**Règlement intérieur 2013/2014**

**de l’association « Les DARX Fantastiques »**

[**1)** **La cotisation :** - 2 -](#_Toc335039136)

[**2)** **Les membres :** - 2 -](#_Toc335039137)

[**3)** **L’admission :** - 3 -](#_Toc335039138)

[**4)** **La perte de la qualité de membre :** - 3 -](#_Toc335039139)

[**5)** **Limite d’âge :** - 4 -](#_Toc335039141)

[**6)** **La location de jeux de société :** - 4 -](#_Toc335039142)

7) **Le tarif des prestations :**  **- 5 -**

[**8)** **La vente au sein de l’association :** - 5 -](#_Toc335039143)

[**9)** **L’assemblée générale ordinaire :** - 6 -](#_Toc335039144)

[**10)** **L’assemblée générale extraordinaire :** - 6 -](#_Toc335039145)

[**11)** **Le règlement intérieur :** - 6 -](#_Toc335039146)

1. **La cotisation :**

Pour devenir membre de l’association « les DARX Fantastiques », il faut être à jour de sa cotisation. Celle-ci est valable du 1er septembre au 31 août, c'est-à-dire durant une année scolaire. Le montant de la cotisation est fixé annuellement lors de l'assemblée générale sur proposition du conseil d’administration.

Toute cotisation versée à l’association est définitivement acquise une fois le règlement intérieur accepté. Il ne saurait être exigé un remboursement partiel ou total en cours d’année et cela même en cas d’exclusion ou de démission. Le montant de la cotisation est fixé pour l’année 2014/2015 à :

- 10 € pour les membres participant aux différents temps d’activités désignés par la suite sous le terme « Joueur(s) ». Chaque joueur peut, grâce à sa carte d’adhésion, faire découvrir les journées jeux à un « invité » jusqu’à 3 fois dans l’année. Sa carte d’adhésion est poinçonnée en conséquence (max 3 poinçons).

- 1 € pour les membres acheteurs désignés par la suite sous le terme « Acheteur(s) ».

Pour participer à un tournoi, il faut être un « Joueur ».

1. **Les membres :**

L'association « les DARX Fantastiques » est composée des membres suivants :

- les « membres fondateurs » : Damien Prissimitzis, Aziz Boussedour, Romain Coosemans et Xavier Bonne.

- les « membres adhérents » :

- les « Joueurs » : ils peuvent participer aux différents temps d’animation, aux différents tournois mis en place ainsi qu’aux différents évènements proposés (Polymanga, tournois officiels etc.). Ils pourront également acheter ou emprunter des jeux de société.

- les « Acheteurs » : ils peuvent uniquement acheter des jeux et des cartes mis en vente par l’association.

Une personne s’impliquant au moins une fois dans l’année au sein de l’association (hormis la participation au festival LudiDARX) est considérée comme « Bénévole ».

Les personnes fréquentant de manière occasionnelle les activités des DARX Fantastiques, c’est-à-dire les « Invités», ne sont pas considérées comme membres. Elles ne bénéficient pas des avantages réservés aux membres (location et achat de jeux,…).

1. **L’admission :**

**Tout membre de l’association devra fournir, en même temps que sa cotisation, la fiche de renseignements dûment complétée et signée. Pour les mineurs, la signature du représentant légal est obligatoire. Tous les renseignements fournis par les membres devront être exacts et devront être actualisés dès que ceux-ci deviennent obsolètes.**

**La signature de la fiche de renseignements vaut acceptation du règlement.**

**Les statuts pourront être remis à tout membre sur simple demande.**

**Les invités sont inscrits sur la fiche « invités » et donnent les informations correspondante à cette fiche.**

1. **La perte de la qualité de membre :**

La qualité de membre se perd pour l’une des quatre raisons suivantes :

1. - A la fin de chaque année scolaire.
2. - Le décès. En cas de décès la qualité de membre s’éteint avec la personne.
3. - La démission. Le membre démissionnaire devra adresser, par courrier au conseil d’administration ou au président de l’association, sa volonté de démissionner de l’association.
4. - L’exclusion : Un membre peut être exclu pour les raisons suivantes :

-le membre ne se conforme pas aux statuts de l’association et/ou au règlement intérieur.

- le membre dégrade les biens mis à sa disposition.

- le membre fournit des informations volontairement fausses.

- le membre a un comportement contraire à la vie en collectivité.

- le membre a perdu à plusieurs reprises des jeux empruntés.

