



CHARTRE D'UTILISATION DE L'INFORMATIQUE

La présente charte a pour objectif de définir les règles d'utilisation des moyens informatiques mis à la disposition des membres de l'association « ANIM' JEUNES ».

Elle s'inscrit dans le cadre des lois en vigueur, en particulier :

- Loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 « informatique, fichiers et libertés »,
- Loi n° 78-753 du 17 juillet 1978 « accès aux documents administratifs »,
- Loi n° 95-597 du 1^{er} juillet 1992 « code de la propriété intellectuelle »

Cette charte s'applique à toute personne, membres, animateurs, membres du bureau, autorisée à utiliser les moyens informatiques à usage pédagogiques de l'association.

L'utilisation du matériel à d'autres fins relève de l'abus de confiance et donnera lieu à des sanctions.

1. Conditions d'accès

L'utilisation des moyens informatiques de l'association a pour objet de mener des activités d'enseignement et de documentation, de discussions avec des personnes éloignées, ...
Pour se connecter, chaque utilisateur obtient un compte informatique (un nom d'utilisateur et un mot de passe).

Les comptes sont nominatifs, personnels et inaccessibles.

À la fin de l'activité, l'utilisateur devra fermer sa session de travail en se déconnectant de son répertoire personnel (Démarrer / Fermer la session).

En cas de violation, ceci peut donner lieu, en fonction de la gravité du manquement, à l'application des sanctions prévues dans le cadre d'une procédure disciplinaire et/ou à la mise en cause de la responsabilité personnelle, tant civile que pénale, du membre à l'égard de l'association et/ou de tiers victimes de ses agissements fautifs. Cette violation donnera également lieu à une suppression du code d'accès personnel aux ressources informatiques de l'association dès connaissance de l'acte pendant une durée qui sera déterminée par le bureau de l'association.

2. Droits de l'utilisateur

Chaque membre est personnellement responsable de l'usage des ressources informatiques mises à sa disposition conformément aux présentes instructions.

Chaque utilisateur a droit :

- A un code personnel et confidentiel.
- A l'intimité quant à l'utilisation de l'Internet dans ses communications.
- D'échanger et de communiquer des idées et des opinions par le biais du courrier électronique ou par le biais de toutes autres formes de transmissions électroniques de données (messageries instantanées, chat).
- De plaidoirie quand la nature du contenu visionné sur Internet est questionnée par l'administrateur.

3. Responsabilités de l'utilisateur

L'association a acquis un matériel performant qui intègre un dispositif de filtrage et de contrôle individuel permettant de relever poste à poste les durées de connexion, les sites visités, etc. Les mesures de sécurité permettant de conserver la trace de l'activité des membres ou de l'usage qu'ils font des ressources informatiques pourront ailleurs faire l'objet d'un bilan annuel lors de l'assemblée générale.

En cas de doute sur la sûreté de son code, le membre devra prévenir dès que possible l'administrateur qui lui seul pourra changer le mot de passe du membre.

Pour des raisons liées à la sécurité et au bon fonctionnement du réseau informatique de l'association, le service informatique surveillera toute activité relative à l'usage des ressources informatiques, dans le respect des dispositions légales.

L'attention des membres est donc appelée sur le fait que le service informatique de l'association et en particulier l'administrateur réseau a dans ce cadre le pouvoir de rechercher et de rapporter à Mme la Présidente de l'association toute violation aux présentes instructions.

Chaque utilisateur s'engage à :

- Ne pas utiliser le serveur de l'association qui est réservé à l'administrateur.
- Respecter autrui, en particulier, en affichant son identité lors de l'accès à Internet et de sa messagerie électronique.
- Ne pas accéder, s'approprier, altérer ou détruire des ressources appartenant à d'autres utilisateurs sans leur autorisation.
- Ne pas utiliser le code d'une autre personne.
- Ne pas diffuser d'informations confidentielles.
- Ne pas installer de logiciels et/ou de jeux piratés.
- Ne pas télécharger de fichiers illégaux sur l'Internet (musiques, films, jeux, logiciels).
- Ne pas porter atteinte à l'intégrité d'un autre utilisateur ou à sa sensibilité, notamment par l'intermédiaire de messages, textes ou images provocants.
- Respecter le matériel mis à disposition, en particulier :
 - Informer l'administrateur de toute anomalie constatée.
 - Ne pas interrompre le fonctionnement normal du réseau,
 - Ne pas saturer les ressources.
 - Ne pas essayer de contourner les sécurités mises en place pour le confort de tous.
- Respecter les valeurs humaines et sociales :
 - Ne pas télécharger ou consulter des documents à caractère raciste, extrémiste ou pornographique.
- Respecter le droit d'auteur :
 - La publication et la distribution des documents ou logiciels téléchargés doit se faire avec la permission de leurs auteurs.

Cette liste n'est pas limitative.

Exemplaire à conserver par le membre :

Je soussigné Melle, Mr , domicilié au

.....
dont le numéro de téléphone est , et dont l'adresse de courriel est
.....@....., m'engage à respecter ce règlement
d'utilisation des ressources informatiques de l'association ANIM'JEUNES et désengage
l'association en cas de non respect de cette charte.

Signature du membre précédée de la date et de la mention « lu et approuvé » :

**Signature des parents si le membre est mineur, précédée de la date et de la mention
« lu et approuvé » :**

Exemplaire à conserver par l'association :

Je soussigné Melle, Mr , domicilié au

.....
dont le numéro de téléphone est , et dont l'adresse de courriel est
.....@....., m'engage à respecter ce règlement
d'utilisation des ressources informatiques de l'association ANIM'JEUNES et désengage
l'association en cas de non respect de cette charte.

Signature du membre précédée de la date et de la mention « lu et approuvé » :

**Signature des parents si le membre est mineur, précédée de la date et de la mention
« lu et approuvé » :**