétition non officielle, les organisateurs sont tenus d'informer la Fédération du Quidditch français de l'existence de cette compétition, en particulier les clubs affiliés, dès l'élaboration du projet, afin de permettre la coordination du calendrier des rencontres, activer la couverture de l'évènement par l'assurance, et participer à la mise en avant de cet évènement dans les médias. L'information vise aussi à permettre à la Fédération de s'associer à l'évènement en organisant l'encadrement des arbitres, la fourniture de terrains (buts, ballons...), dont les modalités seront à préciser, et ce à la demande de l'organisateur ou en concertation avec celui-ci.

Les clubs s'engagent à apposer, sans restriction, le logo de la FQF, sur tous les supports de communication de l'évènement.

Seuls les membres titulaires d'une licence joueur peuvent participer à ces compétitions selon qu'ils ont -16 ans ou +16 ans. Cependant, les membres titulaires d'une autre licence (entraînements) peuvent participer moyennant le versement de 5 euros au club organisateur de la compétition non officielle, qui s'engage à percevoir ce montant, ou en tout cas à reverser ce montant par participant non licencié joueur à la FQF et communiquer la liste des participants afin que chaque personne soit assurée.

Sont considérées comme compétitions non officielles :

- les matchs amicaux entre deux clubs français ou étrangers, ou plus, le temps d'une après-midi ou d'un week-end ;
- les tournois amicaux entre deux clubs français ou étrangers, ou plus, le temps d'une après-midi ou d'un week-end ;
- les tournois amicaux réunissant les joueurs-euses quelque soit leur club ;
- les matchs et initiations organisés dans le cadre d'un festival, d'un salon ou autre prestation ;
- toute autre pratique du quidditch ne répondant à ayant aucun caractère de rencontre officielle.

## 2.3 / L'Équipe de France

L'Équipe de France regroupe les meilleurs-es joueurs-es de nationalité française, jouant dans un club français ou étranger, les meilleurs-es joueurs-es d'autres nationalités ayant débuté à jouer dans un club français ou domicilié au moins depuis 3 ans en France.

Les lignes directrices du projet sont débattues à chaque début de saison au Congrès Fédéral pour consultation.



L'Équipe de France est dirigée par un binôme de sélectionneurs-es : il définit le projet sportif, choisit les meilleurs-es joueurs-es qui permettront d'appliquer le projet sportif (esprit de jeu, stratégies de jeu), encadre les matchs (conseils, objectifs, stratégies en match, choix des changements de joueurs, etc...). Ce binôme est renouvelé chaque année, au plus tôt, entre août et décembre après un appel à candidatures adressées au bureau dans lequel chaque candidat présente son projet sportif dans l'esprit des lignes directrices ayant émergées en Conseil Fédéral. Le bureau nomme le binôme de sélectionneurs en fonction du projet qui répondra aux ambitions exprimées au Conseil Fédéral.

Le binôme de sélectionneurs-es peut s'entourer des personnes qu'il juge utiles pour la mise en oeuvre de son projet : entraîneurs-es, préparateurs-trices... Pour cela, il doit lancer un appel à candidatures. Les personnes sont choisies en concertation avec le bureau.

La sélection de l'Équipe de France se compose de 30 à 35 joueurs-ses. Elle est désignée au plus tard 2 semaines après la tenue de l'European Quidditch Cup, par le binôme de sélectionneurs-es, selon un processus qu'il aura énoncé préalablement dans son projet. Chaque personne sélectionnée a la liberté d'accepter ou de refuser cet appel en Equipe de France. L'acceptation revient à s'engager à participer à un nombre minimum d'entraînements fixés par le binôme de sélectionneurs, sans quoi la personne est automatiquement sortie de la sélection et remplacée.

La liste finale de 21 personnes, dont 14 maximum pour un même genre, est publiée dans les délais fixés par l'IQA pour chaque compétition internationale considérée, est établie par le binôme à partir de la sélection de joueurs-es. Lors d'une match amical, cette liste est publiée deux semaines au plus tard avant la date de la rencontre.

