

Les plateaux de la Comté

Règlement intérieur :



Article 1er :

Ce règlement intérieur devra être affiché au siège social de l'association. Tout adhérent souhaitant y accéder aura le droit de demander une copie, que le bureau devra lui fournir.

Article 2 : Définition d'une association de fait :

Les plateaux de la Comté est une association loi 1901, mais non déclarée. De ce fait, elle ne peut pas contracter de compte bancaire, établir d'action en justice ou recevoir des subventions.

Les comptes de l'association seront donc gérés uniquement avec de l'argent liquide, et toute entrée et sortie d'argent sera consignée clairement dans un fichier informatique. Ce fichier pourra être demandé par n'importe quel membre et le bureau devra lui fournir.

Tous les biens de l'association de fait, de même que les moyens de fonctionnement, sont la propriété collective de tous les membres. Ainsi, chaque membre peut demander à jouir du matériel de l'association, dans les limites exposées en article 3 de ce règlement intérieur.

Article 2 : Les membres :

- Rôle du président :

- Dirige la politique générale de l'association,
- Ordonne les dépenses,
- Assure les fonctions de secrétaire si besoin est.

-Rôle du trésorier :

- Assure la tenue des comptes, entrées et sorties,
- Rédige le bilan financier pour l'assemblée générale,
- Confirme les dépenses.

Chaque membre fait partie intégrante de l'association. Il peut donc être force de proposition, et ne doit pas hésiter à intervenir pour une idée, un projet, une amélioration, etc.

Conformément aux statuts, chaque demande d'adhésion d'un mineur devra être faite par son tuteur légal, et sera examinée avant d'être validée par le bureau.

Pourront participer aux rencontres les enfants (- de 14 ans) venant accompagnés. Nous nous réservons le droit de refuser l'entrée à un mineur non accompagné.

Article 3 : Matériel :

La majeure partie du matériel utilisé par l'association appartient aux membres, ce qui implique :

- que chaque membre qui propose un jeu lui appartenant devra le récupérer dans le même état,
- que chaque membre devra marquer son matériel (une simple étiquette avec le nom suffit, dans l'idéal une étiquette avec le contenu précis de la boîte de jeu),
- que la (ou les) personne qui abime, perd une partie ou la totalité du jeu, ou dénature un jeu, devront le signaler immédiatement, et le cas échéant s'acquitter du remplacement ou remboursement à valeur neuf du jeu.

Les jeux appartenant à l'association seront marqués, et listés de manière à pouvoir être prêtés sous les mêmes conditions.

Il est conseillé d'avoir les mains propres avant de manipuler un jeu, dans le but de le conserver de manière optimale.

Il est interdit d'utiliser un jeu d'une manière pouvant l'abîmer (sauf si la règle du-dit jeu le prévoit), ou pouvant abîmer son support ou tout autre chose avoisinant l'aire de jeu (table, chaise, bâtiment).

Si un conflit apparaît suite à un souci concernant le matériel, c'est au bureau de statuer sur la décision à prendre si les membres n'y arrivent pas d'eux mêmes.

Dans le cas d'une manifestation ouverte au public, il est conseillé de surveiller l'utilisation de ses propres jeux, pour éviter tout souci.

Exceptionnellement, l'association pourra, sur décision du bureau, remplacer ou rembourser un jeu, si il est abîmé, détruit ou perdu pendant une manifestation organisée par elle.

Article 4 : Les rencontres :

Régulièrement, l'association organise des rencontres entre ses membres.

Elles sont l'occasion de découvrir de nouveaux jeux, de continuer le / les tournoi(s) existant(s) (voir article 5), de proposer ses propres jeux.

Ses rencontres sont des moments de détente, de rigolade. Il faut savoir rester digne et bon joueur, dans la victoire comme dans la défaite.

Article 5 : Les tournois internes :

Lors des rencontres seront organisés différents tournois :

- Tournoi unique, sur une seule rencontre, selon les conditions choisies par les membres présents,
- Tournoi général, sur l'année complète, prenant en compte les paramètres suivants :
 - Chaque partie jouée peut compter, si tous les joueurs se sont mis d'accord AVANT la partie,
 - Chaque joueur peut jouer au maximum 10 parties à 2 joueurs, et 10 parties à 3 joueurs et plus, sur la période complète du tournoi,
 - Pour les jeux à 2 joueurs, 1 points pour le vainqueur, 0 point pour le perdant. En cas d'égalité, les deux joueurs marquent 1 point,
 - Pour les jeux à 3 joueurs et plus :
 - 1 point par joueur pour le vainqueur (exemple pour 4 joueurs = 4 points pour le vainqueur),
 - pour les autres, 1 point de moins par place (exemple pour 4 joueurs = le 2^{ème} marque 3 points, le 3^{ème} marque 2 points, et le dernier marque 1 point).
 - En cas d'égalité, on partage les points du joueur placé juste après (exemple pour 4 joueurs, avec 1 vainqueur et 3 seconds, le vainqueur marque 4 points, les 3 seconds marquent 1 point),
 - Les résultats de chaque partie « tournoi » doivent être consignés sur le PC portable (ou par défaut par écrit, remis au responsable) dès la fin de la partie, et le comptage des points vérifié par les joueurs. Aucune contestation future ne sera prise en compte.

Nombre de joueurs	2	3	4	5	Ex : En cas d'égalité à 4		
					1	2	3
1 ^{er}	1	1	1.5	2	1.5	1	0
2 ^{ème}	0	0.5	1	1.5	0.5	1	0
3 ^{ème}		0	0.5	1	0.5	0.5	0
4 ^{ème}			0	0.5	0	0	0
5 ^{ème}				0			
6 ^{ème}							

Ce règlement intérieur peut être soumis à modification.

Modifié le 13 mars 2011.