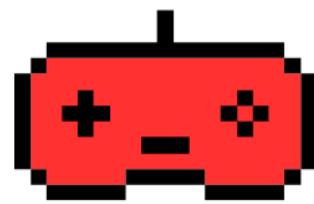


**STATUTS DU
GAMELAB DES
ÉTUDIANTS DE
L'UNIVERSITÉ
DE GENÈVE**



Préambule

Toute dénomination de personne, de statut ou de fonction dans les présents statuts vise indifféremment l'homme ou la femme.

L'association ne tolère aucune discrimination politique, ethnique, sociale, religieuse, de genre, ou de quel qu'autre ordre que ce soit.

Art. 1 : OBJET

1. Le GameLab des étudiants de l'Université de Genève (en abrégé GameLab UNIGE) est une association au sens des articles 60 et suivants du Code Civil Suisse.
2. Le GameLab UNIGE est une association à but non-lucratif, laïque et apolitique à l'exclusion de la politique universitaire.
3. Le GameLab UNIGE a son siège dans le Canton de Genève.
4. Sa durée est indéterminée.
5. L'association a pour buts de mener les activités suivantes au sein de l'Université de Genève, et en faveur de ses étudiant-e-s :
 - a. La promotion des jeux comme objets d'études académiques interdisciplinaires.
 - b. La défense des intérêts et la représentation de ses membres auprès des instances universitaires.
 - c. L'organisation d'évènements culturels avec pour objectif de dynamiser la recherche et de partager des savoirs autour du jeu et du sport dans une perspective interdisciplinaire.
 - d. L'organisation d'événements ludiques et festifs dans le milieu étudiantin.

Art. 2 : MEMBRES

1. Acceptation des Statuts
 - a. Tout membre du GameLab UNIGE accepte tacitement les présents statuts.
2. Membres Ordinaires
 - a. Tous étudiants de l'Université de Genève peuvent demander à être membre ordinaire du GameLab UNIGE.
 - b. La demande d'adhésion en tant que membre ordinaire est adressée par écrit ou par oral à un membre du comité. Elle peut également se demander lors d'une AG.
 - c. Toute demande d'adhésion en tant que membre ordinaire est automatiquement acceptée par le comité si elle est conforme aux conditions des alinéas précédents.
 - d. Les membres ordinaires disposent du droit de vote lors des assemblées générales (AG).
 - e. Ils doivent représenter plus du 50% du nombre totale de membres.
3. Membres Extraordinaires
 - a. Toute personne peut demander le titre de membre extraordinaire, excepté les personnes ayant précédemment perdu la qualité de membres par exclusion, manque de participation.
 - b. L'AG décide de l'acceptation de la demande selon ses modalités de vote.
 - c. Les membres extraordinaires ne peuvent disposer du droit de vote aux AG.
 - d. La qualité de membre extraordinaire est valable jusqu'à la fin de l'année académique en cours.

cours et est indéfiniment renouvelable.

4. Perte de la qualité d'un membre

- a. La qualité de membre se perd par décès, démission, exclusion, exmatriculation, non-conformité ou manque de participation.
- b. La démission se fait par demande écrite au président. Elle prend effet à la première AG suivant la démission.
- c. L'exclusion se fait par décision de l'AG en cas d'agissements contraires aux buts et intérêts de l'Association.
- d. Les membres exclus ne peuvent plus retrouver la qualité de membre ordinaire ni extraordinaires.
- e. L'exclusion prend effet dès que la décision est prononcée.
- f. Toute personne n'étant plus conforme aux conditions précitées perd sa qualité de membre.
- g. Suite à une série de quatre absences non-excusées aux AG, tout membre ordinaire ou extraordinaire perd sa qualité de membre par manque de participation. Il peut retrouver sa qualité de membre selon le protocole défini précédemment.

