



CONDITIONS GÉNÉRALES  
DU SERVEUR

VERSION APPLICABLE | 22 FÉVRIER 2016

<b>PRÉAMBULE</b>	<b>3</b>
MON COMPTE	4
COMMUNAUTÉ	5
GRIEF	6
PROTECTION	7
PVP	8
CHEAT	9
CONSTRUCTIONS	10
NETHER   ENDER	12
MÉTRO	13
VILLES	14
MONNAIES	15
SHOP EN JEU	16
BOUTIQUE EN LIGNE	17
SANCTIONS	18
SERVEUR	19
AIDE & SUPPORT	20
<b>CGV</b>	<b>21</b>



En s'inscrivant sur le serveur, le joueur accepte les présentes règles du serveur LapinWorld et s'engage à les respecter.

Aucune réclamation ne pourra être faite à l'encontre du serveur de la part d'un joueur n'ayant pas respecté les présentes règles..

Tout joueur sur le serveur est responsable de son propre compte autant sur le serveur que son compte Mojang. Les comptes de jeu sur le serveur sont personnels et le multi-compte est interdit. Les comptes étant protégés par un mot de passe de votre choix, il va de soi qu'il est évident de ne pas le communiquer ni le diffuser à d'autres joueurs ou à des tiers. En cas de « prise de contrôle » de votre compte par une personne autre que vous, le joueur sera tenu responsable de tout acte contrevenant aux règles du serveur.

Les informations communiquées lors de votre inscription doivent être exactes et sans erreurs. Ces informations sont confidentielles et sont réservées à l'usage exclusif de notre équipe. Vos informations (adresse mail, date de naissance, profils sur les réseaux sociaux) ne sont aucunement communiquées à des tiers ni à des annonceurs.

Pour des raisons de sécurité et de validité des comptes, il est interdit pour un compte officiel de modifier son pseudonyme sans consultation préalable de l'administration. En cas de changement non validé par l'administration, nous ne pourrions être tenus pour responsables de la perte totale ou partielle de votre stuff.

Conformément à la loi informatique et liberté n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit de regard, de modification et de suppression de vos données personnelles remplies sur le formulaire d'inscription du serveur. Pour toute demande à ce sujet, merci d'envoyer un message à notre service Support.

Le principe d'un serveur multijoueur étant de faire partie d'une communauté, il va de soi qu'il est indispensable de rester poli sur le serveur et de respecter quelques règles essentielles au bon déroulement du fonctionnement du serveur. Les insultes, propos injurieux, racistes, et de toute autre forme irrespectueuse envers les autres est évidemment interdite sur le serveur.

De plus, le flood (le fait d'envoyer à répétition le même message) est lui aussi interdit et peut être sujet à une prise de sanction de la part du staff du serveur. Enfin pour faciliter la lisibilité de vos messages et la compréhension de tous, écrivez vos messages dans le chat avec une orthographe correcte (éviter le langage SMS). Limitez au maximum l'usage des majuscules.

La commande /nick, propre au grade Citoyen, et qui permet de s'attribuer un surnom, doit être utilisée modérément. Tout abus d'ordre provocateur ou non (sous la forme d'insultes ou de tentative d'usurpation d'identité par exemple) sera puni sans exception.

Le grief, c'est-à-dire l'acte par lequel un joueur détruit une construction protégée (ou non) d'un autre joueur sans en avoir eu son autorisation, est strictement prohibé sur le serveur. Tout joueur détruisant entièrement ou partiellement une construction, s'expose à des sanctions qui seront prises en fonction de la gravité de l'acte. Pour se prémunir de toute tentative de grief, rendez-vous au paragraphe « Protection » des règles du serveur. En cas de grief dans une zone non protégée par un cuboïde, le serveur ne pourra être tenu responsable de la destruction de blocs et aucun remboursement ne pourra être effectué.

En cas de grief, signalez-le le plus rapidement possible à un membre du staff. Il se chargera de relever le nom du joueur ayant franchi l'interdiction.

Toute action de pose, destruction, de bloc est relevée et sauvegardée par le serveur et consultable par l'ensemble des membres du staff du serveur. Dans le cas d'un conflit lors de la relève des logs, seul l'historique des actions du serveur fera foi.

