

# CONDITIONS D'ADMISSIBILITÉ

Les individus et organismes désireux de faire partie de cette banque régionale d'offres de services en loisir culturel doivent avant tout répondre aux conditions d'admissibilité.

## CONDITIONS GÉNÉRALES

Les personnes intéressées à déposer une offre de services en loisir culturel doivent le faire en tant que :

- ➔ Artisan ou artiste professionnel ou en voie de professionnalisation agissant comme partenaires d'activités et de projets en loisir culturel
- ➔ Artisan ou artiste amateur
- ➔ Organisme, association ou club incorporé
- ➔ Regroupement non incorporé
- ➔ Entreprise privée agissant comme partenaires d'activités et de projets en loisir culturel

Résider (à temps plein ou à temps partiel) ou détenir son siège social sur le territoire desservi par l'URLS GÎM, c'est-à-dire la région administrative de la Gaspésie-Îles-de-la-Madeleine.

## CONDITIONS SPÉCIFIQUES

Les offres de services en loisir culturel doivent répondre aux critères suivants:

Toucher une discipline ou un secteur d'intervention nommé ci-dessous

Demander la participation active des personnes impliquées durant l'activité (au moins 50% de l'activité).

Stimuler la créativité des participants

Se dérouler en temps de loisir (en dehors des obligations familiales, du travail ou du temps de classe des participants)

Se dérouler dans des lieux publics (ex. centre communautaire, école, parcs, locaux municipaux, etc.)



# CONDITIONS D'ADMISSIBILITÉ

(suite)

## SECTEURS D'INTERVENTION ADMISSIBLES

Arts de la scène / arts vivants (Ex. : théâtre, improvisation, danse, musique, humour, cirque)

Arts littéraires (Ex. : poésie, slam, conte)

Arts numériques (Ex. : animation 3D)

Arts visuels / Arts multidisciplinaires (Ex. : peinture, illustration)

Histoire, patrimoine et muséologie (Ex. : archives, généalogie)

Médias et communications (Ex. : radio amateur, journalisme, cinéma, vidéo)

Métiers d'art (Ex. : tissage, travail du cuir, tricot, poterie, ébénisterie)

## EXCLUSIONS

Projets de médiation culturelle ou autres initiatives de développement de public et d'augmentation de la consommation de produits artistiques et de services culturels

Projets poursuivant des objectifs exclusivement sociaux, environnementaux ou économiques utilisant la culture comme moyen d'intervention

Le loisir culturel d'assistance (à un spectacle, à un événement)

Loisir scientifique, activités physiques, jeux de société, etc.

