

GUIDE DE PROCÉDURE - CRISE



SIMEURO-BRÉBEUF

SimEuro 2019

8-9 novembre 2019

Introduction

Le comité de crise est une opportunité de découvrir une particularité dans les simulations. Les mêmes règles de conduite s'appliquent comme dans un comité régulier, c'est-à-dire que vous êtes appelé à respecter votre personnage et à représenter ses intérêts même si ceux-ci ne concordent pas avec vos opinions personnelles. Il est important, afin de bien pouvoir apprécier votre expérience, de se préparer convenablement. Faites vos recherches! Apprenez préalablement avec qui votre pays ou personnage travaille et avec qui il ne travaille pas, etc. Ce qui est différent avec une crise, c'est que vous avez plus de liberté. On vous demande d'utiliser votre créativité ainsi que votre imagination dans les limites imposées par la présidence.

Évènements de crise

Dans une simulation de crise, comme celui dans lequel vous faites partie, les règles et le style des procédures sont très semblables à ceux d'une simulation régulière, mais ceux-ci peuvent changer assez rapidement. Quand la simulation débutera, peu importe si vous représentez un personnage ou pays historique ou fictif, plusieurs éléments d'une simulation régulière pourront être utilisés par les délégués : négociation, débat, caucus modérés et non-modérés, etc. Cependant, les règles de procédures changeront dramatiquement lorsque les animateurs de crises (présidence) annoncent le déroulement d'un évènement de crise.

Tout d'abord, définissons ce qu'est un évènement de crise. Ces évènements sont annoncés devant tous les délégués soudainement et sans avertissement, ils seront aussi des fois annoncés au milieu d'un discours. Ils prendront la majorité du temps la forme d'un bulletin de nouvelles expliquant concisément

la situation, mais sans trop dévoiler, car il reviendra aux délégués de déterminer si d'autres secrets sont dissimulés... Après que l'évènement a été expliqué, il y aura une brève séance de questions où les délégués pourront poser des questions sur, et seulement sur, l'évènement en question. Pendant et après que les délégués répondent et tentent de trouver une solution, des mises à jours seront fréquemment données.

Il est important à noter que les évènements ne respecteront pas nécessairement ce qui c'est vraiment passer durant l'histoire. Pour le bénéfice de la simulation, la révolution russe que vous allez simuler sera donc très différente de ce qui s'est vraiment déroulé. Les évènements de crise, les mises à jour ainsi que le dénouement des évènements et de la simulation en générale dépendront des solutions que vous allez développer ainsi que ce que vous allez écrire dans vos directives.

Les directives

Dans certaines simulations de crise, il n'y aura que l'utilisation de directives qui prendront d'une certaine manière la place des résolutions traditionnelles. Dans d'autres simulations, les directeurs de crise demanderont soit plusieurs résolutions ou une seule qui devra être rédigée et acceptée par l'ensemble de l'assemblée (un traité de paix ou de division territoriale par exemple). Cependant, notez que ce sont vraiment les directives qui sont au cœur d'une simulation de crise. Il existe deux sortes de directives (qui sont, les deux, écrites la plupart du temps sur un papier et non à l'ordinateur) : les directives personnelles et les directives communes. Les **directives personnelles** sont très souvent écrites en secret et c'est à travers celles-ci que vous allez pouvoir

de un, gérer comment vous allez utiliser les ressources de votre pays ou personnages qui vous seront accordées par les directeurs (argent, soldats, espions, etc.), de deux, planifier et mettre en action vos stratégies que vous voulez utiliser (mouvement de troupes, allocation de fonds à des projets, trouver des moyens pour amasser du capital, etc.) et de trois, organiser des complots contre d'autres délégués (assassinat, vol, sabotage, etc.). Les directives communes sont écrites par plusieurs délégués de façon ouverte ou secrète, et doivent être signées par chaque délégué y prenant part. Ces directives pourraient prendre la forme d'alliances militaires, de déclarations de guerre, de pactes économiques ou encore une fois de complots secrets, mais qui ont, cette fois-ci, plusieurs co-conspirateurs. La meilleure stratégie est d'être le plus original possible dans vos directives tout en étant assez réaliste et en respectant le plus que possible les motifs et les orientations politiques de vos personnages ou pays.

Il est important de noter que l'acceptation de vos directives, personnelles ou communes, est à la discrétion des directeurs et de la présidence, c'est-à-dire qu'il y a certaines choses que vous n'allez pas pouvoir faire et que certaines de vos directives seront refusées. Ceci est fait pour éviter que la simulation prenne des tournures trop irréalistes et pour assurer que le déroulement de la simulation ne prenne pas trop de retard. Rappelez vous enfin que les simulations de crises avancent très vites et sont très spontanées; il sera presque impossible de prédire ce que les autres délégués vont faire ou comment se dérouleront les évènements. Vous allez devoir aussi équilibrer ce que vous faites en secret avec ce que vous allez faire ouvertement, avec tout le monde. Le but sera d'arriver à une solution commune et non de finir dans une guerre

générale impossible à gagner; il faudra donc éviter de comploter contre toute l'assemblée...

Nous avons hâte de travailler avec vous! SimEuro c'est une activité intense, mais c'est aussi important de s'amuser!

Ce guide est écrit par Marie-Antoinette Diop, co-directrice de crise, et Maximilian Fiorante, co-directeur de crise, en date du 9 septembre 2017.