



## *Règlement intérieur Jeu 2 mots - Crevin*

### **Généralités**

Le Jeu 2 mots est un service municipal comprenant :

- une médiathèque
- une ludothèque
- une galerie d'exposition

Un espace public numérique intercommunal est également accessible aux habitants du territoire.

Les collections se composent de jeux et jouets pour tous les âges, de documents imprimés (livres et revues) et de DVD (fictions et documentaires).

Des expositions de différents artistes et de toutes formes d'art sont proposées régulièrement dans la galerie. Des actions culturelles sont également mises en place tout au long de l'année et font l'objet d'une communication diffusée sur la commune.

Des postes informatiques ainsi qu'un accès WIFI sont installés dans les locaux.

Le personnel du Jeu 2 mots est à la disposition des usagers pour les aider à utiliser les ressources proposées.

Le Jeu 2 mots se donne pour missions :

- un accès à la culture et aux loisirs pour tous
- le développement de la lecture publique
- un accès à la connaissance et à la socialisation par le jeu
- la diffusion des supports de documentation et d'information
- une démocratisation et un accès à l'outil informatique ainsi qu'à Internet
- la promotion de la vie culturelle et artistique locale

### **Conditions d'accès et d'inscription**

#### Accès

- L'accès au Jeu 2 mots et la consultation sur place des collections sont entièrement libres et gratuits dans le cadre des horaires d'ouverture fixés par la commune.
- L'accès à l'espace public numérique (horaires, fonctionnement et activités) est soumis à un règlement prévu par Bretagne porte de Loire Communauté.
- Les enfants de moins de dix ans doivent impérativement être accompagnés d'un adulte responsable.

#### Inscription

- L'inscription est nécessaire pour emprunter les documents ainsi que les jeux. Il faut pour cela remplir le formulaire disponible à l'accueil.
- L'utilisateur doit justifier de son identité et fournir un justificatif de domicile de moins de 3 mois. Il est tenu d'informer l'équipe d'un éventuel changement de coordonnées.
- Pour s'inscrire, les mineurs de moins de 15 ans doivent venir accompagnés d'un parent ou

représentant légal, ou présenter une autorisation parentale (document disponible au Jeu 2 mots).

- L'adhésion annuelle est valable un an de date à date. Le montant de la cotisation fait l'objet d'une délibération du Conseil Municipal. Chaque membre reçoit une carte personnelle qui lui permet d'accéder au prêt.
- L'utilisation des postes informatiques est libre à partir de 12 ans sans accompagnement dans le respect des principes énoncés plus loin.

## **Modalités de prêt**

### **Les emprunts**

#### Bibliothèque :

L'adhésion au Jeu 2 mots comprend l'accès à l'ensemble des fonds des bibliothèques membres du réseau Bretagne porte de Loire Communauté.

Pour les emprunts (nombres et durées), se référer aux règles de fonctionnement du réseau des bibliothèques.

Les documents vidéo ne peuvent être utilisés que pour des visionnements à caractère individuel ou familial. L'emprunteur doit se conformer à la législation en vigueur, notamment s'interdire d'effectuer la copie de ces documents. Le Jeu 2 mots se dégage la responsabilité de toute infraction à ces règles.

#### Ludothèque :

*La ludothèque est exclue de la navette du réseau des bibliothèques de Bretagne porte de Loire Communauté.*

Quotas de prêts		
Type de document	Collectivité/professionnel	Individuel
Jeux	6	2
Jeux festifs (grands jeux, jeux en bois, jeux de kermesse, jeux d'estaminets, jeux extérieurs)	6	1

- Les jeux sont prêtés sans les piles.
- Les jeux sont mis à disposition uniquement au Jeu 2 mots. La réservation est possible uniquement sur place. Le jeu est mis de côté et un mail de mise à disposition est envoyé au réservataire pour l'avertir. Il reste disponible pendant 14 jours. A l'issue de la période de prêt, il doit être ramené au Jeu 2 mots.
- Les jeux dits « festifs » sont prêtés sur réservation. Un formulaire à compléter et à signer est mis à disposition sur demande. Le jour de l'emprunt, un membre de l'équipe procède à l'inventaire du/des jeux en présence de l'adhérent. Il note la valeur marchande ainsi que les observations éventuelles concernant l'état du/des jeux sur le formulaire et la fiche technique. Les emprunteurs s'engagent à restituer le/les jeux dans le même état. A défaut, un remplacement à l'identique du jeu sera exigé (ou des pièces manquantes/cassées si cela est possible).

	Durée de prêts	
	Collectivité/professionnel	Individuel
Jeux	30 jours	30 jours
Jeux festifs (grands jeux, jeux en bois, jeux de kermesse, jeux d'estaminets, jeux d'extérieur)	7 jours	7 jours

Prolongation des prêts :

- possibilité de prolonger les prêts une fois (hors jeux festifs prêtés 7 jours)
- durée des prolongations : 30 jours pour tous
- pour les nouveautés : pas de prolongation.

