



## RÈGLEMENT INTÉRIEUR PRÊT OCCASIONNEL

### HORAIRES DE LA LUDOTHEQUE

Les emprunts et retours de jeux se font sur rendez-vous :

- à l'Espace Service Intercommunal situé 64 Rue du Commerce, à BELMONT DE LA LOIRE,  
du lundi au vendredi, de 9h00 à 16h45

Attention fermeture annuelle en Août.

### INSCRIPTIONS

#### Article 1 :

La ludothèque est accessible aux associations et structures du territoire ou extérieures au territoire de Charlieu-Belmont Communauté pour un maximum de **3 prêts occasionnels par an**. Ces structures et associations doivent intervenir auprès d'un public concerné par le champ d'action de la CTG, à savoir :

- Le public de la petite enfance
- Le public de l'enfance
- Le public de la jeunesse
- Le public famille
- Le public fragile (personnes âgées, personnes en situation de handicap, personnes isolées)
- L'animation de la vie locale.

Les jeux doivent être utilisés dans le cadre d'un accompagnement du public concerné.

#### Article 2 :

Lors de l'inscription, une cotisation annuelle par structure est due selon le tarif fixé par le conseil communautaire. L'adhésion est valable pour une année, de date à date. A compter du **1<sup>er</sup> janvier 2026**, la cotisation est fixée à :

- **35,00€** pour les associations et structures ayant leur adresse, siège social ou une antenne sur le territoire de Charlieu-Belmont Communauté.
- **65,00€** pour les associations et structures extérieures au territoire de Charlieu-Belmont Communauté.

Cette cotisation est susceptible d'évoluer, chaque année, par voie de délibération du conseil communautaire.

Le paiement de l'adhésion peut se faire par chèque libellé à l'ordre du TRESOR PUBLIC, en numéraires ou par mandat administratif.

Article 3 : Pièces à fournir : le règlement intérieur complété et signé et la fiche de renseignements complétée.

### PRÊT DE JEU

#### Article 4 :

Le prêt de jeux n'est consenti qu'aux adhérents inscrits ou mandatés par le responsable, dans les conditions fixées par les articles 1,2 et 3 concernant les inscriptions.

#### Article 5 :

Le prêt de jeu est réalisé sous la responsabilité de la personne majeure désignée lors de l'inscription.

## Article 6 :

### **Durée et nombre d'emprunt**

Le prêt est consenti pour un événement ludique de courte durée, d'une semaine maximum.  
L'association ou la structure peut emprunter 10 jeux maximum, 3 fois dans l'année.

### **Type d'emprunt**

Lors d'emprunts de jeux volumineux, jeux nécessitant une vérification longue ou jeux d'une même catégorie, la ludothèque se réserve le droit de limiter le nombre d'emprunt sur ce type de jeux.

## Article 7 :

Les consommables (piles, pâte à modeler...) sont à la charge de l'emprunteur.

## Article 8 :

Bien que préalablement inventorié par l'agent ludothèque, lors de l'emprunt, chaque structure doit vérifier le contenu des jeux à l'aide de l'inventaire situé sur les boîtes. En cas de pièce manquante ou défectueuse, l'emprunteur devra avertir sans délai la ludothèque.

## Article 9 :

La ludothèque décline toute responsabilité en cas d'accident causé par l'utilisation d'un jeu ou d'un jouet et rappelle aux personnes responsables qu'à l'égard des tout-petits, les jeux doivent être utilisés exclusivement sous leur surveillance et selon les préconisations indiquées sur le jeu.

Article 10 : En adhérant à la ludothèque, les structures s'engagent à rendre les jeux et jouets à la date prévue et dans l'état où ils les ont empruntés.

Article 11 : Le contenu de chaque jeu sera **vérifié**, **complété** et **nettoyé** avant sa restitution. L'agent ludothèque, en fera l'inventaire à sa restitution. **En cas de retour de jeu très sale, un forfait ménage de 5€ sera appliqué.**

Article 12 : En cas de non-respect des délais de retour, le prêt de jeu pourra être suspendu.

Article 13 : En cas de casse ou perte de pièces, la ludothèque procèdera à la réparation ou au remplacement du ou des éléments, le plus rapidement possible. Si le jeu nécessite une réparation importante, 1 forfait réparation de 5 € sera appliqué.

Un e-mail sera envoyé, indiquant les éléments manquants.

A échéance de l'adhésion, une facturation globale sera envoyée.

En cas de perte du jeu, de détérioration complète ou partielle, rendant celui-ci inutilisable, la ludothèque procèdera à son remplacement. Une facture sera envoyée à la structure.

Dans ces deux situations, en cas de non-paiement, le prêt de jeu sera suspendu jusqu'à régularisation de la situation.

La tarification des éléments se fait comme indiquée ci-dessous :

FACTURATION DES PIÈCES DÉTACHÉES	TARIFS
Pièces standards (cartes, petites pièces playmobil, dés, pions...)	0,50 €
Petites pièces (accessoires symboliques, petites pièces jeu d'assemblage...)	1,00 €
Pièces rares ou spécifiques (dés, pions, pièces playmobil moyennes, sablier, pièces jeu d'assemblage magnétique...)	2,00 €
Personnages (playmobil, duplo, petshop...)	4,00 €
Pièces spécifiques sur commande (jeux en bois, jeux symboliques, personnages papo, plateaux, boîtes de rangement...)	Prix d'achat + frais de port
FACTURATION DES JEUX	TARIFS
Jeu neuf ou ayant moins de 1 an	100% du prix d'achat*
Jeu ayant de 1 an à moins de 2 ans	80 % du prix d'achat*
Jeu ayant de 2 ans à moins de 5 ans	50 % du prix d'achat*
Jeu ayant 5 ans et plus	25 % du prix d'achat*

\*prix catalogue au jour de rachat

NOM de la structure adhérente : .....

Représenté(e) par : .....

En sa qualité de : .....

E-Mail : ..... Tel : .....

Je déclare avoir pris connaissance du Règlement Intérieur de la Ludothèque et m'engage à respecter les différentes dispositions

Fait en double exemplaire

A....., le .....

Signature de l'agent ludothèque

Signature de la structure précédée de la mention  
« lu et approuvé »