



Règlement interne

« La Guilde de Sombre-Sang »

Ce règlement interne a été établi en accord avec l'éthique et le respect de chacun. Le présent règlement interne est complémentaire aux statuts obligatoires de l'association. Tous deux vont de pairs et font foi au sein de l'association.

I. Activités de l'association

La Guilde offre un catalogue de prestations pour le public, en référence à l'article 3 des statuts. Ces activités sont vouées à évoluer selon la capacité matérielle et personnelle de l'association.

Les activités de la Guilde sont :

- Initiation et démonstration de combat
- Initiation et démonstration de tir à l'arc
- Initiation et démonstration de lancer de haches
- Initiation et démonstration de jonglerie (soie ou feu)
- Représentations scénarisées de combat et jonglerie
- Campement d'inspiration médiévale et fantastique interactif
- Cérémonies d'union et de bienvenue (baptême)
- Déambulation
- Cuisine
- Univers fantastique
- Grimage

II. Conseil de la Guilde (Conseil)

Le conseil est chargé :

- de prendre les mesures utiles pour atteindre les buts fixés
- de convoquer les assemblées générales ordinaires et extraordinaires
- de prendre les décisions relatives à l'admission et à la démission des membres, ainsi que de leur exclusion éventuelle
- de veiller à l'application des statuts, de rédiger les règlements et d'administrer les biens de l'association
- d'être « l'employeur » si l'association engage du personnel rémunéré
- de guider les membres durant les manifestations et de répondre à leurs questions éventuelles
- d'atteindre les objectifs fixés durant les manifestations à l'aide de tous les membres de la troupe présents
- garantir le libre accès aux PVs des réunions du conseil, sur demande d'un membre (*dans le cas d'un transfert, le PV sera anonymisé avant envoi*)

Les rôles des membres du conseil sont répartis comme suit :

Maître de guilde *(Président)*

- convoque les assemblées du conseil
- convoque les assemblées générales par le biais du secrétaire
- régit la vie dans l'association
- recherche des contrats pour l'association (*lettres, mails, téléphones, ...*)
- établi les devis en relation avec les maîtres à danser et demande du client
- assiste les autres membres du conseil dans l'exercice de leur fonction
- prend la décision suprême en cas d'égalité des voies
- rédige les ordres du jour du conseil et des AG
- officie auprès des invités
- établit la facturation avec l'Oracle des comptes

Prête-plume *(Secrétaire)*

- rédige les lettres diverses et convocations aux assemblées
- gère la boîte mail de l'association
- informe le conseil de toutes nouvelles admissions ou démissions
- rédige les procès-verbaux des assemblées générales et des assemblées du conseil
- effectue la lecture des procès-verbaux durant les assemblées générales
- réceptionne le courrier postal
- est élu médiateur temporaire au sein de la Guilde

Oracle des comptes *(Trésorière)*

- gère les fonds de l'association
- gère la comptabilité et le compte de l'association ainsi que les documents en relations
- tient à jour les comptes et décomptes
- assure l'approvisionnement des fonds de l'association lorsque cela est nécessaire
- contrôle les versements des cotisations et des paiements contractés
- assure le bilan financier pour chaque année d'exercice et chaque assemblée générale
- contacte l'organe de contrôle des comptes pour l'approbation des états de comptes
- effectue la lecture du bilan financier durant l'assemblée générale

Maréchal de camp *(Responsable de camp)*

- gère le montage du camp lors des manifestations ou journées d'exercices
- s'occupe d'informer le conseil en cas de dégradation du matériel
- s'emploie à contrôler périodiquement l'état du campement
- organise l'emplacement du camp sur les manifestations
- est responsable du groupe de montage et démontage
- est responsable de la bonne tenue du campement et de la disposition du matériel en commun
- contrôle l'état et la validité du matériel périssable (*extincteurs, trousse de secours, ...*)

Prêtresse des greniers (*Intendante*)

- organise le budget nourriture des manifestations
- gère le matériel de cuisine et son approvisionnement
- assure la subsistance sur le campement
- est responsable de la cuisine mobile, de sa propreté et de son inventaire
- est responsable des aides de cuisine qui lui sont rattachées
- gère le service de la subsistance
- veille à la sécurité du camp
- établit le tournus de garde lors de veillées en manifestation

Les autres membres du conseil remplacent le Maître de guilde en cas d'absence, statué entre eux. Dans le cas où aucun membre du conseil ne peut être présent, les responsables de secteurs peuvent se voir attribuer cette fonction. Si aucun chef de secteur ne peut honorer le poste, un membre peut se voir attribuer ce rôle, après accord préalable.