Art. 3 : ORGANES

1. Les différents organes du GameLab UNIGE sont les suivants :
 - a. L'Assemblée Générale (ci-après « AG »)
 - b. Le Comité
 - c. L'Organe de Vérification des Comptes
 - d. La Commission en charge de l'Événementiel

Art. 4 : ASSEMBLÉ GÉNÉRALE (AG)

1. L'AG est l'organe suprême et s'organise au moins une fois par semestre universitaire sur convocation du comité, accompagné de l'Ordre du Jour (OdJ), au moins 10 jours à l'avance.
2. Tout les membres sont convoqués à l'AG.
3. L'assemblée générale est présidée par le président de l'association. En cas d'absence extraordinaire, un membre du Comité, d'un commun accord avec le président de l'association, présidera l'assemblée générale.
4. Une AG extraordinaire peut avoir lieu sur demande du comité ou à la demande d'au moins un cinquième des membres disposant du droit de vote.
5. Les décisions de l'AG sont prises à la majorité simple des membres présents et disposant du droit de vote à raison d'une voix par membre, sous réserve d'autres majorités prévues par la loi ou les présents statuts.
6. Le scrutin est fait en principe à main levée ou par bulletin secret à la demande d'au moins un cinquième des membres présents et disposant du droit de vote.
7. L'AG est compétente pour prendre les décisions qu'elle jugera nécessaires dont notamment :
 - a. Définir la politique générale pour atteindre les buts définis à l'article 1 ci-dessus,
 - b. élire et révoquer les membres du Comité,
 - c. élire et révoquer les vérificateurs aux comptes,
 - d. élire et révoquer les membres de la Commission en charge de l'Événementiel,

- e. approuver le rapport de gestion du Comité et lui donner décharge,
 - f. approuver les comptes présentés par le Comité et lui donner décharge,
 - g. approuver le rapport des vérificateurs aux comptes et leur donner décharge,
 - h. Prononcer l'adhésion et l'exclusion d'un membre,
 - i. Prononcer la dissolution de l'Association
8. Un procès-verbal (PV) doit être rédigé et mis à disposition de tout les membres, après chaque AG.
9. Tout document présenté au cours d'une AG devra être mis à disposition de tous.

Art. 5 : COMITÉ

1. Le comité est au moins composé des membres suivants :
 - a. Un Président
 - b. Un Secrétaire
 - c. Un Trésorier
2. Le comité peut aussi inclure, mais pas obligatoirement les membres suivants :
 - a. Un Responsable chargé de la Communication
 - b. Un Responsable chargé de l'Événementiel
3. Il est permis, en fonction des besoins de l'association, qu'un même poste soit occupé par plusieurs personnes, permettant ainsi une répartition plus souple des responsabilités et une gestion optimisée des tâches.
4. Des rôles supplémentaires peuvent être créés selon les besoins spécifiques identifiés par le Comité, sans qu'une Assemblée Générale ordinaire ou extraordinaire ne soit nécessaire pour leur validation.
5. Le Comité représente le GameLab UNIGE à l'égard des tiers.
6. Le Comité est autorisé à faire tous les actes qui se rapportent au but de l'association.
7. Le Comité a les pouvoirs les plus étendus pour la gestion des affaires courantes.
8. Le Comité se réunit autant de fois que les affaires de l'association l'exigent.
9. Les membres du Comité agissent bénévolement et ne peuvent prétendre qu'à l'indemnisation de leurs frais effectifs et de leurs frais de déplacement.
10. Pour les activités qui excèdent le cadre usuel de la fonction, chaque membre du Comité peut recevoir un dédommagement approprié.
11. Les membres du comité sont élus selon la procédure suivante:
 - a. Peut être candidat tout membre ordinaire du GameLab UNIGE.
 - b. Les membres du Comité sont élus par l'AG pour une durée d'un an, renouvelable
 - c. En cas de démission ou s'il n'y a pas de candidat, l'AG désigne un intérim jusqu'à l'AG suivante.
 - d. En cas de démission en cours de semestre, le Comité élit un membre par intérim jusqu'à l'AG suivante.
12. Le comité se répartit les tâches générales au bon fonctionnement du GameLab UNIGE. Il doit notamment:
 - a. Convoquer lorsque nécessaire l'AG et exécuter ses décisions.
 - b. Gérer les affaires administratives et courantes de l'association.

