



Liberté • Égalité • Fraternité

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

## MINISTÈRE DE LA DÉFENSE



Le Kremlin-Bicêtre, le 14 juin 2018

N° /CSA FKB/LOISIRS NUMERIQUES

# Note de service

CLUB SPORTIF ET  
ARTISTIQUE DU FORT DU  
KREMLIN BICETRE

OBJET : fonctionnement de la section « loisirs numériques ».

PIECES JOINTES : 4 annexes.

La présente note définit, en annexes, le fonctionnement de la section « loisirs numériques » du club sportif et artistique CSA FKB Bicêtre.

### Destinataires

Chef section « Loisirs numériques »  
Secrétariat CSA FKB

## Annexe 1

### Règlement intérieur de la section « Loisirs numériques »

Article 1 : L'adhésion à la section « Loisirs numériques » est ouverte à toute personne admise à adhérer au CSA FKB, sous réserve d'en avoir réglé les cotisations. Ces cotisations peuvent être éventuellement assorties d'un supplément « section » destiné à financer les matériels ou prestations spécifiques à la section.

La cotisation est payable à partir de septembre.

Article 2 : Les activités de la section « Loisirs numériques » consistent à organiser des ateliers récurrents dont les activités sont liées de près ou de loin à l'informatique et/ou à l'électronique (montage d'ordinateurs personnels, prototypage sur carte à microprocesseur, « Maker », « Do it Yourself », « Art and Kraft », robotique, construction et essais de drones). Cependant, des parties de jeux en réseau (déconnectées d'Internet) peuvent être organisées dans un esprit d'équipe et de divertissement.

Des partenariats autour de projets structurant ou d'événements ponctuels pourront être conclus avec des collectivités territoriales tels que la ville du Kremlin-Bicêtre, le département du Val-de-Marne et la région Ile de France ainsi qu'avec toutes les organisations sociales et les établissements d'enseignement partageant les centres d'intérêts de la section.

Article 3 : Les séances de « loisirs numériques » seront organisées dans les locaux dont disposent le CSA FKB affectés à la section. Pour des raisons pratiques, une des salles de réunions ou des bureaux du Fort de Bicêtre peuvent être utilisés à cet effet.

Lorsque le nombre d'adhérents l'exigera, un local permanent sera recherché.

Article 4 : Les dates des séances sont convenues en accord avec le chef de section. Les séances sont organisées à partir de l'agenda en ligne de la section ([csa-fkb\\_rso@outlook.fr](mailto:csa-fkb_rso@outlook.fr)).

Une demande de séance doit être envoyée à l'adresse mail (Internet) de la section qui est donnée sur la page web de la section (<http://csafkb.e-monsite.com/> rubrique « Loisirs numériques »).

La demande de séance doit être accompagnée de la « fiche descriptive d'une séance » complétée (le modèle est donné en annexe 4).

La demande de séance est analysée par le chef de section. Si la demande est acceptée, la séance est inscrite dans l'agenda de la section (accessible en lecture aux adhérents sur la page web de la section). Lorsque le nombre d'adhérents l'exigera, une nouvelle annexe sera rédigée afin de définir la nature et le fonctionnement d'un comité d'activité de la section.

Article 5 : Le chef de la section ou le responsable de la séance se réserve le droit de refuser l'accès aux activités de la section à toute personne ne justifiant pas les conditions citées ci-dessus, et sur le lieu de pratique, à tout adhérent ne respectant pas les règles de comportement et de respect élémentaires précisées dans :

- Le Règlement de Service Intérieur (RSI) du Fort de Bicêtre ;
- Le règlement du CSA FKB ;
- La présente note de service avec une attention toute particulière dans son annexe 3 correspondant à la charte des jeux en réseau dont le contenu est largement convenu par le grand public pratiquant cette activité.

Article 6 : Le chef de section ou le responsable de la séance se charge du bon déroulement et de l'organisation des activités.

A ce titre, il est chargé de faire respecter les points suivants :

- Ouverture et de la fermeture de la salle où aura lieu la séance ;
- Mise en place de la salle (table, chaises et électricité) ;
- Vérification et mise en place des matériels détenus par la section ;
- Contrôle du bon déroulement des différentes séances ;
- Vérification et rangement des matériels détenus par la section ;
- Remise en place de la salle (table, chaises et électricité) ;
- Sortie de tous les déchets des participants de la salle (à amener dans un sac poubelle à la déchèterie du Fort de Bicêtre).

