

REGLEMENT INTERIEUR DE L'ASSOCIATION « MODULMONDE »

9 Octobre
2020

Table des matières

1. Préambule.....	3
2. Membres du bureau	3
2.1. <i>Président.....</i>	3
2.2. <i>Co-Président.....</i>	3
2.3. <i>Trésorier.....</i>	3
2.4. <i>Secrétaire.....</i>	3
3. Membres du staff	3
3.1. Global	4
3.1.1. <i>Administrateurs.....</i>	4
3.1.2. <i>Modérateurs</i>	4
3.1.3. <i>Graphistes</i>	4
3.1.4. <i>Vidéastes.....</i>	4
3.1.5. <i>Développeurs</i>	4
3.1.6. <i>Constructeurs (Builders).....</i>	4
3.2. Survie.....	5
3.2.1. <i>Responsables Hôtes.....</i>	5
3.2.2. <i>Hôtes.....</i>	5
3.2.3. <i>Guides</i>	5
3.2.4. <i>Animateurs.....</i>	5
4. Membres actifs.....	6
4.1. Global	6
4.1.1. <i>Nouveaux</i>	6
4.1.2. <i>Aspirants</i>	6
4.1.3. <i>Réguliers</i>	6
5. Règles Générales sur ModulMonde	7

5.1.	Définitions.....	7
5.1.1.	Villes officielles.....	7
5.2.	Général.....	7
5.2.1.	Responsabilités.....	7
5.2.2.	Discussions et chat.....	7
5.3.	Tricheries.....	7
5.3.1.	Généralités.....	7
5.4.	Grief.....	8
5.5.	Joueur Contre Joueur (JcJ ou PvP).....	8
5.6.	Mort d'un joueur.....	8
5.7.	Utilisation du feu et de la TNT.....	8
5.8.	Absence prolongée.....	9
5.9.	Multicomptes.....	9
5.10.	Discord.....	9
5.11.	Membres du staff.....	9
5.11.1.	Intégrité et discrétion.....	9
6.	Règles du serveur Survie.....	10
6.1.	Général.....	10
6.1.1.	Spawners.....	10
6.1.2.	Nombre d'entités et entités de blocs.....	10
6.1.2.1.	Animaux de compagnie.....	10
6.1.2.2.	Monstres et bétails.....	10
6.1.3.	Circuits redstone.....	11
6.1.3.1.	Utilisation des blocs interagissant avec d'autres entités (aussi appelés tiles).....	11
6.1.3.2.	Boucles et horloges.....	12
6.1.3.3.	Autres systèmes autonomes.....	12
6.1.3.4.	Systèmes à déplacement.....	12
6.1.3.5.	Systèmes anti-afk.....	13
6.1.3.6.	Systèmes d'exploitation de bugs.....	13
6.1.3.7.	Veille technologique.....	13
6.1.4.	Tours, fermes et usines à monstres.....	13
6.1.5.	Usines à ressources et autres structures.....	14
6.1.6.	Portails.....	14
6.2.	Règles sur les métiers.....	14
6.2.1.	Généralités.....	14
6.2.2.	Surfaces d'exploitation.....	14
6.3.	Règles Complémentaires.....	15
6.3.1	Mondes survies.....	15
6.3.1.1.	Monde « world ».....	15
6.3.1.2.	Monde « world nether ».....	15
6.3.1.3.	Villes et villages.....	15
6.3.1.4.	Structures générées aléatoirement.....	15
6.3.1.5.	Routes, ponts et embarcations.....	16
6.3.1.6.	Récolte de ressources.....	16
6.3.1.7.	Terraforming.....	16
6.3.1.8.	Points de repères.....	16
6.3.1.9.	Legs et dons.....	16
6.3.1.10.	Règles de commerces.....	16
6.3.1.11.	Monopole Commercial.....	17
6.3.2.	Mondes ressources.....	17
6.3.2.1.	Protection du spawn.....	17
6.3.2.2.	Mines à ciel ouvert.....	17
6.3.3.	Monde créatif.....	17
6.3.3.1.	Nombre de parcelles.....	17
7.	Motifs Graves.....	17

1. Préambule

Afin que tout se passe bien au sein du serveur, nous n'avons pas d'autre choix que de mettre en place quelques règles.

Ce règlement intérieur spécifie les règles et usages entre tous les membres de l'association. Celui-ci peut être amené à évoluer suite aux besoins de l'association sans préavis.

Toutefois, ce document restera disponible sur plusieurs plateformes afin que vous puissiez en prendre connaissance.

En tant que membres actifs de l'association, vous vous devez de rester informés sur les activités proposées et de respecter le règlement en vigueur.

En cas de litige, le règlement en vigueur sera appliqué.

Si vous y trouvez une faute, erreur ou incohérence, vous êtes en devoir de nous en avertir de manière à les corriger dans les plus brefs délais. Si vous exploitez ces « failles » vous serez sanctionnés en conséquence.

2. Membres du bureau

2.1. Président

Le rôle de président est prépondérant à la vie associative. Il doit veiller à la bonne continuité de l'association dans son ensemble : l'ambiance, l'auto-financement, etc.

Il représente l'entité morale de l'association.

Il a un droit de regard sur les comptes bancaires.

Sa signature de document officiel est indispensable pour l'application de ceux-ci.

2.2. Co-Président

Un co-président a exactement les mêmes droits et devoirs qu'un président.