Afin de se protéger des risques de tentative de grief ou de vol d'items de la part d'un joueur, deux systèmes de protection sont mis en place sur le serveur.

## **1/ Les [Private]**

Via la pose d'un panneau sur un coffre avec l'entête [Private], le coffre deviendra accessible seulement par vous et les personnes marquées sur le panneau, ces coffres ne deviendront accessibles seulement par vous et les personnes marquées sur le panneau. Ce système est également valable pour les portes, hoppers, tables d'enchantement, fours, dispensers, dropers et blocs de diamant. D'autres blocs pourront être également ajoutés dans le futur.

## **2/ Les cuboïdes**

Ce sont des zones de protection permettant de limiter l'accès à la construction/pose de blocs dans une région définie. Ils sont disponibles à l'achat dans la boutique du serveur.

Toute forme de PvP est strictement prohibée et réglementée sur le serveur. Il est interdit de blesser ou de tuer un joueur sur l'ensemble des maps du serveur, sauf approbation explicite du joueur.

Dans le cas où vous tuez involontairement un joueur, il est obligatoire de lui rendre intégralement son stuff (chez lui ou au spawn) et il va de soi de vous excuser pour cette erreur. Si vous êtes témoin d'un combat et que vous récupérez une partie du stuff, il est également obligatoire que vous rendiez le stuff récupéré à son propriétaire.

Si vous êtes tué alors que vous n'aviez pas accepté de combat, n'oubliez pas de prendre un screen de votre mort, comprenant le message de mort dans le chat, puis de nous l'envoyer afin que nous puissions prendre les mesures nécessaires.

La ville PvP, qui est disponible via la commande /lapinworld, est une zone où le PvP est autorisé. Tout joueur se trouvant dans cette ville consent à combattre. Dans le cas d'un kill, le stuff n'est pas obligatoirement rendu, et aucune plainte pour assassinat sauvage ne peut être portée si l'incident a lieu dans l'enceinte de la ville.



Toute forme de cheat est strictement interdite sur le serveur. Est considéré comme cheat un agissement non réglementaire et non accessible en mode de jeu « gamemode 0 » sur un Minecraft Vanilla sans en avoir les autorisations.

En cas de détection de cheat de la part du serveur, d'un membre du staff ou d'un joueur, une sanction proportionnelle au cheat détecté sera appliquée.

Les constructions sont libres sur le serveur mais il est demandé de respecter tout de même quelques règles pour garantir le respect de chaque joueur :

La construction est libre sur l'ensemble de la map mais interdite dans un rayon de 150 blocs autour du spawn. En cas de construction dans ce rayon, l'équipe administrative du serveur peut la détruire sans préavis.

Aucune architecture n'est imposée, cependant, une maison seulement construite en dirt, cobblestone, planches de bois, ne peut être considérée comme une véritable construction réfléchie. Une maison telle que décrite précédemment peut faire l'objet d'une demande de destruction de la part du staff du serveur. En cas de construction de maison provisoire, merci de la détruire à votre départ.

Lors de la destruction d'un arbre, ne laissez pas de bûches dans ce dernier pour éviter de laisser un arbre volant. Un arbre volant peut faire l'objet d'une sanction.

Afin de ne pas dénaturer la map principale, merci de ne pas récolter intégralement tout le sable afin de garder un paysage naturel. De même pour les tables de craft, si une table est posée dans la nature pour un besoin rapide, merci de la détruire et de ne pas la laisser au milieu de nulle part.

Les piliers de blocs visant à atteindre une hauteur non détruits sont interdits.

Laissez un espace conséquent (environ 20 blocs) entre votre voisin et vous. La map est assez grande pour ne pas se coller au mur de la maison voisine. Entre une agglomération et une construction, la distance minimale est elle de 150 blocs.

Toute construction est durable dans le temps. Cependant une construction non-protégée faite par un joueur absent depuis plus de 3 mois du serveur peut se voir être détruite sur demande d'un joueur. Cela est également valable pour des coffres protégés (les items à l'intérieur sont détruits et non redistribués). Une construction protégée par un cuboïde est quant à elle valable 6 mois après déconnexion du joueur. Passé ce délai, le cuboïde est supprimé.