## 3 / Les instances de la Fédération

### 3.1 / Le Congrès Fédéral

#### 3.1.1 / La composition du Congrès Fédéral

Conformément aux statuts, le Conseil Fédéral est composé d'un côté de représentants de l'Assemblée générale et d'un autre côté de représentants des clubs, ainsi que les membres du Conseil d'administration et du bureau de la FQF.

##### 3.1.1.1 / L'élection des représentants de l'Assemblée générale

Une fois par an, l'Assemblée générale élit des représentants au Conseil Fédéral selon les modalités suivantes. Afin que les membres non dirigeants de chaque club puisse être représentés, ils sont répartis en collèges électoraux : les joueurs (un collège par club sauf exception) hors dirigeants, les non joueurs (un collège par club sauf exception) hors dirigeants et les membres directs de la FQF.

Chaque collège électoral est composé d'au-moins 10 personnes et se choisit un représentant tous les 10 membres. Si un collège est inférieur à 10, il fusionne, selon la proximité géographique et la nature de la licence de ces membres, avec un autre collège électoral. *Exemple :*

- *un club rassemble 16 membres dont 4 non joueurs et 3 dirigeants (3 joueurs) ;*
- *un autre club réunit 34 membres dont 11 membres non joueurs et 5 dirigeants (3 non joueurs et 2 joueurs).*

*Le premier club compte 9 joueurs non dirigeants. Il ne peut constituer un collège électoral. Ces 9 joueurs vont rejoindre le collège électoral des joueurs non dirigeants du club le plus proche 10 joueurs. Il en est de même pour les non-joueurs.*

*Le second club dispose de 21 joueurs non dirigeants. Ces derniers peuvent constituer un collège électoral et désigner ici 2 représentants. Les non joueurs doivent rejoindre le collège électoral du club le plus proche.*

Le vote est réalisé par voie électronique sous le contrôle du bureau de la Fédération. Il s'agit d'un scrutin uninominal à deux tours. Si au premier tour, un candidat ne réunit pas 50% des membres inscrits au collège électoral concerné, un second tour a lieu entre les deux candidats (s'il y a plusieurs candidats) ayant réunis le plus de voix à la majorité simple des suffrages exprimés.

Seuls les joueurs à jour de leur licence pour la saison en cours et n'ayant pas de responsabilité dans le club peuvent se présenter.

L'acte de candidature doit parvenir dans les délais impartis dans l'appel à candidature lancé par le bureau et au moins 30 jours avant le vote conformément aux dispositions prévues aux statuts.

Tous les collèges électoraux votent en même temps. Un collège peut ne pas avoir à voter si aucun de ses membres ne se porte candidat. Le mandat débute à la première convocation du Congrès fédéral suivant l'élection par l'Assemblée nationale et dure un an.

Le représentant élu rapporte à son collège électoral : il informe des décisions prises par le Congrès, il communique les informations pouvant être rendues publiques, il remonte les remarques et suggestions du collège électoral. Pour cela, il s'engage à échanger avec les membres qui l'ont élu au moins une fois avant et après chaque convocation du Congrès fédéral. Son compte rendu de séance doit être archivé auprès du bureau de la Fédération dans un répertoire consultable en ligne selon les dispositions prévues aux statuts.

### 3.1.1.2 / L'élection des représentants des dirigeants de club

Chaque club dispose le droit d'avoir un représentant élu par son bureau ou son conseil d'administration, selon le cas. Chaque club définit lui-même l'instance qui vote. Le vote est organisé par l'instance et fait l'objet d'un procès-verbal spécifique transmis au bureau de la Fédération pour archive selon les modalités prévues aux statuts. Il a lieu dans les 30 jours précédents l'Assemblée générale réunie pour le vote de ses représentants au Congrès fédéral.

