

Règlement intérieur du C.J.D.R.U.

Titre 1 : Adhésion au C.J.D.R.U.

Article 1 : Conditions d'adhésion

L'adhésion au C.J.D.R.U. est conditionnelle au paiement de la cotisation, à l'acceptation du présent règlement, à la déclaration d'une adresse de contact valide (adresse e-mail ou adresse postale) auprès du Bureau, ainsi qu'à la présentation d'une autorisation signée par le tuteur légal pour les membres mineurs de 16 ans.

Article 2 : Durée de l'adhésion

L'adhésion au C.J.D.R.U. est valide jusqu'au 30 septembre suivant la date de paiement de la cotisation. Le paiement de la cotisation est exigible à compter du 31 août ; pour les cotisations payées entre le 31 août et le 30 septembre, l'adhésion est valide jusqu'au 30 septembre de l'année suivante.

Article 3 : Conséquences de l'adhésion

L'adhésion au C.J.D.R.U. donne droit à l'accès aux parties de jeu de rôle hebdomadaires du club, à l'emprunt de matériel, ainsi qu'à la candidature au Conseil d'administration pour les membres majeurs de 16 ans.

Article 4 : Conditions d'accès aux parties hebdomadaires

L'accès aux parties de jeu de rôle hebdomadaires du club est réservé aux membres. Les personnes n'étant pas membres du club auront accès aux parties hebdomadaires à concurrence de deux soirées, à condition de respecter le présent règlement.

Article 5 : Conditions du prêt de matériel

Un membre aura accès au prêt de matériel après avoir déposé un chèque de caution de 50 €, non encaissé, qui sera conservé jusqu'à la fin de l'année d'adhésion. La durée du prêt est fixée à 1 mois, renouvelable deux fois après accord du Bureau. En cas de non-respect du délai de retour, l'emprunteur sera averti, et le chèque de caution sera encaissé après un délai de deux semaines. En cas de dégradation du matériel pendant la période de prêt, le chèque de caution sera encaissé.

Titre 2 : Utilisation des locaux

Article 6 : Occupation des locaux

Le C.J.D.R.U. se réunit dans les locaux de la Maison de l'enfance, 163 rue de la Calamine, 73000 Chambéry, du vendredi soir à 20h jusqu'au départ du dernier membre du Bureau (sauf exception définie à l'article 11). L'accès aux locaux est interdit en dehors de cette période, sauf autorisation préalable par un responsable de la Maison de l'enfance.

Article 7 : Tabagisme

Il est interdit de fumer, de vapoter, de consommer des boissons alcoolisées et des substances illicites dans les locaux. Il est possible de fumer et vapoter devant la Maison de l'enfance, à condition que les mégots ne soient pas jetés au sol.

Article 8 : Remise en état des salles

Tous les joueurs qui occupent une salle de la Maison de l'enfance sont conjointement responsables de s'assurer que cette salle est rendue dans un état conforme à la convention d'occupation des locaux, ce qui inclut notamment les points suivants : le sol de la salle doit être raisonnablement propre, les tables et chaises remises à leur place, les poubelles vidées et remplacées, les lumières éteintes, les portes et fenêtres fermées ; aucun objet étranger à la Maison de l'enfance ne doit rester sur les lieux.

Article 9 : Sortie des locaux

La sortie des locaux doit s'effectuer sans bruit afin de préserver le voisinage.

Article 10 : Responsabilité des locaux

L'ouverture et la fermeture des locaux sont faites par un membre du Bureau, qui conserve également les clefs entre chaque session de jeu ; la présence d'un membre du Bureau est toujours requise dans les locaux (sauf exceptions définies à l'article 11).