2.3. Trésorier

Le trésorier gère les recettes et dépenses de l'association et veille à ce que l'association ne soit pas endettée. Ses comptes rendus doivent être les plus détaillés possible et avertir des futures dépenses à venir.

Il représente l'entité morale de l'association en cas d'absence du président et des co-présidents.

Il a la gestion complète des comptes bancaires.

Sa signature de documents bancaires officiels est indispensable pour l'application de ceux-ci.

2.4. Secrétaire

Le secrétaire réalise un compte rendu après chaque réunion, assemblée générale ordinaire et extraordinaire, etc. qui doit être validés par les présidents et co-présidents de l'association.

Il représente l'entité morale de l'association en cas d'absence du président et des co-présidents.

Il a un droit de regard sur les comptes bancaires.

3. Membres du staff

Afin d'organiser et de gérer la vie en communauté de tous les membres de l'association, un système de grade propre au serveur Minecraft a été instauré.

Cette organisation est hiérarchique. Certains autres membres du staff peuvent aussi se décomposer en « Constructeurs », « Graphistes », « Vidéastes », et « Développeurs » qui n'ont pas un rôle direct sur la gestion des membres de l'association.

3.1. Global

3.1.1. Administrateurs

Les Administrateurs ne sont pas nécessairement membres du bureau de l'association. Ceux-ci ont en charge la gestion des plugins et la configuration de ces derniers.

Ils veillent aussi à garder une bonne ambiance au sein des membres du staff, pour cela ils impliquent tous les rôles :

- Sur la construction de projet commun
- Sur le recrutement de nouveaux membres du staff
- Sur la participation aux réunions d'avancement et de mise au point

En cas d'absence d'un des autres membres du staff, les administrateurs récupèrent cette charge ou la délègue.

3.1.2. Modérateurs

Les Modérateurs gèrent le maintien et le respect du règlement vis-à-vis des membres de l'association afin de garantir l'équité entre chacun. Ils peuvent être amenés à sanctionner, pour cela ils se réfèrent au règlement et punissent en conséquence.

Ils peuvent aussi être amenés à répondre aux questions d'organisation posées par les membres de l'association.

Ils font en sorte d'accomplir leurs objectifs donnés par les Administrateurs.

En cas d'absence d'un des autres membres du staff, les modérateurs récupèrent cette charge ou la délègue.

3.1.3. Graphistes

Les Graphistes, à la charge des Administrateurs, doivent réaliser des affiches selon des critères prédéfinis allant de la couleur au thème jusqu'aux dimensions de l'image.

Ils peuvent être amenés à travailler avec les Constructeurs (Builders) ainsi que les Développeurs et Vidéastes.

3.1.4. Vidéastes

Les Vidéastes, à la charge des Administrateurs, doivent réaliser des vidéos selon des critères prédéfinis allant de la longueur de la vidéo au thème.

Ils peuvent être amenés à collaborer avec les Constructeurs (Builders), les Développeurs, Graphistes ainsi que les Animateurs.

3.1.5. Développeurs

Les Développeurs, à la charge des Administrateurs, développent et mettent à jour des plugins et le site web. Ils doivent également maintenir les serveurs physiques dans un état de fonctionnement qui garantit aux membres de l'association la meilleure expérience du jeu.

Ils peuvent être amenés à collaborer avec l'ensemble des membres du staff.

3.1.6. Constructeurs (Builders)

Les Constructeurs, à la charge des Administrateurs, doivent construire des édifices (virtuels) et terraforming pour le serveur en correspondance avec les objectifs donnés par les Administrateurs.

Suivant les idées et l'investissement des Animateurs, les Constructeurs peuvent être amenés à travailler directement avec eux pour répondre aux besoins des événements.

3.2. *Survie*

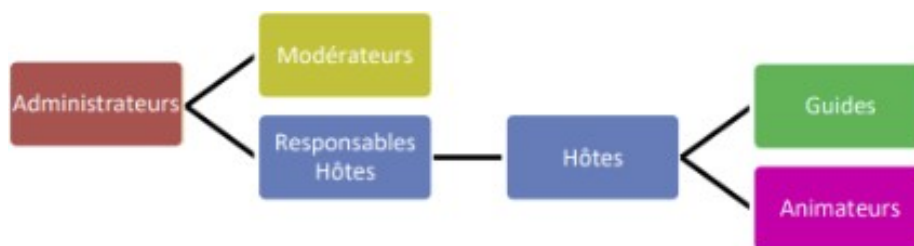


Figure 1 - Hiérarchie du serveur Survie

Ci-dessous les détails et fonctions de chacun de ces rôles

3.2.1. *Responsables Hôtes*

Les Responsables Hôtes ont la charge de la gestion des membres du staff (Hôtes, Guides et Animateurs principalement) sur le moment présent pour la réalisation des objectifs fixés par les Administrateurs. Ils accompagnent les nouveaux Hôtes, Guides et Animateurs.

Ils font office de Modérateurs en cas d'absence de membre de rôle supérieur.

Ils répartissent les tâches à accomplir pour la réalisation des objectifs de l'association en accord avec les autres membres du staff. Par ailleurs, ils veillent à ce que chacun de ces membres ne soient ni surchargés, ni délaissés.

En cas d'absence d'un des autres membres du staff, les responsables hôtes récupèrent cette charge ou la délègue.