III. Maîtres à danser (*Responsable de secteurs*)

Les maîtres à danser sont des membres actifs responsables d'un secteur spécifique dans l'association. Ils possèdent des connaissances ou des capacités dans le domaine qu'ils administrent et soulagent le conseil dans la réalisation des contrats.

Leur cahier des charges est le suivant :

Maître-flamme (*Secteur de feu – danse et jonglerie*)

- assure la liaison entre les jongleurs /euses et le conseil
- organise les prestations et les entraînements du secteur
- s'assure de l'état et de la propreté du matériel d'initiations et prestations
- gère le matériel de l'association lié à son secteur et assure son remplacement au besoin
- gère les commandes de consommables via la trésorerie et le conseil
- accorde l'autorisation à un membre de se produire ou non lors d'une prestation
- gère les litiges internes de son secteur et faire appel au conseil si nécessaire
- soumettre au conseil d'éventuelles idées, améliorations ou suppressions

Maître d'armes (*Secteur combat - archerie et armes*)

- assure la liaison entre les combattants, les archers et le conseil
- organise les prestations et les entraînements du secteur
- s'assure de l'état et de la propreté du matériel d'initiations et prestations
- gère le matériel de l'association lié à son secteur et assure son remplacement au besoin
- gère les commandes de consommables via la trésorerie et le conseil
- accorde l'autorisation à un membre de se produire ou non lors d'une prestation
- gère les litiges internes de son secteur et faire appel au conseil si nécessaire
- soumettre au conseil d'éventuelles idées, améliorations ou suppressions

IV. Membres

Tous les membres de l'association agissent bénévolement et ne peuvent prétendre à l'indemnisation de leurs frais effectifs et frais de déplacements.

Pour les activités qui excèdent le cadre usuel de la fonction, chaque membre peut recevoir un dédommagement approprié, sur présentation d'une facture en bonne et due forme.

Tous les membres de l'association sont tenus au respect des statuts, du règlement interne et de faire preuve de respect et de bienséance envers les autres membres de la Guilde.

En cas de litiges, une médiation entre les membres peut avoir lieu. Le rôle de médiatrice est actuellement tenu par la prête-plume de l'association.

Les membres peuvent prétendre à l'invitation de « membre invité ».

La démission d'un membre entraîne immédiatement son retrait des groupes de discussions What's App et Discord officielles de la Guilde dès que sa démission a été approuvée par le comité.

V. Invités

Les invités sont des externes à l'association, regroupés sous la bannière de la Guilde de Sombre-Sang pour la durée de l'événement auquel ils participent.

Le but du statut « Invité » est le partage du savoir ainsi qu'un échange amical au sein de la compagnie, respectant l'intégrité de chacun.

Ils sont soumis au règlement interne, signé à chaque événement, ainsi qu'à une taxation de 30.- / jour d'engagement, couvrant ainsi les frais de repas et matériel divers. Les nuitées sur le camp sont traitées au cas par cas, donnant priorité aux membres de la Guilde. Si des emplacements de couchage sont libres, l'invité peut prétendre à une place dans les tentes de l'association.

Sous la bannière de l'association, tels que fêtes médiévales et médiévales-fantastiques, où l'association est « l'employeur », les invités ne peuvent faire concurrence déloyale, usurpation de l'identité de l'employeur ou cessation de l'activité sans justes motifs.

Les journées de rassemblement mensuels ne sont pas considérées comme « événement » et la taxe des repas n'est pas due.

Les invités sont rattachés à l'univers de l'association dans le cadre de spectacles ou mises en scène, et peuvent se voir attribué un nom d'emprunt pour la durée de l'exercice. Le nom est propriété de l'association de la Guilde de Sombre-Sang et est soumis à la loi sur le copyright et le droit d'auteur.

Les infrastructures nécessaires aux représentations des invités au sein de la Guilde sont assurées par l'employeur. Les consommables sont à la charge de l'associé. Chacun est garant du respect du matériel d'autrui.

Le conseil se réserve le droit d'accepter ou non la présence d'un invité, sans justification.

L'invité n'est pas reconnu comme membres à part entière. Il n'est pas soumis à la cotisation annuelle, n'est pas convoqué aux assemblées générales et ne possède pas de droit de vote sur les décisions de l'association.

