



Règlement intérieur

Préambule :

Ce règlement intérieur a pour objet de compléter les statuts de l'association « Faérie », et dont l'objet est l'organisation d'événementiels à buts ludiques et culturels.

Le présent règlement intérieur est consultable par l'ensemble des membres sous format numérique sur le site internet de l'association, il pourra être fourni sous format papier par simple demande.

Chartre de déontologie de la fédé GN :

La présente charte est inspirée par le respect et la considération dûs aux personnes et aux biens. Son objectif est de présenter la manière dont ces principes s'appliquent dans l'organisation et la pratique du Jeu de Rôles Grandeur Nature.

Cette charte précise les responsabilités des associations, concernant principalement les conditions de sécurité lors du déroulement du jeu, ainsi que le respect des sites, des joueurs et des visiteurs.

Chaque association membre de la FédéGN s'engage à mettre en œuvre ce contrat moral au cours de la préparation, du déroulement et de la conclusion de ses manifestations. Il appartient aux associations de prendre les mesures nécessaires au respect de ces règles par les participants.

Les associations dans le cadre de leur activité s'efforcent de respecter toute disposition légale applicable à l'activité et sa mise en œuvre.

1- Le respect des personnes

L'association se veut laïque, tolérante et ouverte à tous, débutants comme expérimentés. Tous les membres sont égaux à tous les égards.

Le déroulement du jeu ne doit pas porter atteinte aux principes religieux, philosophiques ou politiques des individus. Il ne doit pas non plus imposer aux joueurs la simulation de situations humiliantes ou dégradantes. Le caractère fictif et ludique des activités, doit toujours être présent et souligné.

Les associations doivent préciser dans les règles destinées aux joueurs et dans l'entretien précédant le jeu, que les actions physiques dangereuses sont strictement interdites.

Les organisateurs doivent s'efforcer de donner aux joueurs suffisamment d'éléments sur le jeu (conditions matérielle, type de scénario, thème du jeu ...) pour qu'ils puissent savoir si celui-ci correspond à leurs attentes.

2- La sécurité des participants

Lors des repérages sur les sites de jeu, les dangers éventuels sont repérés. Ils sont explicités aux joueurs par écrit et rappelés lors de l'entretien d'introduction du jeu. Les éventuels endroits dangereux seront balisés. Les membres doivent respecter obligatoirement toutes les consignes de sécurité.

Les associations de jeux de rôles grandeur nature ont souscrit un contrat d'assurance prenant en compte explicitement l'activité et garantissant, au minimum, leur responsabilité civile ainsi que celle de leurs organisateurs et participants.

La participation de mineurs aux jeux est soumise à des conditions spécifiques. L'autorisation écrite des parents est obligatoire. Il est bien évident que l'association n'est pas une garderie, de ce fait les mineurs autorisés par les parents seront considérés comme des membres à par entière.

3- Le respect des sites de jeu

Les tours d'un château, les charmes d'une forêt ou l'obscurité d'une grotte sont souvent l'élément principal de l'ambiance d'un Grandeur Nature. Le terrain de jeu, souvent un site naturel ou historique, est parfois fragile, par sa flore, sa faune ou ses édifices. Le déroulement d'un Grandeur Nature ne doit aucunement porter préjudice aux sites qui l'accueillent. En particulier, les organisateurs s'engagent à les restituer dans un état de propreté au moins égal à celui dans lequel ils furent confiés à leur association. Elles s'engagent dans la mesure du possible à œuvrer dans le respect de l'environnement et à mettre en place une gestion « écologique » dans tous les aspects de l'organisation du jeu.

En fonction des particularités du site et des conditions climatiques du jeu, l'utilisation du feu fait l'objet de règles strictes et impératives.

Si le jeu se déroule dans un lieu privé, les organisateurs doivent évidemment disposer de l'accord du propriétaire ou ayant droit des lieux. Ils doivent également suivre précisément les directives données par le propriétaire des lieux. Le déroulement du jeu, dans ces conditions, devra respecter la légitime aspiration à la tranquillité des riverains.

