

# Règlement intérieur

## La Maison du Jeu Vidéo

### 1 – Règlement

#### Article 1

Le règlement intérieur complète les statuts de l'association lorsque ce dernier le précise.  
Le règlement pose également les principes que l'association souhaite s'imposer à elle-même.

#### Article 2

Le statut d'adhérent·e de l'association présume l'approbation du présent règlement. Le règlement intérieur s'applique dans les relations entre les adhérent·e·s de l'association et pour les adhérent·es de l'association en dehors de l'association lorsque l'image de l'association est impliquée.

#### Article 3

Le règlement intérieur est établi et modifié dans les conditions posées par l'article 15 des statuts de l'association.

### 2 - Les dispositions complémentaires aux statuts.

#### Article 4

Le présent article complète l'article 5 des statuts de l'association.  
Les adhérent·e·s de l'association sont agréés par le CA et règlent une cotisation annuelle.

#### Article 5

Le présent article complète l'article 5 des statuts de l'association.  
L'association distingue plusieurs catégories de adhérent·e·s :

- Les adhérent·e·s créateur·rice·s résident·e·s qui bénéficient d'un droit à l'accès quotidien aux espaces et aux outils de création de la maison du jeu vidéo.
- Les adhérent·e·s créateur·rice·s non-résident·e·s qui bénéficient d'un droit à l'accès ponctuel aux espaces et aux outils de création de la maison du jeu vidéo.
- Les personnes morales adhérent·e·s de l'association peuvent être des collectivités publiques, des sociétés commerciales, des associations. Elles doivent désigner un représentant légal.
- Les adhérent·e·s versent une cotisation annuelle fixée chaque année par l'assemblée générale.
- Les adhérent·e·s bienfaiteur·rice·s versent une cotisation annuelle supérieure à celle fixée chaque année par l'assemblée générale.
- Les adhérent·es d'honneur sont ceux qui ont rendu des services particuliers à l'association. Ils sont exonérés de cotisation. Il doivent cependant cotiser pour pouvoir voter.
- Les personnes morales actives qui bénéficient d'un droit à l'accès ponctuel aux espaces et aux outils de création de la maison du jeu vidéo.
- Les adhérent·e·s créateur·rice·s résident·e·s à plus de 50% du temps constituent l'Equipe de la MJV, accompagné du personnel (salariés, alternants, stagiaires, etc) qui participe à l'administration du lieu.

Chaque adhérent·e doit choisir dans quel collège il s'inscrit selon son statut, afin d'élire son·sa / ses représentant·es au Conseil d'Administration. Chaque adhérent·e peut prétendre à devenir représentant·e de son propre collège.

#### Article 6

Pour désigner un·e adhérent·e d'honneur, sa nomination doit être proposée et soumise au vote lors d'une réunion du Conseil d'Administration. Si la majorité est atteinte, l'adhérent·e d'honneur est désigné·e.

## Article 7

Le présent article complète l'article 6 des statuts de l'association.

La cotisation annuelle s'élève pour les adhérent·e·s (en dehors des adhérent·e·s d'honneur) à une valeur de 10€

La cotisation annuelle s'élève pour les personnes morales à une valeur de 10€ + 1€ par personne physique intégrée au sein de cette personne morale dans la limite d'un montant de 100€. Exemples :

Une entreprise avec 50 collaborateur·rice·s cotise à hauteur de  $10€ + 50 * 1€ = 60€$

Une association avec 1500 bénévoles cotise à hauteur de  $10€ + 1500 * 1 > 100€$  donc 100€ (plafond)

## Article 8 :

Le présent article complète l'article 6 des statuts de l'association.

La procédure de radiation d'un·e adhérent·e de l'association est évaluée au sein du CA à l'issue d'un vote. La majorité du CA est nécessaire. La radiation est prononcée par le CA après un échange préalable avec l'adhérent·e visé par la procédure.

En dehors du non-respect du statut ou du règlement de l'association ou d'un motif grave, une radiation peut être prononcée en cas d'incompatibilité manifeste entre un adhérent·e et l'association.

Un motif grave peut être caractérisé par :

- l'utilisation sans autorisation des sources fournies par l'association, de quelque ordre que ce soit (image, articles, listing et coordonnées des adhérent·e·s ou tout autre contenu)
- l'utilisation du nom de l'association à des fins commerciales ou promotionnelles sans le consentement du CA
- le non-respect des personnes morales et physiques adhérent·e·s de l'association
- une atteinte physique ou morale à tout·e adhérent·e de l'association
- l'utilisation frauduleuse des moyens matériels et financiers de l'association
- l'utilisation des moyens de communication de l'association à des fins politiques, religieuses, racistes, sexistes, homophobe, transphobe, diffamatoire ou portant atteinte à l'intégrité de la vie privée des contributeur·rice·s et adhérent·e·s

### 3 - Fonctionnement de la Maison du Jeu Vidéo

#### Article 9 : Rôles

Le-la Président-e a pour rôle de représenter publiquement l'association. C'est le point d'entrée avec les autres organismes.

Le-la trésorier.ère a pour rôle de garantir la tenue des comptes de l'association.

Le-la secrétaire a pour rôle de rédiger les PV et transmettre les convocations et communications. Les activités du secrétaire doivent pouvoir tourner entre les membres du Bureau.

Chacun de ces postes peut-être assisté par un-e ou plusieurs poste-s de "vice-s".

Le Conseil d'Administration a pour rôle de construire, alimenter et garantir le projet de la Maison du Jeu Vidéo dans le cadre d'une logique de responsabilité sociétale.