- c. Former dès que possible une éventuelle relève du Comité afin d'assurer la continuité du GameLab UNIGE.
- d. Le comité est collégialement responsable. Ses décisions sont prises à la majorité des membres.
- e. Le Comité est tenu de maîtriser le contenu des statuts et de garantir leur application.
- f. Former de nouveaux Groupes de Travail (GT).
- g. Dissoudre les GT une fois la tâche effectuée ou s'ils sont dans l'incapacité de remplir la tâche qui leur incombe.
- h. Discuter du budget alloué aux GT

13. Le Président est chargé des tâches suivantes:

- a. Convoquer et présider le Comité.
- b. Diriger et coordonner le travail du Comité.
- c. Présider l'AG.
- d. En cas d'égalité parfaite des votes lors d'une AG, le Président est décisionnaire..
- e. Assurer la communication de l'association avec les membres et l'extérieur.
- f. Effectuer le rapport d'activité de l'année académique écoulée.
- g. Rédiger l'OdJ si l'AG est convoqué par le comité.
- h. Relever le courrier et le transmettre au Comité.

14. Le Secrétaire est chargé des tâches suivantes:

- a. Prendre le PV des assemblées et des réunions du Comité et le distribuer aux membres du Comité dans les 7 jours pour approbation.
- b. Une fois approuvés, archiver les PV.
- c. Assurer une liste de présence aux différentes réunions.
- d. Gérer la boîte mail.
- e. Trouver un remplaçant en cas d'absence.

15. Le Trésorier est chargé des tâches suivantes:

- a. Tenir les comptes régulièrement.
- b. S'occuper des demandes de subventions.
- c. Payer les dépenses de l'Association.
- d. Encaisser l'argent de l'Association.
- e. Archiver les comptes.
- f. En cas de difficulté financière, le Trésorier possède un droit de véto.

16. Le responsable chargé de la communication est chargé des tâches suivantes:

- a. Gérer la création des affiches, prospectus pour les soirées.
- b. Imprimer les affiches et les prospectus ainsi que les répartir dans les différents bâtiments de l'Université.
- c. Gérer les canaux d'information et y transmettre les informations essentielles concernant l'activité de l'association.
- d. Gérer la communication entre le GameLab UNIGE et les autres associations étudiantes pour la promotion des événements organisés par l'association.

17. Le Responsable chargé de l'Événementiel est chargé des tâches suivantes:

- a. Gérer le lien entre le GameLab et le collectif de vie nocturne ainsi que le collectif Datcha
- b. Trouver un lieu et une date pour les événements organisés par le GameLab UNIGE.
- c. Travailler en collaboration avec le Trésorier afin de déterminer un budget pour la soirée ainsi que d'élaborer la liste des courses nécessaires pour l'événement en accord avec les stocks de l'association.
- d. Organiser du début à la fin toutes les tâches à accomplir pour le bon déroulement de la soirée (installation, rangement, shifts au bar, responsables des bars etc...)

Art. 6 : ORGANE DE VÉRIFICATION DES COMPTES

1. L'organe est composé de deux vérificateurs des comptes.
2. Les vérificateurs des comptes sont élus par l'AG pour une durée d'un an, renouvelable.
3. Les vérificateurs doivent être externes au Comité.
4. Ils ont pour tâche de vérifier et d'approuver les comptes ainsi que de présenter leur rapport à la première AG du semestre d'automne.