Article 7 : Le chef de section est impliqué dans la gestion budgétaire de la section. Il propose au président du CSA FKB les demandes d'achats ou de renouvellement des matériels. Après accord du président et du trésorier, il procède à l'achat de ces matériels.

## Annexe 2

### Créneaux horaires des séances

Les séances de jeux en réseau ou tout autre atelier organisé dans le cadre de la section dont la durée peut être variable doivent respecter les limites ci-dessous :

Lundi : de 17h30 à 22h00 (ou minuit si pas d'adhérents extérieur au Fort)

Mardi : de 17h30 à 22h00 (ou minuit si pas d'adhérents extérieur au Fort)

Jeudi : de 17h30 à 22h00 (ou minuit si pas d'adhérents extérieur au Fort)

Vendredi : de 15h30 à 22h00 (ou minuit si pas d'adhérents extérieur au Fort)

Samedi : de 8h30 à 22h00 (ou minuit si pas d'adhérents extérieur au Fort)

Dimanche : de 8h30 à 22h00 (ou minuit si pas d'adhérents extérieur au Fort)

## Annexe 3

### Charte des jeux en réseau

Article 1 : Attitude du joueur : Pour que les séances se passent au mieux, il est indispensable que tout se déroule dans une ambiance conviviale, c'est pourquoi il est interdit :

- De tenir des propos racistes, injurieux ou de dénigrer les autres participants ;
- D'utiliser tout dispositif permettant de tricher (y compris la prise de contrôle d'un autre ordinateur ou d'un serveur) ;
- De fumer dans la salle ou par principe de précaution, de faire usage de cigarettes électroniques ;
- De consommer de l'alcool ;
- De consommer toute substance classée ou reconnue comme stupéfiante ;
- D'apporter des appareils (électrique ou à gaz) permettant de faire la cuisine ;
- D'écouter tout message sonore à l'aide d'enceinte, seuls les casques audio sont permis.

Article 2 : Matériel du joueur : A concurrence de l'usage du parc des 8 ordinateurs destinés à cette activités (parmi les 10 ordinateurs perçus par la section), chaque participant devra apporter :

- Un ordinateur complet (unité centrale munie d'une carte réseau 10/100 Mbits/s Ethernet, clavier, souris, écran ainsi que tous les câbles d'alimentation nécessaires) ou un ordinateur portable ;
- Un casque audio (pas de haut parleur) ;
- Un câble RJ-45 blindé droit de 5 mètres ;
- Une prise multiple longue (3 prises) ;
- Chaque ordinateur doit avoir un anti-virus à jour.

Article 3 : Responsabilité du joueur, à chaque séance :

- Le joueur reçoit une adresse IP qu'il devra garder pendant toute la séance ;
- Le joueur est responsable de son matériel, la section n'est en aucun cas responsable de la dégradation ou du vol d'un quelconque matériel appartenant à un joueur.

## Annexe 4

Modèle de fiche descriptive d'une séance (partie de jeux en réseau ou atelier)

Liste des participants (Nom, Prénom, Le responsable de la séance est inscrit en première place) :

- Jean BONDYORK (*responsable de la séance*),
- Enrico CHONAILLE.

Date : *Lundi 4 septembre 2017*

Plage horaire : *17h00 – 22h00*

Objectif de la séance :

- *Exemple 1 : Divertissement : Jouer à Warcraft III, Open Arena ;*
- *Exemple 2 : Atelier robotique : Reconstruire Nono le petit robot ;*

Liste du matériel de la section utilisée :

- *PC de développement repéré « dev-01 » ;*
- *PC de développement repéré « dev-02 » ;*
- *Switch 24 port repéré switch-01 ;*

Cartographie réseau de la séance :

Port du Switch	Adresse IP	Nom du joueur	Observation
1			
...			
6	192.168.0.6	NIATI Emmanuel Pseudo : pikachu	RAS
...			
24			

La cartographie réseau est obligatoire pour une partie de jeux en réseau, elle peut être obligatoire pour un atelier nécessitant l'usage d'un serveur.

Programme de la séance :

- *17h00 : Mise en place du dispositif et tests ;*
- *18h00 : Partie de jeux : Warcraft III ;*
- *20h00 : Pause (repas froid) agrémentée du visionnage d'un document issu de la culture « geek » ;*
- *21h00 : 2<sup>ème</sup> partie de jeux : Track Mania Nations ;*
- *21h45 : Rangement et remise en place de la salle ;*
- *22h00 : Sortie du fort*

Observations :

Signature du chef de section :

Date :