



## Collection de jeux de société

### Bibliothèque du Collège de Rosemont

#### Projet pilote

#### **1. Généralités**

- Les jeux de société appartiennent à la collection de la Bibliothèque du Collège de Rosemont.
- Les jeux (hormis quelques exceptions) peuvent être empruntés afin d'être utilisés à l'intérieur ou à l'extérieur du Collège.
- Une seule zone est désignée pour l'utilisation des jeux de société à l'intérieur de la Bibliothèque, soit le Salon littéraire.
- Certains jeux identifiés « bruyants » exigent que les usagers se déplacent à l'extérieur de la Bibliothèque pour y jouer, et ce, afin de maintenir la quiétude des lieux.
- Aucune salle de travail de groupe ne peut être utilisée afin d'utiliser les jeux; celles-ci doivent demeurer exclusivement à l'usage des besoins pédagogiques.

#### **2. Modalités de prêt**

- Tous les usagers de la Bibliothèque ayant un dossier d'emprunt en vigueur et en règle (aucun document en retard ou de frais excédant la limite permise) peuvent emprunter un jeu au comptoir du prêt.
- Un seul jeu par abonné peut être emprunté.
- L'emprunt est généralement d'une durée de 5 jours hormis certains jeux qui ne peuvent être empruntés que 3 heures.
- Aucun renouvellement.
- Aucune réservation.

### **3. Accès et enregistrement du prêt**

- L'utilisateur qui désire effectuer un emprunt se dirige au comptoir du prêt et demande à l'agent en poste de déverrouiller l'armoire afin de récupérer le jeu désiré.
- L'utilisateur doit respecter les conditions de prêt suivantes :
  - Le prêt est généralement d'une durée de 5 jours hormis certains jeux qui ne peuvent être empruntés que 3 heures;
  - Le retour doit s'effectuer au comptoir du prêt pendant les heures d'ouverture;
  - Aucun jeu ne doit être remis dans la chute à livres;
  - L'utilisateur doit bien ranger les pièces dans le boîtier et s'assurer que tout le contenu s'y trouve en vérifiant à l'aide de la fiche d'inventaire;
  - L'utilisateur doit maintenir un niveau sonore acceptable s'il utilise le jeu à l'intérieur de la Bibliothèque et doit le faire dans la zone désignée;
  - Des frais seront appliqués pour les pièces manquantes ou les bris;
  - En cas de perte ou de bris majeur, le prix du jeu sera facturé.

### **4. Retour des jeux**

Tous les retours doivent s'effectuer lors des heures d'ouverture, au comptoir du prêt. Aucun jeu ne peut être remis dans la chute à documents.

### **5. Frais en cas de retard, bris ou de perte**

- Si perte, bris majeur ou perte d'une pièce maîtresse du jeu (identifiée à l'aide d'un \*) : coût du jeu + 5\$ de frais administratifs
- Boîtier du jeu endommagé, bris mineur ou pièce secondaire manquante : 2\$ de frais
- Des frais de retard de 1\$ par jour s'appliquent.