Dans le cadre d'un jeu se déroulant en partie dans un lieu public déterminé, les autorités locales compétentes seront obligatoirement prévenues.

4- Responsabilité de l'association

L'organisation de jeux grandeur nature doit se faire par le biais d'une personne morale régulièrement déclarée.

L'association est une personne morale. Elle est donc responsable civilement et pénalement des fautes et dommages qu'elle commet. Elle doit donc faire en sorte que son activité se déroule en sécurité et ne cause aucun désagrément, et ses membres doivent en faire de même.

Elle informera la FédéGN de toute difficulté rencontrée dans le cadre de son activité.

PARTIE I : ADHERENT

1- But de l'association :

Faërie est association loi 1901 née d'une passion commune qui a pour projet de partager, faire connaître les jeux de rôles grandeur nature (ou GN), ce sont des jeux où vous incarnez un personnage qui va interagir physiquement avec d'autres joueurs dans un monde fictif, en costume la plupart du temps, dans un décor et un temps donné. Il existe d'autres dénominations au jeu de rôle grandeur nature, notamment : Semi-Réel, Murder-Party, Soirée-enquête, Huis-clos, Théâtre d'improvisation costumé, Jeu d'aventure, Airsoft scénarisé, Paint-ball scénarisé ou encore, pour sa dénomination internationale « Live Action Rôle Playing » (LARP).

Le but est d'être immergé dans une ambiance, de vivre un moment où vous côtoyez d'autres personnages et où des événements se succèdent.

2- Procédure d'adhésion :

2.1 L'adhérent doit être âgé de plus de 16 ans.

2.2 L'adhésion peut se faire par simple demande auprès du bureau de Faérie ou se faire en ligne par le biais de la plate-forme :

<https://www.helloasso.com/associations/faerie/adhesions/adhesion> .

2,3 L'adhésion est nominative et valable du 1^{er} octobre au 30 septembre de l'année suivante.

Cette demande doit comprendre :

➤ La fiche d'inscription dûment remplie, ainsi que l'autorisation pour le mineur de plus de 16 ans ;

➤ La cotisation est de 15 €.

Si tout est conforme, une carte de membre vous sera délivrée dans le mois suivant l'inscription.

3- Procédure de refus :

3.1 Après délibération, le Bureau devra indiquer au postulant son refus de l'accepter comme membre sous quinze jours. Il n'est pas tenu de se justifier. Ce refus devra être consigné dans le registre de Faérie.

3.2 En cas de contestation, le postulant peut faire appel devant le Conseil d'Administration de Faérie, dans les quinze jours qui suivent la date à laquelle il a été informé de la décision du Bureau, en adressant au siège de Faérie une lettre motivée, en recommandée (cachet de la poste faisant foi).

3.3 Cet appel sera inscrit à l'ordre du jour de la prochaine réunion du Conseil d'Administration. Celui-ci peut demander à la personne concernée de venir défendre oralement ses arguments lors de cette réunion. La décision du Conseil d'Administration est sans appel.

3.4 Les motifs du refus sont, entre autres, l'absence de lien avec le GN tel qu'il est défini dans l'Article 1-« But de l'association » du présent Règlement Intérieur, ou la pratique d'une activité en opposition avec la Charte de Déontologie de la FédéGN.

4- Droits et devoirs des membres :

4.1 En validant le formulaire d'admission, les postulants s'engagent sur l'honneur à ne pas fournir sciemment de fausses informations, à les corriger lorsqu'elles deviennent obsolètes, à respecter de bonne foi les statuts de l'association (disponibles sur simple demande ou sur le site www.faerie-jeu.org) et à se conformer au présent règlement intérieur.