Le représentant est un membre du bureau ou du conseil d'administration du club. Par défaut, il s'agit du président du club. Il rapporte à l'instance qui l'élit après chaque congrès. Et il consulte cette dernière avant chaque congrès pour les points mis à l'ordre du jour. Son compte rendu de séance doit être archivé auprès du bureau de la Fédération dans un répertoire consultable en ligne selon les dispositions prévues aux statuts. Le mandat débute 15 jours avant la date du Congrès fédéral suivant son élection. Son mandat est d'un an.

### 3.1.2 / Le rôle du Congrès Fédéral

Le Congrès Fédéral se réunit au moins 3 fois par an sur convocation du bureau de la FQF. Il est consulté sur tous les sujets que le bureau jugera utile de soumettre pour un avis consultatif. Dans tous les cas, le bureau lui présente à chaque réunion, un point sur les activités menées et en cours ainsi qu'un point financier.

Conformément aux statuts, le Congrès Fédéral procède au moins une fois par an à l'entérinement du présent Règlement intérieur établi par le bureau. De même, il vote le rapport moral et le rapport financier annuel avant sa présentation en Assemblée générale annuelle.

Enfin, le Congrès Fédéral élit tous les deux ans les membres composant le bureau (président, secrétaire et trésorier). A ce titre, il doit au minimum élire deux personnes. Il peut aussi préalablement à l'élection du nouveau bureau définir des postes complémentaires et notamment sur proposition du bureau sortant.

## 3.2 / Le Conseil d'administration et les commissions

(Section reprise des statuts de la Fédération)

Chaque membre du Conseil d'Administration dirige la Commission pour laquelle il a été nommé par le Bureau après avoir fait acte de candidature selon les modalités définies au Règlement Intérieur.

Le mandat est d'une durée de 4 mois, renouvelable tacitement sauf si le Bureau, ou le membre concerné, décide 15 jours au plus tard avant le terme du mandat initial ou 15 jours au plus tard avant le terme du mandat tacitement renouvelé, de ne pas reconduire un nouveau mandat. Dans ce cas, il est procédé à la nomination d'un nouveau membre du Conseil d'Administration selon les modalités définies au Règlement Intérieur.

L'absence à trois réunions successives, ou encore l'absence de réunion régulière de la commission pendant 8 semaines, entraîne l'annulation du mandat du membre du Conseil d'Administration et la nomination d'un remplaçant, selon les modalités définies au Règlement Intérieur.

Tout membre du Conseil d'Administration est libre d'organiser la Commission qu'il dirige dans le respect des Statuts et du Règlement Intérieur, sous réserve de l'accord du Bureau. Un membre du Conseil d'administration qui ne respecterait pas les règles énoncées aux Statuts et au Règlement Intérieur, verrait sa responsabilité engagée tant à l'égard de la FQF qu'à l'égard des tiers. Sauf à avoir obtenu l'accord exprès du Bureau pour agir, la FQF se désolidarise de tout acte réalisé par un membre du Conseil d'Administration en violation des présentes dispositions. Tout membre du Conseil d'Administration qui souhaiterait engager la FQF dans ses relations avec les tiers s'engage à obtenir, préalablement à toute action ou prise de décision, une autorisation auprès du Bureau l'y autorisant expressément.

Tout membre du Conseil d'Administration nomme les membres de sa commission et des groupes qui la constitue, après accord du Bureau selon le processus défini au Règlement Intérieur.

La violation, par un membre du Conseil d'Administration, des conditions d'exercice de son mandat telles que définies dans les Statuts entraîne la révocation dudit mandat.

### 3.2.1/ Convocations du Conseil d'Administration

Le Conseil d'Administration se réunit au moins six fois par an et chaque fois qu'il est convoqué par son Président ou à la demande d'au moins la moitié de ses membres.

### 3.2.2/ Délibérations du Conseil d'Administration

Le Conseil d'Administration délibère valablement si au moins la moitié de ses membres sont présents. Le Conseil d'Administration peut se réunir par visioconférence et/ou physiquement. Les décisions sont prises à la majorité des voix des membres présents. Il ne peut y avoir de procuration. En cas de partage égal des voix, celle du Président est prépondérante.