Article 11 : Délégation de la responsabilité des locaux

De façon exceptionnelle, un membre du Bureau peut choisir de confier une ou plusieurs des responsabilités définies à l'article 10 à un membre ayant au moins six mois d'ancienneté. Ce membre sera alors responsable au même titre que les membres du Bureau, ce qui implique notamment de vérifier que chaque salle du bâtiment est rendue dans un état conforme à la convention d'occupation des locaux, de verrouiller les portes, fenêtres et volets, et de mettre en route l'alarme au moment de quitter les locaux.

Titre 3 : Règles disciplinaires

Article 12 : Sanctions

Le non-respect du règlement entraîne une sanction définie par les membres du Bureau. Les sanctions possibles sont le blâme, le renvoi temporaire, et le renvoi définitif de l'association.

Article 13 : Manquements au règlement intérieur

Les principaux manquements au règlement pouvant donner lieu à une sanction sont les suivants :

- Le non-respect des règles d'utilisation des locaux, notamment les articles 6, 7, 8 et 10 ;
- Le non-paiement de la cotisation ;
- La dégradation du matériel de l'association ;
- Le non-respect des règles élémentaires de bonne conduite et de respect mutuel entre les membres, ce qui inclut le comportement manifesté par l'intermédiaire du site internet de l'association.

Titre 4 : Gestion des parties

Article 14 : Inscription aux parties

Les membres de l'association doivent prévenir de leur venue avant le vendredi soir à 17h et s'inscrire aux parties en précisant un premier et un second choix. L'inscription aux parties se fait par l'intermédiaire du site internet de l'association ; à défaut, il est possible de prévenir un membre du Bureau par tout moyen (e-mail, téléphone, SMS, etc.).

Article 15 : Attribution des parties aux joueurs

Le nombre de joueurs acceptés sur une partie est défini à la discrétion du maître de jeu. Si le nombre de joueurs inscrits excède le nombre de joueurs acceptés, l'ordre de priorité est le suivant :

- les nouveaux joueurs lors de leurs deux premières soirées de présence ;
- les maîtres de jeu qui avaient annoncé une partie sur le forum, mais dont la partie a été annulée ;
- les membres s'étant inscrits sur la partie avant le vendredi soir à 17h ; les joueurs appartenant à cette catégorie sont départagés selon le classement tenu à jour par le Bureau, qui prend en compte le nombre de fois où le joueur a été maître de jeu et le nombre de fois où le joueur n'a pas pu jouer la partie qu'il avait définie comme premier choix ;
- les membres ne s'étant pas inscrits sur une table avant le vendredi soir à 17h.

Article 16 : Début des parties

L'attribution des joueurs aux parties est définie par les membres du Bureau présents le vendredi soir à 20h40 ; les parties débutent à 20h45 après les éventuelles annonces du Bureau. Les membres doivent être présents à 20h40 au plus tard ; les joueurs absents à ce moment-là et n'ayant pas prévenu de leur retard pourront être acceptés ou non sur une table, à la discrétion des maîtres de jeu.

Article 17 : Campagnes

Sont définis comme "campagne" les scénarios prévus pour durer trois soirées ou plus.

Afin de permettre à tous les membres d'y participer, les campagnes devront être présentées sur le site du club au moins 1 mois avant leur lancement, et annoncées les vendredis soirs 1 mois et 3 semaines avant leur lancement. Si le maître de jeu n'est pas disponible pour les annonces le vendredi soir, elles seront effectuées par le Bureau. Si ces règles ne sont pas respectées, le début de la campagne sera décalé. Les joueurs sont sélectionnés 2 semaines avant le lancement de la campagne parmi les membres s'étant manifestés à ce moment-là. En cas de trop grand nombre d'inscrits sur une campagne, les joueurs sont sélectionnés par le maître de jeu en concertation avec le Bureau.

Règle d'or : les membres du Bureau et les membres du club doivent proposer un nombre de parties suffisant pour que chaque joueur présent le vendredi soir à 20h40 puisse participer à une partie de jeu de rôle, que ce joueur ait prévenu de sa venue ou non. Cela peut inclure l'annulation de parties ou de campagnes pour libérer des maîtres de jeu.