



Règlement intérieur de l'association Picasoft

21 janvier 2020

Article 0 Siège social

Le siège social est fixé à cette adresse :

Association Picasoft
Université de Technologie de Compiègne - Maison des étudiants
rue Roger Couttolenc
60200 Compiègne

Article 1 Adhésion de soutien

Article 2 Adhésion de soutien

Les personnes physiques ou morales peuvent devenir membres de soutien de Picasoft via une adhésion de soutien, en s'acquittant d'une cotisation annuelle, fixée selon la grille suivante :

Hélium	5€
Néon	20€
Argon	100€
Krypton	200€
Xénon	500€
Radon	1000€

Les adhésions de soutien sont encadrées par les règles suivantes :

- elles sont valables 1 an.
- elles donnent accès à un statut de membre de soutien, sans voix au conseil,
- si elle concerne une personne morale, l'adhésion est publiée sur notre site Web, par souci de transparence et de publicité,

- si elle concerne une personne physique, l'adhésion peut être publiée sur notre site Web à sa demande,
- le conseil de Picasoft se réserve le droit de refuser arbitrairement une adhésion de soutien,
- le niveau maximal d'une adhésion de soutien correspond à 50% des besoins de l'association.

Article 3 Composition du bureau

Représentant administratif : Romain De Laage

Représentant financier : Rémi Uro

Représentant technique : Tobias Ollive

Article 4 Communication au sein de l'Association

Le moyen de communication officiel de l'Association est l'outil Mattermost (<https://team.picasoft.net>, équipe Picasoft, canal Asso). C'est par ce biais que sont réalisées toutes les annonces et les convocations. En cas d'indisponibilité de l'outil, le moyen de communication de secours est le courrier électronique.

Tout membre actif de l'Association doit rejoindre le canal Asso de l'équipe Picasoft. C'est sur ce canal que se tiennent les votes dans le cadre de la tout-doux-cratie.

Il appartient à chaque membre actif de consulter régulièrement ce canal. Toute information est considérée comme ayant été communiquée à partir du moment où un message mentionnant l'ensemble des membres ("`@all`" ou "`@channel`") a été envoyé sur le canal.

Article 5 Gestion des accès et identifiants de l'Association

Article 5.1 Généralités

On appelle identifiant toute information privée permettant d'accéder à des outils de Picasoft, comme par exemple l'infrastructure, le compte en banque, les comptes sur les réseaux sociaux ou l'espace association de la préfecture. Un mot de passe ou une clé privée est un identifiant.

Un identifiant est dit **critique** s'il permet d'accéder à des données personnelles ou à l'infrastructure physique, d'altérer l'état des services ou d'effectuer des transferts de monnaie.

Article 5.2 Chiffrement

Tous les identifiants de l'association Picasoft, quel que soit leur moyen de stockage, doivent être chiffrés. Le matériel utilisé pour chiffrer les identifiants (exemple : clé privée PGP, clé AES-128...) doit être connu uniquement par les détenteur·ice·s des identifiants.

Par exemple, une clé privée utilisée par un membre pour accéder à l'infrastructure doit être protégée par un mot de passe (chiffrement AES-128) connu de lui seul. Un identifiant de compte sur un réseau social doit être chiffré pour chaque personne en possédant une copie.

Article 5.3 Rotation

Les identifiants **critiques** doivent être modifiés à chaque changement de bureau par leurs représentant·e·s. Les représentant·e·s sont chargé·e·s de modifier et de transmettre les nouveaux identifiants aux membres le cas échéant.

Article 6 Tout-doux-liste

Cette liste aide les membres à déterminer si une action est ordinaire ou extraordinaire. Pour qu'une action soit considérée comme ordinaire, le membre qui entreprend l'action doit s'assurer des points suivants :

- informer suffisamment les autres membres,
- ne pas entreprendre d'action si le membre a connaissance du désaccord d'un autre membre,
- l'action ne doit pas sortir des actions habituelles de l'Association, par sa nature ou sa forme,
- l'action ne doit pas engager l'image de l'Association,
- l'action ne doit pas exiger de dépenser plus de 50€,
- l'action et ses conséquences doivent être réversibles.

Article 7 Durée d'un verrou bloquant

La durée d'un verrou bloquant est de **10 jours**. Au-delà de cette durée, le verrou est levé.

Article 8 Durée d'obtention du droit de vote

La durée d'obtention du droit de vote est de **10 jours**.