Chaque invité doit être détenteur d'une assurance accident professionnelle et non-professionnelle et décharge la Guilde de Sombre-Sang, de toutes responsabilités en cas d'accidents et/ou dégradations des possessions d'autrui.

En cas de ventes sur le camp de l'association, la Guilde s'engage à ne prélever aucun pourcentage sur la recette de l'invité.

VI. Remorque et matériel

La Guilde de Sombre-Sang est propriétaire de son matériel ainsi que de la remorque qui le contient. La remorque est stockée dans un garage, à l'abri des intempéries afin de préserver sa mécanique. Le garage est actuellement localisé à la Rue de la Tour 14, 1920 Martigny.

Les frais administratifs et mécaniques qui s'y rattachent sont assurés par la Guilde de Sombre-Sang. Le véhicule tracteur de ladite remorque doit répondre aux législations en vigueur afin de prétendre à son titre. Le déplacement de la remorque est facturé lors des contrats événementiels afin de garantir son entretien et son transport. Le propriétaire du véhicule tracteur peut être défrayé pour le carburant.

Les éventuelles amendes ou retraits de permis liés à une fraude de la loi sur la circulation routière n'engage que le conducteur du véhicule tracteur. L'association décline toutes implications financières.

Tous membres de la Guilde sont responsables du matériel de l'association et se doivent :

- d'entretenir le matériel avec soin
- d'annoncer les dégâts à réparer ainsi que tous remplacements éventuels nécessaires
- de signaler une anomalie sur tout équipement
- de signaler une anomalie sur la remorque de matériel

L'entretien du matériel associatif ainsi que de la remorque a lieu, au minimum, une fois par année, au printemps. Les membres sont priés d'y participer.

Les dommages volontaires infligés au matériel seront à la charge du responsable. En cas de refus, le conseil se réserve le droit de prononcer un avertissement ou une exclusion de l'association, selon la gravité de l'action et d'éventuels antécédents. Le montant de la réparation sera facturé et sera soumis aux poursuites en cas de non-règlement de celle-ci.

VII. Assurances

La Guilde de Sombre-Sang est couverte pour son matériel par une assurance de choses et pour les dégâts à autrui par une assurance de responsabilité civile.

Tous les membres de l'association doivent posséder une assurance accident personnelle et/ou professionnelle.

La Guilde de Sombre-Sang décline toutes responsabilités en cas d'accidents et ne peut faire l'objet d'une compensation financière.

VIII. Dispositions diverses

Cotisation

La cotisation de l'association est unique à tous ses membres (*excepté invité*) :

- | | |
|---|---------|
| • Membres | : 110.- |
| • Membres à l'essai | : 0.- |
| • Membres à l'essai de plus d'une : année | : 110.- |
| • Conseil | : 110.- |

La cotisation est :

- **payable à 30 jours**, à compter de la date d'émission de la facture
- modifiée en fonction des revenus et besoins monétaires de l'association, annoncées aux membres et votées en assemblées générales.
- Réexpédiée avec une majoration de **0.-** pour le premier rappel puis **10.-** pour chaque rappel supplémentaire (*un mois 110.- / deux mois 120.- / trois mois 130.-*)

Les membres ne s'acquittant pas de leurs cotisations ou rappels dans le délai légal, se verront refuser la participation aux événements durant l'année d'exercice et ce jusqu'à paiement complet de la cotisation ainsi que de la majoration (*si existante*).

Dans le cas où un membre ne peut s'acquitter de la cotisation pour des raisons privées, il peut en informer le conseil afin de trouver une entente.

Le non-règlement de la cotisation n'est pas une manière officielle de démissionner de l'association. Cela signifie que le membre concerné est toujours soumis à la cotisation et se doit de la régler en bonne et due forme, conformément à ce règlement et aux statuts.

Mineurs

Lors de sorties, les mineurs seront accompagnés par un ou des membre(s) responsable(s), élus au préalable. En cas de sortie hors du territoire suisse, les représentants légaux devront signer une décharge de responsabilité auprès de la commune de domicile.

Stupéfiants et alcool

Lors d'événements et activités officielles, les participants renonceront à et ne subiront pas l'effet de diverses drogues, alcools ou toutes autres substances illicites sous peine de se voir interdire de participer.

Tout membre provoquant des litiges ou des dommages avec un comportement inadéquat ou sous les effets des substances susmentionnées, pourra encourir un blâme et selon la situation, une expulsion. En cas de refus de se plier à la décision prise, une expulsion de l'association pourra être prononcée avec effet immédiat.

