

## **Association Pentacle & Boule de Gnome - Règlement intérieur**

**Article 1.** L'association Pentacle & Boule de Gnome se réunit dans les locaux de la Maison de l'Enfance, 163 rue de la Calamine, 73000 Chambéry, du vendredi soir 19 h 30 jusqu'au départ du dernier membre du bureau sauf cas exceptionnel où un membre de l'association se verrait confier la fermeture des locaux par l'un des membres du bureau sous condition que ledit membre ait au moins six mois d'ancienneté.

**Article 2.** L'accès aux locaux est réservé aux membres cotisants. Pour les personnes n'ayant jamais été membres du club, l'accès est autorisé à concurrence de deux soirées sans cotisation, à condition de respecter le présent règlement. Les autres devront s'acquitter durant leurs deux premières soirées de présence de leur cotisation auprès du trésorier. Si cela n'est pas fait, le bureau se réserve le droit de ne pas accepter le joueur tant que la situation n'est pas réglée.

**Article 3.** Le paiement de la cotisation équivaut à l'acceptation du présent règlement dont une copie est remise à chaque personne, qui devient membre de la date du paiement jusqu'au 31 août suivant.

**Article 4.** La cotisation dont le montant est fixé annuellement par le bureau donne droit à l'accès sans restriction aux locaux mis à disposition du club, sous réserve du respect des articles 5 à 8, et au droit d'emprunter des jeux du club, sous réserve de remplir les conditions établies à l'article 11.

**Article 5.** 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) seulement sur le devant de la Maison de l'Enfance si les mégots ne sont pas jetés au sol.

**Article 6.** Les salles doivent être nettoyées et rangées, les poubelles doivent être vidées et remplacées ainsi que les lumières éteintes par les occupants de chaque pièce.

**Article 7.** Toutes les issues et fenêtres doivent être fermées et l'alarme mise en route par un membre du bureau sauf cas exceptionnel où la fermeture sera verrait être confiée à un membre de l'association (cf. article 1) qui s'acquittera alors de cette tâche.

**Article 8.** La sortie des locaux doit s'effectuer sans bruit afin de préserver le voisinage.

**Article 9.** Les clés des locaux sont conservées exclusivement par un des membres du bureau sauf cas exceptionnel où un membre de l'association se verrait confier les clés par un membre du bureau sous condition de restitution des clés dans les meilleurs délais, afin de permettre l'ouverture de la prochaine session de jeu le vendredi suivant.

**Article 10.** L'ouverture des locaux est possible sur des périodes différentes après obtention de l'accord exprès du responsable de la Maison de l'Enfance. La présence d'un membre du bureau est toujours requise sur les lieux.

**Article 11.** Un membre cotisant a accès aux prêts de jeux après avoir déposé un chèque de caution de 50 €, non encaissé, qui sera conservé jusqu'à la fin de l'année de cotisation (31 août suivant). La durée du prêt est fixée à 1 mois renouvelable deux fois avec accord du bureau. Le non-respect du délai de retour entraînera l'encaissement du chèque de caution après avertissement de l'emprunteur. Cela va de même si le livre ou le jeu emprunté est rendu en mauvais état.

**Article 12.** L'inscription aux parties se fait le vendredi soir sur la feuille d'inscription, en précisant un premier et un deuxième choix. En cas de trop grand nombre de joueurs préinscrits sur une table, l'ordre de priorité est le suivant :

- les nouveaux joueurs sur leurs deux premières soirées ;
- les membres ayant un joker (pour rappel celui-ci est octroyé par le bureau pour l'investissement d'un membre dans un stand, un événement ou de l'aide sur un projet, etc.) ;
- les maîtres de jeu qui avaient annoncé une partie sur le forum mais qui n'ont pas assez d'inscrits ou que le bureau a dû annuler ;
- les membres ayant prévenu de leur venue selon le classement antérieur des choix de parties. Ce classement prenant en compte le nombre de premier ou deuxième choix et les parties proposées par les MJ. Le calcul étant fait en pourcentage ;
- ceux débarquant à l'improviste.

En cas de litige, les membres du bureau présents décideront de la marche à suivre.

**Article 13.** Les inscriptions aux parties sont closes à 20 h 45 le vendredi soir et elles débutent à 21 h. Sauf si le membre a prévenu de son retard, il ne sera pas assuré d'une place. Il est possible de prévenir un membre du bureau par tout moyen (Internet, SMS, téléphone, etc.) .

**Article 14.** Afin de permettre à tous les membres d'y participer, les campagnes devront être annoncées sur le site du club 1 mois avant leur lancement, et présentées les vendredis soirs sur la même période. Si le maître de jeu n'est pas disponible, le bureau prendra le relais. En cas de manquement à cette information, le début de la campagne sera décalé. En cas de trop grand nombre d'inscrits sur une campagne, le bureau en concertation avec le maître de jeu désignera les joueurs. Le maître quant à lui pourra essayer de la refaire jouer après.

**Article 14bis.** Seront considérés comme campagnes les scénarios prévus pour durer plus d'une soirée.

**Article 15.** Le non-respect du règlement entraînera une sanction définie par les membres du bureau. Cela peut être le blâme, le renvoi ponctuel ou définitif de l'association en fonction de la gravité et en fonction des statuts de l'association.

**Article 16.** Les règles de bonne conduite et de respect mutuel sont étendues au site internet de l'association et tout écart sera sanctionné selon les termes de l'article 15.

**Règle d'or :** les membres du bureau et les membres du club doivent proposer un nombre de tables suffisant pour que chaque joueur (ayant prévenu ou nouveau) présent le vendredi puisse jouer sur une table de jeu de rôle. Cela peut inclure l'annulation de parties ou de campagnes pour libérer des maîtres de jeu.