3.2.2. *Hôtes*

Les Hôtes gèrent le maintien et le respect du règlement vis-à-vis des membres de l'association afin de garantir l'équité entre chacun. Ils peuvent être amenés à sanctionner, pour cela ils se réfèrent au règlement et punissent en conséquence.

Ils peuvent être amenés à répondre aux questions majeures d'organisation posées par les membres de l'association.

Ils font en sorte d'accomplir leurs objectifs donnés par les Responsables Hôtes en correspondance avec les objectifs donnés par les Administrateurs.

Ils font office d'Animateurs en cas d'absence de ces derniers.

En cas d'absence d'un des autres membres du staff, les hôtes récupèrent cette charge ou la délègue.

3.2.3. *Guides*

Les Guides gèrent les nouveaux membres de l'association et les guident dans leurs insertions.

Ils répondent aux principales questions que les membres peuvent se poser.

Ils veillent à ce que leur intégration se passe dans les meilleures conditions possibles.

3.2.4. *Animateurs*

Les Animateurs gèrent les événements au sein du serveur où les membres évoluent. Ils peuvent créer ces événements mais doivent les gérer dans leur intégralité. Toutefois ils peuvent

demander de l'aide aux autres membres du staff en cas de besoin.

4. Membres actifs

4.1. Global

Nous distinguons les membres actifs comme étant membres de l'association s'ayant connecté et/ou inscrits sur le site de cette dernière et ne faisant pas partie des membres du staff.

Ceux-ci se décomposent en plusieurs rôles.

4.1.1. Nouveaux

Les Nouveaux sont les membres les plus récents de l'association. Leurs droits sont restreints afin de garantir une sérénité aux membres présents. Ceux-ci doivent répondre convenablement aux questionnaires afin d'intégrer le serveur et avoir accès à son contenu.

4.1.2. Aspirants

Les Aspirants sont les membres ayant réussi le questionnaire. Leurs droits, bien que supérieurs aux nouveaux restent restreints afin de garantir une sérénité aux membres présents.

Si les Aspirants souhaitent devenir membres actifs du serveur soit Réguliers, il leur faudra s'inscrire sur le forum et suivre une visite réalisée par un membre du staff

4.1.3. Réguliers

Les Réguliers sont les membres ayant été acceptés et guidés par un membre du staff. Ils acquièrent le droit de :

- Envoyer des messages sur le forum
- Construire dans les mondes « world »
- Louer une parcelle créative dans le monde « CreatifWorld »
- Accéder à toutes les cartes de jeu (monde survie)
- Rejoindre 2 métiers
- Poser 3 « home »

Les Réguliers ayant atteint certaines conditions de présence sur le serveur acquièrent le droit de :

- Officialiser une ville au bout d'un mois de présence
- Demander une parcelle sur la place commerce au bout d'une semaine de présence.
- Postuler pour intégrer les membres du staff au bout d'un mois de présence

Les Maires et maires adjoints sont les membres Réguliers étant les représentants d'une ville officialisée et active. Ils ne peuvent être Maire/adjoints que d'une seule ville. Ils n'acquièrent pas de droit supplémentaire, juste une distinction pour le maire. Néanmoins, une ambassade doit être construite sur la place dédiée au spawn afin de promouvoir leurs activités, architectures, et leur culture.

5. Règles Générales sur ModulMonde

5.1. Définitions

5.1.1. Villes officielles

Nous considérons une villes « officielles » comme étant :

- Déclarée sur le forum dans la section adéquate
- Acceptée sur le forum dans la section adéquate
- Composée d'un Maire et d'un Maire adjoint
- Habité par au moins 3 habitants excluant le Maire et Maire adjoint (soit au total 5 joueurs)
- Possédant une ambassade au spawn
- A noter qu'un Maire ou Maire adjoint ne peut pas être considéré comme un habitant actif pour composer une autre ville en cours d'officialisation, ni être Maire ou Maire adjoint d'une autre ville.
- Les membres du staff se réservent le droit de désofficialiser une ville en cas d'absence prolongée de ses habitants.

5.2. Général

5.2.1. Responsabilités

Vous êtes responsable de votre compte Minecraft et, par conséquent, des actions réalisées sur le serveur de jeu fourni par ModulMonde.

Partager votre compte Minecraft ne vous retire en rien cette responsabilité.

5.2.2. Discussions et chat

Pour le confort de chacun, vous devrez vous conformer à ces règles de base :

- Avant d'envoyer un message soyez sûr qu'il s'adresse à tous les joueurs connectés sinon privilégiez la discussion au sein d'un « cubo », en privé, ou dans un canal
- Le serveur Discord permet d'être en contact oral ce qui facilite les échanges entre les joueurs eux-mêmes et les membres du staff
- Pas de répétition (spam) ni de message tout en majuscule
- Si vous avez une annonce à passer vous ne pouvez la répéter qu'une fois toutes les cinq minutes

5.3. Tricheries

5.3.1. Généralités

Toute tricherie est simplement interdite.

L'utilisation ou exploitation volontaire d'un ajout (de quelconque nature) ou d'un élément du jeu ou du serveur, qui entraîne une action ou situation non règlementaire, non conforme ou non conventionnelle, et/ou qui octroie un avantage indu, est considérée comme une tricherie.

A titre d'exemple, nous donnons :

- Duplication de ressources
- Auto-promotion des métiers par commande
- Contournement d'une action de Minecraft pour s'octroyer des ressources ou éviter d'en perdre

5.3.1.1. Modificateurs clients (mods)

Tous les modificateurs clients qui modifient la difficulté de jeu, de près ou de loin, d'un joueur (en facilitant la récolte, la construction ou autre) sont strictement prohibés.