Ainsi, il faut viabiliser la pérennité économique du projet, dans le respect des lois et de l'éthique.

Souhaitant la plus grande horizontalité des échanges, le conseil d'administration s'engage à transmettre les informations ayant trait à la réalisation de l'objet de l'association à l'ensemble des adhérent-e-s de l'association.

Le Conseil d'Administration constitue un organe assurant l'efficacité de l'association en vue de la réalisation de son objet. Le Conseil d'Administration est constitué de 5 collèges :

- Collège Créateur-ric-e-s
- Collège Entreprises
- Collège Agora (public, joueur-euse-s)
- Collège Associations
- Collège Éducation (initiatives pédagogiques, scolaires, universitaires, etc.)

Les représentant-e-s de chaque collège sont élu-e-s pour 1 an lors de l'assemblée générale par les membres de leur collège. Chaque collège peut accueillir deux représentant-e-s. Si aucune candidature n'est faite pour une élection, l'ancien-e représentant-e reste en poste.

Une personne morale = 1 voix, au même titre qu'une personne physique = 1 voix

Chaque collège constitue 1 voix lors des votes d'un Conseil d'administration. Si deux représentant-e-s d'un collège n'arrive pas à s'accorder dans le cadre d'un vote, leur participation est nulle.

L'Equipe a pour rôle de faire vivre la maison du jeu vidéo au quotidien. Il assure son dynamisme dans le respect du lieu et de ses habitant-e-s.

#### Article 10

L'association dans son fonctionnement interne prohibe tout propos sexiste, raciste, homophobe, transphobe, elle appelle ses adhérent-e-s à faire attention à ce type de propos dans leurs rapports extra associatifs. Le non-respect de cet article constitue une incompatibilité manifeste entre l'adhérent-e et la politique générale de l'association si l'image de cette dernière est ternie.

#### Article 11

L'association s'inscrit dans une démarche sincère de développement durable et veille à interagir en ce sens dans sa relation avec ses partenaires, son rapport aux achats, son organisation, sa philosophie.

## 4 - Les conditions d'accueil

### Article 12

La Maison du Jeu Vidéo de Rennes propose des espaces de travail permanents ou temporaires. Lorsqu'une place est à pourvoir, le jury se concerta afin de l'attribuer. Le jury est constitué d'au minimum : 1 membre du CA + 50% de l'équipe.

L'Équipe publie une annonce pour faire savoir qu'une place est à pourvoir. L'annonce doit aussi présenter le projet de la MJV. L'annonce est publiée sur un ou plusieurs canaux de communication suffisamment rayonnants pour qu'elle puisse être largement diffusée.

Chaque postulant·e pourra candidater par le biais d'un dossier ou tout autre support permettant de faire connaître son projet et d'un entretien.

Le jury est une instance essentielle de la MJV : le manquement de 2 sessions de votes d'affilée peut aboutir à une radiation.

L'attribution d'une place dans la MJV doit être juste. Pour cela, il est nécessaire d'établir une grille d'évaluation, dans le cadre de la sélection des candidats.tes :

A titre d'exemple, voici une grille non-exhaustive de sélection : si 1 bureau avec 2 places se libère, avec la possibilité de l'occuper à plein temps :

	Studio 1	Studio 2	Studio 3
Effectifs	3 personnes 0 point	2 personnes 3 points	1 personne 1,5 point
Parité	Non 0 point	Oui 3 point	Oui 3 point
Fréquence de la présence	10 h / Semaine 1 point	Plein temps 3 points	20 h / semaine 2 points
Durée du projet	1 an 1,5 point	1 an 1,5 point	2 ans 3 points
Partage des valeurs	Oui 3 points	Oui 3 points	Non 0 point
Motivation	Peu perçue	Forte	Forte
Vie collective	Souhaite contribuer 1 point	5 h / semaine 2 points	10h / semaine 3 points
Originalité du projet	Moyenne 1,5 points	Grande 3 points	Moyenne 1,5 points
Total	9,5	18,5	14

Dans cet exemple, le Studio 2 est retenu.

Le temps d'attribution d'une place est le suivant :

Pour les créateur·rice·s à plein temps : convention entre 6 mois et 2 ans, reconductibles

Pour les créateur·rice·s à temps partiel : moins de 6 mois ou présence occasionnelle

Les associations, organismes, groupes qui souhaitent bénéficier des espaces publics doivent présenter leur demande auprès du personnel qui fera le maximum pour faciliter l'accès aux services.

## 5 - Vie dans la MJV

### Article 13

Les résident·e·s permanent·e·s et non-permanent·e·s doivent contribuer aux charges de fonctionnement (loyer, abonnements, eau/gaz/électricité, plateforme internet etc.). L'ensemble des contributions des résident·e·s doivent couvrir ces charges annualisées. Il est suggéré d'établir une répartition des charges selon un taux de remplissage à hauteur de 125% des frais réels afin de provisionner des imprévus.

### Article 14

Chaque bénéficiaire de la MJV doit contribuer à hauteur de ses moyens à la vie en communauté. Cela se caractérise par la participation permanente au maintien de l'hygiène et de la propreté dans les locaux. L'Équipe peut décider de contribuer à l'entretien de la maison afin de réduire les frais de fonctionnement. Parmi les tâches qui peuvent être réalisées par les membres de l'équipe : entretien des locaux, ménage, accueil de groupes et présentation du projet, accueil de nouveaux membres de l'équipe, activités d'entretien du jardin, etc..

### Article 15

Le matériel de la MJV peut être prêté à ses bénéficiaires, sous réserve d'avoir préalablement renseigné le registre et respecté les conditions requises. Des cautions peuvent être mises en place.