### 3.2.3/ Les Commissions

Les commissions, sauf la Commission des sanctions définie au Règlement Intérieur sont dirigées par un membre du conseil d'administration, et sont supervisées par un membre du Bureau.

Le Bureau a en charge de définir, préalablement à l'appel à candidature pour la nomination des membres du Conseil d'Administration, le champ d'action et le degré d'autonomie de chaque commission en fonction des enjeux associés.

Le nombre de commissions est déterminé par le Bureau dans les conditions définies au Règlement Intérieur.

Chaque commission est composée de groupes de travail définis par le Bureau, le Conseil d'administration et les membres de la commission concernée.

Le mandat d'un membre d'une commission est d'une durée de 4 mois, renouvelable tacitement sauf si le Bureau, ou le responsable de ladite commission, ou le membre concerné, décide 15 jours au plus tard avant le terme du mandat initial ou 15 jours au plus tard avant le terme du mandat tacitement renouvelé, de ne pas reconduire un nouveau mandat.

### 3.3 / Le bureau

(Section reprise des statuts de la Fédération)

#### 3.3.1/ Composition du Bureau

Le Bureau de la FQF est composé, au minimum, de trois membres chargés des fonctions exécutives essentielles et exerçant les fonctions suivantes : Président, Secrétaire Général et Trésorier Général. Ils sont élus par le Congrès Fédéral pour deux ans renouvelables une fois. Un membre du Bureau peut être élu, lors d'un second (et dernier) mandat, à une fonction différente de celle occupée lors du premier mandat. Un membre du Bureau ne peut exercer plus de deux mandats, même à l'issue d'une période de carence.

Le Bureau peut, à tout moment pendant la durée de son mandat, décider de s'adjoindre librement le travail d'un vice-Président, d'un vice-Secrétaire Général et d'un vice-Trésorier, ou d'un tout autre mandat utile dans l'exercice de son mandat. Il en informe le Congrès Fédéral.

Les membres du Bureau ne peuvent pas cumuler cette fonction avec celles de membre du Conseil d'administration ou du Bureau d'un Club affilié à la FQF en application des principes de limitation des conflits d'intérêts prévus par l'IQA. En conséquence, tout membre du Bureau, également membre du Conseil d'administration ou du Bureau d'un Club affilié à la FQF, doit démissionner de son mandat de membre du Conseil d'Administration ou du Bureau du Club dans les 3 mois suivant son élection au Bureau de la FQF.

Le fait, pour un membre du Bureau de la FQF, de ne pas démissionner de ses fonctions au sein du Conseil d'Administration ou du Bureau d'un Club dans le délai mentionné au présent article entraînera l'invalidation de l'élection dudit membre au Bureau de la FQF.

#### 3.3.1.1/ Convocations

Le Bureau se réunit au moins dix fois par an et chaque fois qu'il est convoqué par son Président ou sur la demande d'au moins deux de ses membres.

Tout membre du Bureau qui a, sans excuse valable, manqué à trois séances consécutives du Bureau perd sa qualité de membre du Bureau.

### 3.3.1.2/ Délibérations

Le Bureau délibère valablement si au moins 2/3 des membres sont présents. Le Bureau peut se réunir par voie de visioconférence, de conférence téléphonique, ou physiquement. Les décisions sont prises à la majorité des voix des membres présents. Il ne peut y avoir de procuration. En cas de partage égal des voix, celle du Président est prépondérante.

### 3.3.2/ Compétence du Bureau

Le Bureau administre et dirige la FQF. Il supervise ou anime, selon les cas, tous les organes décrits dans les statuts et au Règlement Intérieur, exceptées les sections clubs, qui se gèrent de manière autonome. Le Bureau assure la gestion courante. Le Bureau exerce toutes les compétences que les Statuts n'attribuent pas à un autre organe de la FQF.

Le Bureau statue sur toutes les situations présentant un caractère d'urgence pour la FQF ou le Quidditch en France et à l'International dans le cadre de l'IQA.