Voici une liste non exhaustive des modifications clientes qui sont prohibées :

- XRay
- Nodus
- Huzuni
- Graven
- Schematica /Litematica
- Les macros
- Autofish
- Bariton (Bot)

Il est plus simple de considérer que toute modification cliente est interdite dès lors qu'elle modifie le caractère du jeu de base et/ou sa façon de jouer.

5.4. Grief

Le grief est un acte visant à voler ou détruire un patrimoine d'un autre joueur que ce soit de manière volontaire ou non.

Le grief est strictement et littéralement interdit dans tous les sens du terme. De sévères sanctions seront prises envers les responsables.

5.5. Joueur Contre Joueur (JcJ ou PvP)

Le JcJ, Joueur contre Joueur (ou PvP, Player versus Player) est possible uniquement dans les arènes ou certains endroits désignés. Ils sont tous indiqués comme dangereux grâce à un message d'entrée dans la zone.

Toute personne pouvant se déguiser via le /dis devra impérativement retirer son déguisement sous peine de sanctions (sauf en cas d'accord avec son ou ses adversaires).

Les participants doivent se mettre d'accord en bonne intelligence, et avant tout combat, sur les modalités qui concernent les possessions de chacun. Il est conseillé d'établir à l'écrit les conditions de récupération de tout objet tombé au sol à la mort d'un joueur suite à un combat dans une zone dangereuse.

En cas de litige entre plusieurs participants, le staff pourra intervenir. S'il n'y a aucun accord écrit, alors le staff appliquera automatiquement la règle afférente au chapitre 5.2.6. Mort d'un joueur.

5.6. Mort d'un joueur

Les objets du joueur mort appartiennent toujours à ce même joueur. Il a alors 5 minutes pour se rendre sur le lieu de sa mort s'il veut récupérer ses objets. Si un autre joueur lui prend ses objets, il a l'obligation de les remettre au joueur décédé.

Il est bien évidemment interdit de provoquer la mort d'un joueur, de façon directe ou indirecte. Néanmoins une exception existe dans les arènes PvP (cf. [5.5 – Joueur Contre Joueur](#)).

5.7. Utilisation du feu et de la TNT

La TNT et le feu sont actifs uniquement dans le monde ressources, mais aucun abus ne sera toléré. Tout joueur abusant de ces outils ou les utilisant pour détruire les constructions des autres seront sanctionnés. (cf. [5.4 - Grief](#))

5.8. Absence prolongée

Toute absence de plus de 30 jours n'ayant pas été justifiée inclura le fait que vous ne soyez plus propriétaire de vos constructions et que celles-ci pourront être démantelées. Cette règle ne vous donne pas le droit de détruire les constructions ou vider les coffres des joueurs absents depuis plus de 30 jours.

Il est possible d'étendre cette durée dès lors qu'un message sur le forum est envoyé. Cette absence aura une durée maximale de 4 mois et devra être renouvelée en cas d'absence supérieure. On ne peut renouveler son absence qu'une unique fois pour une durée de 2 mois au maximum (6 mois d'absence consécutives sont donc le maximum possible).

Il est important de noter qu'une reconnexion, même brève, au serveur met fin à votre absence sauf si vous actualisez votre message sur le forum.

Au-delà de 6 mois consécutifs d'absence sur le serveur vous perdrez vos home, votre argent ainsi que vos métiers **et ce même en cas d'absence forum.**

5.9. Multicomptes

Un joueur physique ne peut avoir qu'un et un seul compte Minecraft actif sur le serveur. Le partage de compte Minecraft est tout autant interdit (cf. [5.2.1 – Responsabilités](#)).

5.10. Discord

Votre pseudo sur Discord doit être identique que votre pseudo Minecraft.

Il vous est demandé de rester courtois et polis lorsque vous parlez sur ce support de communication vocal.

Vous devez configurer le logiciel ainsi que vos paramètres avant de vous adresser aux personnes connectées.

Vous ne devez pas rejoindre un canal privé qui est occupé par au moins 2 personnes sans avoir eu leurs accords.

Il va de soi que le spam est interdit peu importe le moyen utilisé (bot qui diffuse des sons automatiques, connexion/déconnexion intempestives, couper la parole en boucle...)

Votre présence sur le serveur Discord implique que vous êtes actif et attentif. Tout avertissement oral d'un membre du staff sera considéré comme écrit. En cas d'indisponibilité, vous devez vous placer dans le canal prévu à cet effet : « **AFK - Away From Keyboard** » (loin du clavier).

5.11. Membres du staff

5.11.1. Intégrité et discrétion

En tant que membre du staff, vous devez faire preuve d'intégrité et de discrétion. Votre participation et présence sont indispensables au bon fonctionnement de l'association et du serveur, à la fois en Jeu et sur Discord.

Le contenu des réunions doit rester confidentiel même après votre départ.

Les crimes jugés ne doivent pas être partagés aux joueurs non-concernés, vous ne devez pas user de vos avantages/rang contre un joueur ou un autre membre du staff.

Tout manquement à une de ces règles entraînera une sanction pouvant aller d'un simple avertissement à un bannissement définitif.