4.2 Ils s'engagent à ne pas faire un usage illicite des informations déposées par les autres membres (à titre d'exemple non-exhaustif, le détournement, la copie, l'archivage de tout ou partie des adresses de courrier électronique (e-mail), des adresses postales, des numéros de téléphone à des fins de démarchage commercial ou publicitaire sont strictement prohibés).

4.3 Participer (directement ou par procuration) aux Assemblées Générales ordinaires ou extraordinaires, ou à tout autre moment, à la définition des objectifs de Faérie.

4.4 Envisager, en fonction de ses moyens et de ses envies, de s'impliquer dans le fonctionnement de Faérie en contribuant aux projets en cours.

4.5 En devenant adhérent de l'association vous avez la possibilité de participer à la vie de l'association. Si l'envers du décor vous intéresse, l'association sera heureuse de vous accueillir comme bénévole pour participer à l'écriture de scénario, de jeux, pour la création de décors ou de costumes, pour participer à l'organisation des soirées enquêtes ou jouer un rôle de personnage non joueur ou bien encore pour aider à organiser les autres événements de Faérie (festival, jeu de piste,...).

Vous serez également informé de chaque événement, des nouveautés et des projets de association par une newsletter mensuelle (Vous pouvez également nous suivre sur Facebook et sur notre site internet : www.faerie-jeu.org).

4.6 Vous aurez également droit à des avantages et tarifs préférentiels :

- une soirée enquête gratuite par an et les autres à 5 € (au lieu de 15€).
- 50 % sur la location de costumes, accessoires et décors de Faérie.
- d'autres tarifs préférentiels auprès de nos éventuels partenaires.

5- Perte de la qualité de membres :

5.1 Le non-respect des statuts ou du règlement intérieur de l'association est à lui seul un motif sérieux de radiation.

5.2 Est considéré comme motif sérieux de radiation le comportement dangereux qu'aura un membre envers lui-même ou envers les autres membres (ou non membres). Les attitudes suivantes sont considérées comme dangereuses, sans que cette liste soit exhaustive et sera dûment appréciée par le responsable organisateur de l'évènement désigné par Faérie :

- Non-respect des règles de sécurité émises par l'organisateur de l'évènement auquel participe le membre de l'association;
- La provocation de bagarre ou de rixes;
- L'exposition directe de soi-même ou d'autres à un risque immédiat de blessures, pouvant entraîner une mutilation ou un décès.

5.3 Hors du cadre scénarisé d'un évènement, les injures, insultes, mises en situations humiliantes sont un motif sérieux de radiation, surtout si celles-ci sont répétées.

5.4 L'exclusion d'un membre sera prononcée par le Conseil d'Administration, qui aura été réuni par le Bureau, sous quinze jours. La décision prise par le Conseil d'Administration sera irrévocable.

5.5 En cas de contestation, l'intéressé pourra faire appel à la procédure décrite dans les articles 3.3 et 3.4 du présent règlement.

5.6 Aucune restitution de cotisation ne sera due au membre exclu.

6- Cotisations :

6.1 La cotisation pour un membre actif s'élève à 15€ pour des personnes âgées de plus de 16 ans.

6.2 L'adhésion des enfants de moins de 16 ans est refusée par Faérie.

6.3 La cotisation doit être versée au Bureau de Faérie dès l'inscription ou par le biais de la plateforme <https://www.helloasso.com/associations/faerie/adhesions/adhesion> .

7- Démission :

7.1 Le membre démissionnaire (en excluant les membres fondateurs ou d'honneur) communiquera sa volonté de quitter l'association par tous les moyens. Sa démission sera effective à partir du moment où le bureau en aura accusé réception. Aucune restitution de cotisation ne sera due au membre démissionnaire.

7.2 La qualité de membre se perd à la disparition, déclarée par les autorités compétentes à concurrence de l'échéance de la cotisation.