La décision d’exclusion sera rendue par le président après avoir entendu, lors d’une audience avec l’ensemble du bureau, le membre contre lequel la procédure d’exclusion est engagée. Le membre sera convoqué par courrier au minimum quinze jours avant la date de l’audience. Les motifs de la convocation seront rappelés dans le courrier.

1. **Limite d’âge :**

**Soirées du samedi :**

**Les personnes âgées de moins de 18 ans ne seront autorisées à participer aux soirées du samedi que si elles sont accompagnées par un adulte référent.**

**La limite fixée est d’un adulte pour 4 enfants présents.**

**Après-midis jeux :**

**Les enfants de moins de 12 ans doivent être accompagnés d’un adulte.**

**La limite fixée est d’un adulte pour 4 enfants présents.**

1. **La location de jeux de société :**

Un chèque de caution de 50€ sera exigé lors de la première location de jeux d’une année scolaire. Les jeux seront vérifiés avant l’emprunt par le membre qui le loue, et après chaque emprunt par la personne référente de la journée jeux.

En cas de retard, des indemnités d’un montant de 5€ seront exigées par jeu et par quinzaine de retard. Passées deux quinzaines de retard sans nouvelles de la part de l’adhérent qui loue les jeux, le chèque de caution sera encaissé.

En cas de perte d’élément ou de détérioration, le jeu devra être remplacé à neuf. Si cela n’est pas fait durant les deux semaines qui suivent, le chèque de caution sera alors encaissé.

Les « Joueurs » pourront emprunter 2 jeux pour une durée maximale de 2 semaines.

Les « Joueurs » paieront une participation de 2€ par jeu lors de la location de jeux de société.

Les « Bénévoles » et les « Fondateurs » ne paieront pas de prix de location.

1. **Le tarif des prestations**

Dans le cadre de ses activités, l’association intervient dans certaines manifestations. Les tarifs de ses prestations sont les suivants :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **demi-journée** | **journée** | **caution** |
| Jeux de société avec animateurs | 50 € | 100 € | aucune |
| Jeux en bois avec animateurs | 100 € | 200 € | aucune |
| Jeux de société et en bois avec animateurs | 125 € | 250 € | aucune |

1. **La vente au sein de l’association :**

Sans l’accord préalable du Conseil d’Administration ou à défaut du bureau, les ventes ne seront pas autorisées dans le cadre de l’association.

Pour toute vente autorisée réalisée :

- les « Joueurs » auront une réduction de 8% par rapport au prix de vente standard du magasin/site auprès duquel l’association s’est approvisionnée.

- les « Bénévoles » auront la totalité de la réduction que l’association a obtenue auprès du magasin/site d’achat.

1. **L’assemblée générale ordinaire :**

L’assemblée générale ordinaire aura lieu au moins une fois par an sur convocation du président. Les membres à jour de leur cotisation seront convoqués par courriel et seront autorisés à prendre part aux différents votes qui auront lieu. S’ils ne peuvent être présents, ils pourront donner procuration de leurs votes à un autre membre. Le membre mandaté devra présenter une procuration signée par le procurateur et le donner au secrétaire de séance.

Une feuille de présence devra être éditée et signée par les membres présents.

Un président et un secrétaire de séance seront désignés pour la durée de l’assemblée générale.

Le président de séance aura pour rôle de récapituler l’ordre du jour, de lancer les débats, de veiller à suivre l’ordre du jour et d’inviter les membres à passer aux différents votes.

Le secrétaire de séance aura pour rôle de retranscrire les débats et décisions prises au cours de l’assemblée générale.

Les différents votes s’effectueront à main levée et le résultat du vote sera retranscrit par le secrétaire de séance. Il sera possible d’effectuer des votes à bulletin secret si cette mesure est prévue et annoncée dans l’ordre du jour ou si au moment du vote d’une résolution au moins deux tiers des votants le demandent.

Le procès-verbal de l’assemblée générale, rédigé par le secrétaire de séance, sera disponible sur simple demande.

1. **L’assemblée générale extraordinaire :**

L’assemblée générale extraordinaire a les mêmes modalités de convocation et de vote que l’assemblée générale ordinaire. Une assemblée générale extraordinaire devra avoir lieu pour toute modification des statuts ou pour la dissolution de l’association.

1. **Le règlement intérieur :**

Le règlement intérieur, établi par les membres du conseil d’administration, sera soumis à l’approbation de l’assemblée générale. Toute modification ultérieure devra être validée par l’assemblée générale ordinaire ou extraordinaire avant de prendre effet.

Le règlement intérieur sera disponible sur simple demande.