***Recommandations et règles de vie***

Retard

- En cas de retard dans la restitution, le Jeu 2 mots pourra prendre toutes dispositions utiles pour assurer le retour des documents/jeux (rappel, lettre d'injonction, suspension du droit de prêt).
- À partir de 2 semaines de retard, une lettre ou un mail de rappel est envoyé. Les usagers doivent alors venir rendre leurs emprunts ou contacter l'équipe en cas de problème.
- Des retards répétés ou prolongés pourront entraîner une perte de droit de prêt définitive ou provisoire.

Perte et détérioration

- Les usagers (adultes responsables) sont tenus de vérifier les documents et les jeux au moment du prêt ainsi qu'avant le retour et doivent informer le personnel d'une éventuelle anomalie (dégradation ou pièce manquante). L'équipe procède à une vérification au retour (état général et comptage de pièces).
- Dans la semaine qui suit le retour, le personnel se réserve le droit de prévenir les emprunteurs d'un problème sur l'état du prêt rendu si cela n'a pu être fait le jour même pour des raisons d'affluence ou autres.
- En ce qui concerne les documents de la bibliothèque, une perte ou une détérioration implique un remplacement à l'identique (ou équivalent si introuvable) par l'emprunteur. L'attention est portée sur le statut à part des DVD qui sont achetés avec un « droit de prêt » négocié par des fournisseurs spécialisés. Le prix moyen de ce support s'élève ainsi à 40 €. L'utilisateur est tenu d'en prendre soin et de les mettre hors de portée des enfants.
- En ce qui concerne la ludothèque, lorsqu'un jeu est rendu incomplet ou abîmé, il doit être remplacé à l'identique (ou équivalent si introuvable) par l'emprunteur. Il est possible de ne remplacer que la partie manquante ou cassée si le fabricant le permet. L'attention est portée sur le coût particulièrement élevé de certains jeux (consoles et jeux festifs), leur dégradation entraîne immédiatement un rachat à l'identique (ou équivalent si introuvable) par l'emprunteur.
- En cas de détériorations répétées, l'adhérent peut perdre son droit de prêt de façon définitive ou provisoire.
- Toute dégradation survenant dans les locaux lors de la consultation sur place des collections implique également un remplacement à l'identique par l'utilisateur.
- Si le document/jeu dégradé ou perdu n'est pas remplacé dans les meilleurs délais, il sera facturé par la commune. Des poursuites pouvant être engagées par le Trésor Public.

### Vie du centre

- Le Jeu 2 mots est un lieu familial ouvert et convivial où chacun est tenu de respecter les autres usagers, les personnels, les œuvres exposées ainsi que les locaux.
- Chaque jeu utilisé et chaque document consulté sur place est à vérifier et à ranger au bon endroit après utilisation.
- Il est également primordial d'observer les règles élémentaires de sécurité et d'appliquer les consignes prévues à cet effet en cas d'accident.

### **Autres ressources du Jeu 2 mots**

- Un espace exposition est à la disposition des artistes qui peuvent faire découvrir leurs réalisations au public. Renseignements auprès de l'équipe.
- Des panneaux d'affichage sont à la disposition des acteurs culturels du territoire sur demande.
- L'utilisation des postes informatiques est libre dans la mesure où l'utilisateur s'engage à
  - ne pas consulter des sites contraires à la législation française
  - respecter la législation en vigueur sur la propriété intellectuelle et artistique
  - ne pas enregistrer de données sur le disque-dur
  - ne pas modifier la configuration des postes ou effectuer des opérations pouvant nuire à leur fonctionnement

Le Jeu 2 mots n'est pas responsable du contenu et des informations disponibles sur Internet. Tout problème technique doit être signalé aux membres de l'équipe. Ces derniers se réservent un droit de regard sur l'activité des utilisateurs. Le non-respect de ces règles peut entraîner la suspension ou la suppression du droit d'utilisation des postes informatiques voire l'exclusion temporaire ou définitive du centre culturel.

- Le réseau WIFI est accessible via une création de compte personnel avec identifiant et mot de passe.
- Espace public numérique : les horaires, le fonctionnement et les activités proposées sont détaillés dans le guide/programme disponible à l'accueil.

### **Responsabilité et application du règlement**

- La mairie de Crevin ne pourra être tenue pour responsable des vols ou détériorations sur les effets personnels des usagers survenus dans les locaux du Jeu 2 mots.
- Le choix des documents/jeux consultés ou empruntés, l'utilisation des services, les pertes ou détériorations constatées, par les mineurs s'exercent sous la responsabilité des parents ou responsables légaux. Ces derniers doivent veiller à ce que l'âge de l'enfant soit en rapport avec le jeu ou document emprunté.
- Tout usager, par le fait de son inscription et/ou de sa fréquentation, s'engage à se conformer au présent règlement.
- Des infractions graves ou des négligences répétées peuvent entraîner la suppression temporaire ou définitive du droit de prêt et, le cas échéant, de l'accès au centre culturel.
- Le personnel du Jeu 2 mots (salarié et bénévole) est chargé de l'application du présent règlement dont un exemplaire est affiché dans les locaux, à l'usage du public. Il est également disponible en ligne sur le site Internet de la commune.