PARTIE II : ORGANISATION ET FONCTIONNEMENT

8- Le conseil d'administration :

8.1 L'organisation et la répartition des tâches entre les administrateurs se fait sous la responsabilité des Administrateurs eux-mêmes, pour autant que l'ensemble de ces tâches soient couvertes. Toute activité de Faérie est sous la responsabilité d'un membre du Conseil d'Administration.

8.2 Chaque Administrateur peut s'entourer d'adjoint(s) pour s'acquitter des tâches sous sa responsabilité qu'il ne peut assumer lui-même. Ils entrent en fonction après l'approbation du Bureau. Ces adjoints ne sont pas membres du Conseil d'Administration. Par contre, ils peuvent y être invités, et, sur procuration de leur tuteur, ils peuvent le remplacer ponctuellement.

8.3 Les dates des Conseils d'Administration sont annoncées par tous moyens jugés utiles. Aucune convocation individuelle n'est envoyée.

8.4 Doivent assister aux Conseils d'Administration les membres élus du conseil d'administration.

8.5 Les dates, ordres du jour et les comptes rendus de Conseil d'Administration seront mis à la disposition des membres.

9- Le bureau :

9.1 Le Bureau est formé par le Président, le Trésorier, le Secrétaire. Il est élu par le Conseil d'Administration en son sein.

9.2 Les votes sont à la majorité relative. Ils peuvent avoir lieu selon tout moyen adapté (Réunion, téléphone, Internet,...).

En cas d'égalité, la voix du Président prédomine.

10- Règles communes aux Assemblées :

10.1 La date de l'Assemblée Générale sera par ailleurs diffusée sur le site internet de Faërie, par newsletter, ou Facebook de l'association.

10.2 Chaque Assemblée donnera lieu à un compte rendu, établi par le Secrétaire, comprenant obligatoirement la liste des membres présents et l'ensemble des décisions adoptées.

10.3 Les membres peuvent s'exprimer dans le cadre de l'ordre du jour et du temps de parole qu'il est possible de leur accorder. Le Bureau pourra aussi donner la parole aux non-membres.

11- Vote :

11.1 Les votes prévus par l'ordre du jour pourront se faire à bulletin secret, ou à la main levée, selon l'importance des décisions ou à la demande d'un des membres présents.

12- Votes par correspondance :

12.1 Les points mis aux votes par correspondance sont établis par le Conseil d'Administration.

12.2 Les points mis aux votes par correspondance sont envoyés aux membres adhérents. Ils remplissent le formulaire et le retournent au Secrétaire au plus tard 72 heures avant l'Assemblée Générale (cachet de la poste faisant foi).

13- Procuration :

Tout membre adhérent peut se faire représenter lors de l'Assemblée Générale par un autre membre, quel que soit son statut. Pour cela, il fournit une procuration à la personne qui la représentera lors des votes.

Elle doit être envoyée au Secrétaire au plus tard 72 heures avant l'Assemblée Générale (cachet de la poste faisant foi) ou présentée par leur détenteur au moment de l'émargement de la feuille de présence. La procuration papier est à privilégier mais à défaut et avec l'accord d'un administrateur celle-ci peut être transmise par courrier électronique.

14- Définition des postes du conseil d'administration :

14.1 Les postes suivants pourront être pourvus d'un suppléant sur simple décision du Bureau.

14.2 **Président :** En tant que représentant de l'association mandaté par l'Assemblée Générale, le Président est la personne qui a le plus de responsabilités dans l'association. De nombreuses décisions sont prises au nom du Président. À chaque fois, celui-ci engage sa responsabilité personnelle et celle de l'association.

14.3 **Trésorier** : Le trésorier est le responsable des finances et des comptes. Il n'est pas un simple caissier ou comptable. Excepté le fait que c'est un associatif comme tout le monde, le trésorier est le responsable de la politique financière définie par le Bureau de l'association. Il trace les objectifs des dépenses à engager pour réaliser le programme d'activité, propose les objectifs à atteindre au plan des ressources (entrées d'argent), établit le budget prévisionnel et soumet les choix à faire à toute l'équipe. Une fois les décisions prises, il conduit le budget et favorise la prise de responsabilité de tous. Cette responsabilité exige une certaine méthode, de la rigueur et quelques capacités à la comptabilité. Ses missions sont relatives aux finances de l'association.