Art. 7 : COMMISSION EN CHARGE DE L'ÉVÉNEMENTIEL

1. La Commission en charge de l'événementiel a pour but de mettre en place les différents évènements décidés par l'assemblé générale et le Comité.
2. Cette commission est obligatoire.
3. Elle est composée de 3 membres ou plus dont a minima le Responsable chargé de l'Événementiel, Responsable chargé de la Communication ainsi que le Trésorier.

Art. 8 : RESSOURCES

1. Le GameLab UNIGE tire ses ressources des dons, legs, subventions, parrainage qu'il peut recevoir ainsi que de ses activités.
2. Les fonds sont utilisés conformément au but social.
3. La gestion des comptes est mise sous la direction du Trésorier. Les comptes seront contrôlés par les vérificateurs des comptes et publiés.
4. Les frais fixes et autres sont énumérés dans le budget prévisionnel.
5. Toute modification du budget doit être validée lors d'une AG.
6. Tout abus ou mauvaise gestion conduit à une sanction ou à un non remboursement.
7. Les membres de l'association ne sont pas responsables personnellement des dettes sociales qui ne sont garanties que par l'actif social de l'association.

Art. 9 : MODIFICATION DES STATUTS

1. Toute modification des statuts doit être approuvée par l'AG. Celle-ci doit être acceptée à la majorité qualifiée (2/3) des membres votants présents.
 - a. Si le comité stipule que les modifications ne nécessite pas la convocation d'une AG, celle-ci ne sera pas convoqué pour son approbation. Dans cette situation, le Comité se doit d'annoncer explicitement ce qui a été modifié dans les statuts de façon à ce que les membres puissent, si besoin, demander à ce qu'une AG extraordinaire soit convoquer pour désapprouver les modifications faites par le Comité.

2. La proposition de modification des statuts doit être présente à l'OdJ avant l'ouverture de l'AG.

Art. 10 : DISSOLUTION

1. La durée du GameLab UNIGE est indéterminée.
2. L'AG peut dissoudre le GameLab UNIGE.
3. La dissolution doit être acceptée par 75% plus une voix de l'ensemble des membres du GameLab UNIGE disposant du droit de vote.
4. En cas de dissolution de l'association, l'actif disponible sera entièrement attribué à une institution poursuivant un but d'intérêt public analogue à celui de l'association.
5. En aucun cas, les biens ne pourront retourner aux fondateurs physiques ou aux membres, ni être utilisés à leur profit en tout ou partie et de quelque manière que ce soit.

Art. 11 : LIENS AVEC D'AUTRES ASSOCIATIONS

1. Le GameLab UNIGE peut, sur décision de l'AG, faire partie d'une ou plusieurs associations faîtières d'associations d'étudiants.
2. Le GameLab UNIGE peut, sur décision de l'AG, faire partie d'autres associations dont les buts rejoignent ceux de l'Association.
3. Le GameLab UNIGE peut, sur décision du Comité, s'allier à d'autres associations dans le cadre d'organisation d'événements.

Entrée en vigueur le: 18/12/2024

Les présents statuts ont été adoptés par l'assemblée générale du 18/12/2024 et resteront valides jusqu'à la dissolution de l'Association où jusqu'à leurs modifications au cours d'une assemblée générale ultérieure.

Au nom de l'association :

Le Co-Président :



.....

Pablo Facundo Maiz Calle

La Co-Présidente :



.....

Valeria Romanova

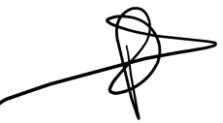
Le Secrétaire :



.....

Paolo Alessandro Cutillo

Le Trésorier :



.....

Pierre-Lou Delfante

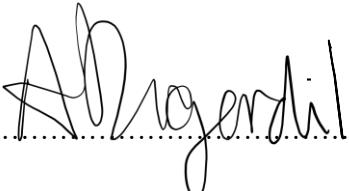
La responsable chargée de l'évènementiel:



.....

Justine Cirilli

La responsable chargée de la communication:



.....

Auriane Dugerdil