La détention de produits illégaux au sein de l'association ou sur les campements est interdite.

Veste et broche

Chaque membre admis dans la Guilde en tant que membre actif, reçoit en prêt, une jaquette à capuche à l'effigie de la Guilde de Sombre-Sang. La confection de ces dernières est à la charge de l'association. Le membre s'engage à la porter avec dignité et de la traiter avec soin et respect.

Dans un cas de perte ou de détérioration de la jaquette, la totalité des frais de réparations est à la charge du membre concerné. La décoloration et l'usure naturelle de la veste ne sera pas prise en compte. Elle peut être demandée lors de sorties officielles ou récréatives par le conseil.

La broche de l'association, mise à disposition, est un symbole d'appartenance que les membres peuvent afficher fièrement sur leur costume médiéval. Cette broche a une certaine valeur à la conception et est prêtée, sans caution. En cas de perte, de départ de l'association ou de dégâts, un montant de **100.-** peut être facturé pour le remplacement ou la réparation. Le montant est fixe et ne sera ni discuté, ni adapté.

Univers et patrimoine culturel

La Guilde de Sombre-Sang évolue dans un univers fantastique qui lui est propre. Les créations, textes, et images conçues pour l'univers de la Guilde est soumis selon la loi, au droit d'auteur et au copyright.

A l'admission d'un membre, ce dernier crée une histoire en relation avec l'univers de la Guilde. Celle-ci est alors adaptée dans le lore de l'association. En cas de départ d'un membre, le lore ne sera ni modifié, ni supprimé.

Lors des campements et fêtes médiévales, les membres ne pouvant répondre avec exactitude à des questions sur l'association, l'univers ou les activités de l'association sont tenus d'orienter les visiteurs vers un membre éligible à répondre. Ceci afin de préserver une cohérence dans les propos et une sauvegarde du patrimoine culturelle de l'association.

Médias et réseaux sociaux

Les photos, les vidéos et toutes autres sources médiatiques concernant l'association appartiennent à l'association. Les membres ne peuvent prétendre à un droit à l'image et exiger des suppressions en cas de démissions, de changements de statut ou de démissions de leur fonction.

En cas de publications sur des réseaux personnels, les photos de la Guilde de Sombre-Sang doivent être créditées au nom de la guilde. Les membres ne peuvent prétendre à des rémunérations sur les éléments médiatiques de l'association.

Toutes photos prises durant une manifestation officielle de l'association sont priées d'être transmises au conseil, avant publication sur un site internet ou un réseau social.

Les photos individuelles représentant son propre personnage pendant ou hors délégation officielle sont autorisées de publication pour autant que celles-ci ne dégradent pas l'image de la troupe. Le conseil se réserve malgré tout le droit de demander la suppression des dites photos si elles ne respectent pas les statuts ou l'éthique de l'association.

Toutes photos prises par des tiers doivent être créditées et appartiennent à ces derniers.

Consentement

Par leurs adhésions à la Guilde de Sombre-Sang, les membres comprennent que le présent règlement interne, régit les règles au sein de l'association.

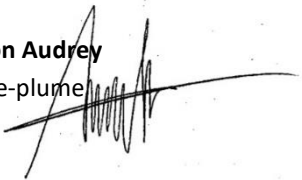
Commettre des infractions aux statuts ou au règlement interne, manquer de respect à un membre ou à un visiteur, ternir l'image de l'association, etc ... peuvent entraîner des sanctions immédiates, jugées selon la gravité, prononcées par le conseil.

Les sanctions peuvent aller d'une **remise à l'ordre** verbale jusqu'à l'**expulsion immédiate** de la compagnie.

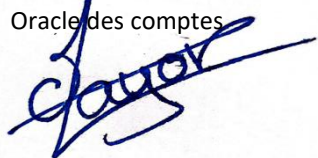
Le présent règlement interne a été validé par l'assemblée générale du 26 octobre 2024 à xxhxx.



Delèze Julien
Maître de Guilde



Besson Audrey
Prête-plume



Mayor Morgane
Oracle des comptes



Delèze Alexiane
Prêtresse des greniers



Seppey Geoffrey
Maréchal de camp

Consentement de l'adhérent

Par ma signature, j'accepte les statuts de l'association, le règlement interne de celle-ci et la vie dans la Guilde de Sombre-Sang, régit par le Conseil et l'Assemblée Générale.

Nom : _____ **Date et lieu** : _____

Prénom : _____ **Signature** : _____