14.4 **Secrétaire** : Le secrétariat est un des postes ingrats de l'association. À ceux qui pensent qu'il s'agit seulement de prendre des notes lors des réunions, ils se trompent ! S'il ne requiert pas de connaissances particulières, il demande beaucoup de rigueur et de discipline. Les missions du secrétaire sont très nombreuses et très contraignantes. Pourtant, la fonction est une des plus intéressante et valorisante, car le secrétaire est la mémoire de l'association, il connaît la vie de l'association, et est en contact direct avec les adhérents.

PARTIE III : RÈGLES DE CONDUITE DURANT LES ÉVÉNEMENTS

L'organisateur spécifie oralement, avant chaque début d'événement, les règles de sécurité à tenir.

15- Consommation d'alcool et de substances illicites

15.1 L'association Faérie n'encourage pas la consommation d'alcool et/ou de substances illicites, pendant les événements qu'elle organise. L'organisateur pourra refuser d'intégrer ou exclure un membre en état manifeste d'ébriété.

15.2 Cependant sur certains événements, il est possible que de l'alcool soit consommé, si le déroulement de l'événement le prévoit. L'association prévoira uniquement des boissons fermentées non distillées, autrement dit des alcools de groupe 2, tels que définit dans l'article L3321-1 du code de la santé publique. Conformément à l'article 1655 du code général des impôts, ceci ne sera possible que dans le cas d'événement ne comprenant que des membres de l'association et répondant donc à la définition de « cercle privé ».

16- Assurance

16.1 L'association Faérie a souscrit un contrat d'assurance couvrant sa responsabilité civile, et les dommages causés par ses membres actifs.

17- Ethique

17.1 L'association Faérie précise qu'il est interdit de porter une tenue, des insignes, d'avoir un comportement, de tenir des propos ou d'émettre des idées entrant dans le cadre de la Loi sur l'incitation à la haine raciale, sauf dans le cadre d'un événement scénarisé et organisé par l'association et dont l'intrigue ou le contexte le prévoit.

18- Utilisation de moyens pyrotechniques

18.1 Pour des raisons de sécurité et par respect des sites qui nous sont prêtés, l'usage d'explosifs ou de toutes autres formes de moyens pyrotechniques artisanaux ou commerciaux, sans accord des organisateurs, est prohibé.

De plus, en cas d'incident, la responsabilité civile de l'utilisateur sera engagée.

PARTIE IV : COMMUNICATION

19- Droit à l'image

19.1 Au cours des activités de l'association Faérie, les organisateurs feront des photos et des vidéos, ces dernières seront faites afin de promouvoir l'association. En aucun cas ces images ne sont destinées à un usage commercial.

19.2 Ces images pourront être utilisées par l'association sauf si vous avez notifié le cas contraire lorsque vous avez rempli la fiche d'inscription en cochant la case prévue à cet effet.

20- Interprétation

20.1 En cas de débat sur l'interprétation d'un terme de ce règlement intérieur, le Conseil d'Administration est souverain.

21- Application

21.1 Ce règlement intérieur et ses modifications sont applicables après un vote du Conseil d'Administration.

22- Propriété des activités de Faérie

22.1 Une fois le projet réalisé, les éventuels droits d'auteur, ainsi que les documents de tous types (textes, fichiers informatiques, photos, vidéos, etc.) afférents au projet, deviennent la propriété de Faérie.

22.2 Des exceptions ne seront faites que si l'apporteur en a fait la demande explicite préalable, pour des éléments prêtés (matériels, etc.) ou dont la propriété peut être partagée (fiche technique, atelier, etc.).