6. Règles du serveur Survie

6.1. Général

6.1.1. Spawners

Les aménagements des spawners à monstres sont autorisés dès lors qu'un système de désactivation d'apparition de ceux-ci est installé. Par exemple, un spawner peut être neutralisé par l'éclairage de lampes à redstone.

Toute modification concernant la nature du spawner est interdite. Par exemple, changer des zombies en noyés est tout autant interdit que modifier le type de monstre d'un spawner par un quelconque moyen.

Il est demandé aux joueurs de veiller à ce que les items lootés ne puissent pas s'accumuler au sol et de veiller à ce que l'aménagement soit également conforme (cf. [6.1.4 - Tours, fermes et usines à monstres](#)).

6.1.2. Nombre d'entités et entités de blocs

Les entités désignent, d'une manière générale, tout ce qui est dynamique et peut bouger. Cela comprend, par exemple, les créatures, les têtes, les cadres, les porte-armures et les tableaux

L'utilisation d'entités est limitée à 150 par joueur et 300 par ville officielle, peu importe le nombre de joueurs qui y habitent.

Les entités de blocs sont des informations contenues par des blocs, en plus des données de base. Cela comprend, par exemple, les coffres, les bannières, les entonnoirs, les balises et les lits.

L'utilisation de blocs possédant des entités de blocs est limitée à 300 par joueurs, avec une limite de 150 pour chaque type de bloc possédant des entités de blocs.

Les coffres, coffres piégés et panneaux ne sont pas inclus dans ces limites.

Les entonnoirs constituent une exception, (cf. [6.1.3.1 - Utilisation des blocs possédant des entités de blocs](#)).

En cas de rassemblement de joueurs (résidents, voisins, etc.), les limites sont imposées pour l'ensemble des chunks chargés dans un même périmètre, peu importe le nombre de joueurs et de terrains protégés.

Les membres du staff sont en mesure d'indiquer la liste complète des entités et des blocs possédant des entités de blocs. En cas de doute, il est donc fortement recommandé de se renseigner auprès d'un membre du staff.

6.1.2.1. Animaux de compagnie

Les chats, chiens et perroquets domestiques au repos (ne suivant pas le joueur) sont considérés comme des entités. Il est autorisé de se faire suivre par un maximum de 2 animaux domestiques à la fois.

6.1.2.2. Monstres et bétails

Le nombre d'animaux autorisé dépend du nombre d'entités autorisées sur la parcelle, les animaux étant considérés comme des entités (cf. [6.1.2. Nombre d'entités et entités de blocs](#)).

La surface de vos enclos doit être égale au nombre de créatures présentes dans celui-ci. Par exemple, si vous voulez héberger 23 moutons dans un seul enclos, vous devrez avoir une surface accessible (la surface au sol des obstacles doit donc être déduite) dans l'enclos de 23 blocs au minimum : 5 blocs par 5, 2 blocs par 12, etc.

- Pour 20 animaux votre enclos doit faire une taille minimale de 20 blocs
- Pour 50 animaux votre enclos doit faire une taille minimale de 50 blocs
- Pour 100 animaux votre enclos doit faire une taille minimale de 100 blocs

Si vous avez aménagé un « spawner » (cf. [6.1.1 – Spawners](#)), vous ne devez pas avoir plus de dix monstres sur un seul et même bloc.

6.1.3. Circuits redstone

Afin de valider la conformité de votre système, il est préférable de demander à un membre du staff de le vérifier. Si le système a été fait sans approbation de la part d'un membre du staff vous en êtes entièrement responsable aux yeux du règlement.

6.1.3.1. Utilisation des blocs interagissant avec d'autres entités (aussi appelés tiles)

Les machines optimisées de cuisson sont autorisées mais ne doivent pas posséder plus de 16 fours, alambics et/ou blocs similaires. Cette limite ne change en rien les limites sur le nombre de blocs possédant des entités de blocs autorisées au total et pour chaque type de bloc. (cf. [6.1.2. Nombre d'entités et entités de blocs](#)).

Pour garantir le bon fonctionnement du serveur, trois exceptions existent au sujet des entonnoirs :

- La limite de 150 entonnoirs s'applique non seulement par joueurs et par zones de chargement des chunks, mais également par construction. Ainsi, les constructions réalisées, utilisées et possédées par plusieurs joueurs ne peuvent pas dépasser cette limitation, même si leurs tailles couvrent plusieurs zones de chargement de chunks.
- Il est interdit d'utiliser des entonnoirs en parallèle. Cela signifie, par exemple, qu'un double coffre ne doit jamais transférer son contenu via deux entonnoirs. Aucun contournement de cette interdiction n'est accepté, y compris à l'aide d'éléments mobiles comme, par exemple, des minecarts.
- L'utilisation d'entonnoirs dont le contenu est contraint par un quelconque système de blocage doit obligatoirement être soumise à vérification par le staff, qui se réserve le droit d'accepter ou de refuser cette utilisation, sans obligation de communication sur les raisons de sa décision. Cela concerne, par exemple, les systèmes de tri ou les systèmes de comparaison.

