

Règlement

Règlement du 23/03/2009 remanié lors de l'AG du 24/01/2016

Règles de savoir-vivre:

Article 1 :

Les règles communes de savoir-vivre doivent être respectées (politesse, ne pas mettre les pieds sur les tables, nettoyer son verre, etc,...). Le local est un lieu de détente, un bon état d'esprit est donc nécessaire. L'alcool et la drogue sont interdits au sein du local. Toutes personnes en état d'ébriété ou sous l'emprise de stupéfiants sera exclue de l'association.

L'alcool pourrait être autorisé dans des circonstances particulières et à titre exceptionnel par le Bureau sous conditions définies de manière stricte.

Il est également interdit de vapoter à l'intérieur des locaux mis à la disposition de l'association.

Chaque membre doit veiller à donner une bonne image de Némésis auprès des autres associations de la Diode. Cela afin de favoriser une bonne ambiance et des rapports courtois.

Règles d'utilisation du local et des locaux de la Diode:

Article 2 :

Les membres présents réunis autour d'un Maître du jeu ou MJ lors d'une session de jeu appelé « une table » sont matériellement et solidairement responsables.

Un MJ ou un animateur est libre à sa table. Il peut accepter ou refuser qui bon lui semble s'il juge que cela ne va pas à l'encontre du déroulement du jeu et à condition que cela ne va pas à l'encontre des statuts ou du règlement intérieur.

Les tables doivent signaler leur présence par leur inscription sur le support à disposition au local.

Tout élément détérioré du fait de son utilisation normale ou non devra être signalé au Conseil d'administration.

Article 3 :

Le local étant mis à disposition par la Mairie, il est demandé de veiller au rangement et à la propreté du local. Le reste des locaux de la Diode doivent être traité avec les mêmes principes de savoir-vivre élémentaires et le règlement de l'association s'y applique.

Chaque table doit veiller lors d'une session de jeu à vider les poubelles si elles sont pleines et passer un coup de balai ou de serpillière à chaque utilisation.

Toutes nourritures ou boissons laissées au local sans précision appartiennent à tous une fois la partie terminée.

L'ordinateur mis à disposition au local doit être utilisé à des fins rôlistiques. Toute utilisation à des fins pornographiques ou autres est strictement interdite.

Il est interdit d'utiliser l'échelle à l'arrière du bâtiment, d'accéder au toit de quelques manières que ce soit et d'utiliser les sorties de secours en dehors des situations d'urgences ou d'exercices déployés par les autorités compétentes. Tout contrevenant s'expose à une exclusion immédiate et définitive de l'association.

Article 4 :

Si des consommations, à titre exceptionnel, sont mises en vente, par décision du Bureau celles-ci devront être réglées avant de quitter le local.

Article 5 :

L'association organise plusieurs types d'animations. Les animations sont toutes les activités organisées par le Conseil d'administration ou les membres de l'association avec l'aval du Bureau (murder parties, Soirées Némésis, Bières rôlistes, etc,...).

Le Samedi de l'imaginaire ou SDI est l'animation phare de l'association. Il a lieu les samedis après-midi sauf exception (jour de fêtes, etc,...) de 14H à 20H.

Le SDI est ouvert à tous. Le SDI commence à 14H30 par les nouvelles concernant l'association, présentation de maximum 3 ouvrages, les annonces diverses, la présentation des parties et la répartition des tables (La tranche 14H00 à 14H30 est dédiée à l'arrivée des participants).

L'équipe du Conseil d'administration assure le bon fonctionnement de cette vitrine de l'association. Les différentes tables doivent veiller à la fin de leur partie à nettoyer leur emplacement et jeter leurs déchets.

Les animations sont réservées, en dehors du SDI, aux membres. Sauf si c'est dans le cadre d'une initiation ou de mise en valeur de l'association tel que par exemple la Convention, d'animations représentatives ou le SDI. Un non membre ne peut venir à qu'à une seule initiation.

Lors du SDI, si un membre est en retard et qu'il n'a pas prévenu un membre du Conseil d'administration aucune place ne lui sera gardée.

Il est également interdit si un MJ arrive en retard de démarcher les joueurs répartis sur les autres tables. Sauf si exceptionnellement ces dernières sont surchargées et uniquement après accord de leur MJ. Si un joueur quitte une partie sans avoir prévenu le MJ avant le début de la partie, et sans excuse valable il pourra être soumis à une sanction laissée au jugement du Conseil d'administration.

Règles concernant le prêt:

Article 6 :

Les clefs du local sont disponibles auprès des membres du Conseil ou d'une personne désignée pour ce rôle avec son accord par le Conseil d'administration.

La personne membre du Conseil ou non ayant une mission en rapport avec les clefs devient

le Maître des Clefs durant la durée de sa mission.

Articles 7 :

Sont empruntables par les membres sur inscription dans le support prévu à cet effet :

- Les jeux de rôle
- Les jeux de plateau
- Les revues

Le registre doit être rempli précisément et obligatoirement.

Tous les emprunts se font pour un maximum de 2 mois. Il n'est possible d'emprunter que maximum 2 éléments de la liste à la fois.

Les emprunts doivent être rendus en bon état. En cas de perte ou dégradation le membre emprunteur doit le signaler et rembourser.

Si les dégradations n'étaient pas réparées ou si des vols étaient effectués le Conseil d'administration et à travers lui le Bureau à toute latitude pour agir et sévir en conséquence.

Les dés, les figurines, ainsi que le mobilier du local ne sont pas empruntables.

Convocation par Courriel:

Article 8 : (attention, cet article est mentionné dans les statuts)

Les membres qui le souhaitent peuvent être informés d'une convocation à une Assemblée générale par courriel, leur convocation écrite pouvant être retirée auprès d'un membre du Conseil d'administration ou au local.

Cotisation annuelle:

Article 9 :

La cotisation annuelle est fixée lors de l'Assemblée générale ordinaire.

Le montant est fixé par défaut à 10 euros. Les adhésions vont de janvier à janvier. Les adhésions faites à partir du 1er novembre de l'année en cours valent cotisation également pour l'année N+1.

Siège Social:

Article 10 :

L'adresse du siège de l'association est au centre Terre de Jeux, 190-194 avenue Gustave Flaubert, 63000 Clermont-Ferrand.

Pouvoir de référé:

Article 11 :

En cas d'infraction au présent règlement, le Conseil d'administration pourra statuer en référé (mesure d'urgence à titre provisoire).