6.1.3.2. Boucles et horloges

L'utilisation de boucles et d'horloges (clock) est interdite. Aucune architecture ni application ne peut faire exception, qu'il s'agisse d'automatiser une action (par exemple, l'activation automatique de la récolte dans une ferme, peu importe sa fréquence) ou simplement de répéter un schéma (même dans un but purement décoratif). Cela inclut :

- Les circuits fermés de minecarts et de répéteurs
- Les horloges à boucle de retour
- Les systèmes aller-retour (deux entonnoirs face-à-face par exemple)
- Les systèmes exploitant les bugs de mise à jour
- Les horloges irrégulières (par exemple les plaques de pression activées au hasard par une créature)

6.1.3.3. Autres systèmes autonomes

L'utilisation de systèmes autonomes capables de réaliser une action à la place d'un joueur et sans aucune intervention de sa part (par exemple, les systèmes automatisés) est interdite. Ces systèmes peuvent être, tout au plus, semi-automatisés. Qu'ils soient à but d'assistance ou de décoration, chaque action doit nécessiter une activation par un joueur, et la machine doit posséder une solution qui empêche toute activation, afin d'être neutralisée quand elle n'est pas utilisée. La réalisation d'une suite unique d'actions est tolérée mais le système doit être vérifié et approuvé par le staff.

L'utilisation des capteurs de lumière pour déclencher des systèmes redstone doit être réservée à un but décoratif ou doit être limitée à une action au lever ou au coucher du soleil. Toute autre utilisation des capteurs de lumière sera interdite, en particulier celles visant à automatiser ou multiplier les activations de systèmes non décoratifs ou générateurs de lags, par un quelconque moyen. Cela inclut la duplication de signaux (avec ou sans génération de délais dans chaque signal), l'utilisation d'éléments qui permettent de multiplier les activations par détections de changements d'état (par exemple avec des observateurs), le prélèvement du signal de sortie d'un capteur de lumière à différents niveaux de puissance, l'utilisation de plusieurs capteurs de lumière pour au moins une même activation de système ou tout autre moyen, dissimulé ou non, de générer des informations d'activation non autorisées par cette section 6.1.3.3.

De plus, tout système utilisant un évènement répétitif mais non régulier sera interdit. (exemple : un système activé par un mob marchant sur une plaque de pression)

6.1.3.4. Systèmes à déplacement

La construction de machines de déplacements de blocs est strictement interdite. Cela inclut les machines volantes par exemple (et donc toute application se basant sur ce genre de système, comme les ascenseurs ou certaines fermes), mais également tout système ayant pour but de déplacer des blocs soumis à la gravité.

La construction de systèmes de déplacements d'items sous forme d'entités (par exemple, les ascenseurs à items) doit obligatoirement être soumise à vérification et approbation par le staff. Le staff se réserve le droit d'accepter ou non toute machine reposant sur un principe équivalent, selon des critères qu'il appartient au staff de communiquer ou non.

6.1.3.5. Systèmes anti-afk

La construction et l'utilisation de tout système anti-afk est strictement interdite. Cela inclut, par exemple, les fermes à pêche ou tout moyen permettant d'éviter la déconnexion d'un joueur. De plus, l'utilisation d'outils tiers dans ce même but et/ou en combinaison avec un tel système est complètement prohibée.

6.1.3.6. Systèmes d'exploitation de bugs

La construction et l'utilisation de tout système exploitant un bug, un glitch ou une faille est strictement interdite, qu'ils soient relatifs au jeu, à un plugin ou au serveur.

La production non réglementaire ou duplication de ressources, blocs ou tout autres objets quels qu'ils soient est strictement interdite, même si cela n'utilise pas un système qui exploite un bug, un glitch ou une faille.

En cas d'infraction de cette règle, le staff se réserve le droit de réinitialiser l'argent, le métier, l'inventaire du joueur ou toute autre forme de châtiment selon la gravité de l'exploitation.

6.1.3.7. Veille technologique

Le présent règlement sur les systèmes redstone peut être, à tout moment, soumis à modifications selon les changements observés dans le jeu et dans l'utilisation de la redstone, suivant l'apparition ou la disparition d'architectures et de solutions. Tous les joueurs doivent se tenir informés de la version actuelle du règlement avant d'entreprendre la construction de tout système redstone, aussi simple soit-il.

Le staff se réserve le droit de prendre toute décision, qui s'impose comme étant la plus adéquate pour l'équilibre du gameplay et les performances du serveur, concernant les architectures et solutions qui ne correspondent pas à un cas traité dans ce règlement. Ces décisions pourront entraîner une modification, correction ou complétion du règlement et ont la même valeur qu'une décision prise en application du règlement actuel.

6.1.4. Tours, fermes et usines à monstres

Les structures, aménagements et autres architectures ayant pour but de faire apparaître des créatures en leur sein ne doivent pas dépasser un volume maximal de 30x30x30 blocs. Cela comprend les systèmes redstone nécessaires à leur fonctionnement.

Les structures, aménagements et autres architectures ayant pour but de faire apparaître des créatures en leur sein doivent être camouflées et/ou incluses dans une construction décorative.

Les structures, aménagements et autres architectures ayant pour but de faire apparaître des créatures en leur sein ne doivent jamais posséder de moyen automatique pour tuer les créatures. Cela inclut toutes les méthodes (suffocation, chute, dégâts, etc...) et toutes les solutions, qu'elles utilisent de la redstone ou non.

Les structures, aménagements et autres architectures ayant pour but de faire apparaître des créatures en leur sein ne doivent pas permettre d'obtenir des minerais, de la nourriture ou toute autre ressource qui favoriserait l'activité d'un métier.

6.1.5. Usines à ressources et autres structures

Toutes les usines, structures et autres architectures ayant pour but de produire et récolter des ressources de toute nature sont strictement interdites.

Toute utilisation, directe ou indirecte, de bug ou de glitch via une structure est également interdite.

A titre d'exemple, les fermes à pêche et les fermes à expérience basées sur les fours sont interdites.

6.1.6. Portails

La construction et l'activation de portails dans le but d'atteindre une autre dimension ou un autre monde du jeu sont interdites.

L'exploitation de portails est également interdite sauf pour les exceptions suivantes :

Des portails sont mis à disposition des joueurs, au spawn, pour accéder aux différentes dimensions (Overworld, Nether, End) dans le but de récolter des ressources. L'utilisation de ces portails est donc autorisée.

Un portail est mis à disposition des joueurs, au spawn, pour accéder au Nether dans le but de diversifier l'expérience de survie et de pouvoir transférer les monstres du Nether vers l'Overworld. L'utilisation de ce portail est également autorisée.

Tout moyen mis en oeuvre, par le biais d'un portail ou autre, pour transférer un monstre d'un monde vers un autre, dans le but de nuire aux joueurs, à leur expérience de jeu ou à leur confort est strictement interdit.

Toute utilisation d'un portail, quel qu'il soit, dans le but d'exploiter un bug ou glitch du jeu est strictement interdite.

6.2. Règles sur les métiers

6.2.1. Généralités

Toute exploitation de bug, de glitch, de commandes ou autres failles liées au jeu ou à un plugin du serveur pour automatiser ou accélérer la progression et/ou les gains d'un métier est interdite. La découverte d'une faille doit être signalée au staff pour assurer les meilleures conditions de jeu de chacun. (cf. [5.3.1 – Généralités](#)).

Toute modification du client ou ajout externe ou interne au client permettant d'automatiser ou d'accélérer la progression et/ou les gains d'un métier est interdite. Cela inclut, par exemple, l'usage de macros en tout genre.

Tout système ou architecture ayant pour but d'automatiser ou accélérer la progression et/ou les gains d'un métier est interdit.

6.2.2. Surfaces d'exploitation

Toute zone de récolte située en surface, qu'elle soit utile à un de vos métiers ou non, ne doit pas dépasser une superficie de 2 500 blocs en surface (50x50 blocs). Vous ne pouvez pas les empiler les unes sur les autres, que ce soit pour contourner cette limitation ou pour toutes les inclure dans votre terrain.

Toute zone de récolte souterraine, qu'elle soit utile à un de vos métiers ou non, ne doit pas dépasser une superficie de 10 000 blocs (100x100 blocs) mais vous n'avez pas de restriction sur la quantité de zones de récoltes. Vous pouvez donc les empiler les unes sur les autres tant qu'elles restent souterraines.

6.3. Règles Complémentaires

6.3.1. Mondes survies

6.3.1.1. Monde « world »

Vous pouvez construire où bon vous semble dès lors que :

- Vos constructions sont au moins à 300 blocs d'une ville ou d'un village ou de son cuboid
- Vos constructions sont au moins à 150 blocs d'une construction voisine ou de son cuboid
- Vos constructions ne comportent aucun signe d'appel à la haine, d'apologie du terrorisme, de signe religieux ostentatoire ou de provocation
- Vos constructions volantes et les projets demandant une modification du terrain (terraformage) ou d'une longueur de plus de 100 blocs doivent être approuvés via une demande sur le forum et validés par un administrateur avant le début du projet.

Une construction sera considérée comme inactive et susceptible d'être supprimée dès que le propriétaire peut être considéré comme absent (cf. [5.8 Absence Prolongée](#)) et qu'aucune action n'a eu lieu sur le terrain dans les 30 derniers jours même en cas de "résident secuboid" pouvant être considéré comme actif sur le serveur.

6.3.1.2. Monde « world nether »

Un portail est positionné au spawn pour accéder à un monde nether survie. Vous avez et devez respecter les mêmes droits et devoirs que dans le monde world.

Vous pouvez construire où bon vous semble dès lors que :

- Vos constructions sont au moins à 150 blocs d'une ville ou d'un village ou de son cuboid
- Vos constructions sont au moins à 100 blocs d'une construction voisine ou de son cuboid
- Vos constructions ne comportent aucun signe d'appel à la haine, d'apologie du terrorisme, de signe religieux ostentatoire ou de provocation
- Vos constructions imposantes devront être approuvées via une demande sur le forum et validées par un administrateur avant le début du projet.

6.3.1.3. Villes et villages

Chaque ville et village peut avoir son propre règlement à condition de le poster sur le forum.

Il devra être validé par un administrateur qui s'assurera de sa compatibilité avec le règlement général de ModulMonde. Etant citoyen de cette ville ou village vous vous devez de le respecter et de vous informer sur les dernières nouveautés. Ce village ou ville doit être validé par les administrateurs.

De plus, il est de la responsabilité des maires de tenir un recensement des habitants à jour sur le forum.

Dans le cas où le maire peut être considéré comme absent (cf. [5.8 Absence Prolongée](#)) le maire adjoint héritera de la gestion de la ville à l'exception des ressources personnelles du maire absent.

6.3.1.4. Structures générées aléatoirement

Chaque structure générée aléatoirement ne peut être ni détruite ni endommagée. Celles-ci font partie du patrimoine de ModulMonde. L'exploitation de ses ressources sans contrepartie est strictement interdite.

C'est-à-dire que si vous récoltez les champs d'un village PNJ, vous devez rendre la pareille aux habitants. Vous devez replanter ce que vous avez récolté.

Si vous voulez apporter des modifications à la structure pour vous y installer, il faut poster une demande sur le forum et attendre son approbation pour toucher à la structure.

Toutefois, le pillage des temples est strictement interdit. Vous pouvez par contre, tuer les monstres y ayant trouvé refuge. Vous pouvez élire votre domicile dans un de ces temples si vous le conservez dans son intégralité. Toutes structures endommagées ou détruites entraîneront une sanction plus ou moins importantes selon l'étendue des dégâts.

6.3.1.5. Routes, ponts et embarcations

Vous ne pouvez créer de pont pour relier deux rives sans laisser l'espace suffisant à la navigation. Vous ne pouvez pas non plus relier deux structures qui ne vous appartiennent pas sauf avec l'accord du ou des propriétaires. Il est demandé de faire un minimum d'effort pour la réalisation d'un pont.

6.3.1.6. Récolte de ressources

On définit « ressources » comme étant un minerai, du bois, de la nourriture, ou tout ce qui est vital pour la survie d'un joueur.

Il est interdit de récolter des ressources sauf si le domaine vous appartient ou si le propriétaire vous a donné l'autorisation que ce soit dans le monde world ou dans le monde nether world. Le minage optimisé reste interdit dans le monde world ou world nether, même dans votre domaine. La seule raison de creuser dans ces mondes est pour y construire quelque chose.

6.3.1.7. Terraforming

Le terraforming est une restructuration du terrain afin de pouvoir s'y installer.

Tout terraforming quel qu'il soit est interdit, néanmoins il est toléré à petite échelle et lorsqu'il est réalisé petit à petit et que la surface modifiée soit exploitée à court terme.

Par exemple, si vous avez besoin de modifier le relief d'une montagne ou creuser un emplacement dans le nether, commencez d'abord par une surface de 60 blocs pour vous y installer et y construire. Procéder ainsi à plusieurs reprises jusqu'à atteindre votre but/objectif.

Dans le cas où votre projet de construction est plus vaste et/ou volumineux, il devient nécessaire de demander sur le forum en présentant votre projet. Les membres du staff seront ainsi avertis et plus compréhensifs sur vos besoins. Le terraforming ne pourra pas être commencé tant qu'il n'est pas accepté par un administrateur.

6.3.1.8. Points de repères

Lorsque vous explorez les mondes survies, vous pouvez être amené à poser des blocs afin de vous repérer pour retrouver votre chemin.

Ces constructions sont interdites dans leur ensemble sauf si vous réalisez une construction esthétique, pratique, ou artistique.

6.3.1.9. Legs et dons

Si vous désirez donner tout ou partie de vos biens à un joueur, un plafond est fixé à 5 Millions de \$. Au-delà de cette limite, nous nous réservons le droit de saisir tout ce qui dépasse cette limite.

Dans le cas d'un joueur banni, il perd toute possibilité de décision sur ModulMonde. Ses constructions appartiennent par conséquent à ModulMonde et toute personne se servant dans ses coffres ou dans ses réserves se verra sanctionné pour vol. Exception faite dans le cas d'un maire d'une ville officielle où la ville basculera aux mains du maire adjoint mais les biens personnels du joueur banni seront saisis.

6.3.1.10. Règles de commerces

Pour louer un commerce il est nécessaire de faire une demande sur le forum et qu'elle soit acceptée selon les critères notifiés sur le tutoriel. Pour rappel, il faut :

- Avoir le grade régulier
- Avoir assez de stocks pour tenir la première semaine sans encombre
- Avoir une semaine d'ancienneté sur le serveur ainsi que 24h de jeu cumulées
- Expliquer les motivations de sa demande sur le forum
- Justifier d'une activité permettant de renouveler vos stocks
- Avoir des stocks suffisants dans vos commerces

6.3.1.11. Monopole Commercial

En tant que commerçant, vous ne devez pas acheter des ressources que vous vendez à vos voisins sauf avec un accord à l'amiable.

Par exemple : si vous vendez des selles, vous ne pouvez pas racheter d'autres selles à vos voisins.

6.3.2. Mondes ressources

6.3.2.1. Protection du spawn

Le « spawn » est la zone d'apparition des joueurs, celle-ci ne doit en aucun cas être compromise dans les 25 blocs de rayon de celle-ci peu importe le monde.

6.3.2.2. Mines à ciel ouvert

Les mines à ciel ouvert doivent être protégées afin qu'aucun joueur ne puisse tomber dans un trou. Il est privilégié d'y placer tout autour des barrières.

6.3.3. Monde créatif

6.3.3.1. Nombre de parcelles

Vous ne pouvez et devez avoir qu'une seule parcelle à la fois.

Dans le cas où vous désirez remettre à zéro la parcelle, vous devez appeler un Modérateur ou la remettre en état.

7. Motifs Graves

Les motifs graves peuvent mener à la radiation d'un membre. Ceux-ci englobent ceux spécifiés par la loi et se décomposent sous plusieurs formes mais impactent l'association de façon à la bloquer. On notera parmi ces motifs quelques exemples :

- Attaque DDoS
- Harcèlements
- Propos racistes, homophobes, apologie du terrorisme, de type pédophile, etc.
- Usurpation d'identité physique et/ou numérique
- Piratage ou tentative de piratage des serveurs de jeu