Les modérateurs sont autorisés à détruire une construction sans la consultation du joueur dans le cas où cette dernière ne respecte pas les règles du serveur (distance par rapport à une autre construction). Après 30 jours d'inactivité d'un joueur et sans avoir prévenu l'administration au préalable, l'administration se réserve le droit de détruire la construction d'un joueur.

L'utilisation de structures anti-AFK (permettant au joueur de s'absenter du jeu sans être déconnecté), dans n'importe quel objectif, est interdite au sein de la totalité du serveur LapinWorld.

Les règles de la map survie de LapinWorld sont aussi effectives sur la map Ressources, à l'exception de la prohibition de la dénaturation de biomes. Cette map Ressources est réinitialisée toutes les deux semaines, ce qui vous permet d'obtenir plus facilement des ressources. Il est d'ailleurs recommandé aux joueurs de miner leurs ressources sur cette dernière, permettant ainsi de laisser la map principale naturelle et accueillante pour tout nouveau joueur.

Ces deux mondes complémentaires au monde normal peuvent être régénérés par l'équipe administrative suite à un préavis minimum de 5 jours. Il est donc déconseillé de construire sur ces maps. Le serveur ne pourra être tenu responsable de la perte de constructions, d'items, de ressources suite à cette régénération

Pour garder une stabilité dans la réinitialisation du nether, nous avons décidé de l'effectuer tous les mois. Aucun remboursement de structures ou de coffres se trouvant dans le nether au moment du renouvellement de la map ne sera accordé.

Les enderfarms (fermes à endermen) sont également interdites sur le serveur. De plus, dans l'Ender, il est strictement interdit d'y déposer des sources d'eau en surface afin de limiter le spawn des endermen à un espace précis. Ces constructions et mises en place peuvent faire l'objet de sanctions.

Un métro est disponible à tous les joueurs (hors visiteur) du serveur pour se déplacer gratuitement. Chaque station de métro est marquée sur la dynamic map du serveur. Tout joueur peut relier son village au métro après acceptation des administrateurs.

Les « frais » de raccordement au métro sont à la charge du joueur et aucun item ne sera fourni de la part des administrateurs.

Chaque joueur souhaitant construire une station devra se conformer au design du tunnel équivalent à tous et du « M » en blocs rouges symbolisant l'entrée de la bouche de métro. Il devra également construire une station de Minecart desservant sa ville sans altérer le fonctionnement normal du métro.

Le grief au sein du métro de rails, blocs, minecarts, est sévèrement puni.

Sur le serveur, vous avez la possibilité de créer une ville c'est-à-dire commander sur la boutique un cuboïde de 100x100 blocs. Afin de gérer administrativement au mieux cette ville, un maire et un adjoint devront être désignés pour représenter cette ville sur le serveur. Ils seront alors les propriétaires du cuboïde et pourront y ajouter les membres souhaités en son sein. Le maire peut également demander la possibilité aux administrateurs d'attribuer un « flag » spécial à sa ville, par exemple désactiver le spawn des mobs. Un marqueur de ville officielle sera alors créé sur la dynamic map du serveur.

Afin de rejoindre une ville, il suffit d'envoyer sa demande au maire de la ville correspondante qui se chargera de vous accepter ou non en son sein. Chaque maire peut attribuer des règles différentes aux règles officielles du serveur dans sa ville. Il peut décider par exemple d'y autoriser le PvP entre les joueurs. Cependant les règles de base du serveur (comportement, grief, langage) s'appliqueront toujours en son sein.

Les modérateurs sont exemptés de suivre les règles des villes et sont soumis uniquement aux règles du serveur. En cas d'action non autorisée sur un modérateur, des sanctions pourront être prises contre le joueur.

Toute agglomération officialisée devra proposer une zone de téléportation considérée comme neutre. Cette zone abritée doit présenter les règles de la ville ainsi que la liste des joueurs bannis si besoin. Les joueurs bannis doivent être en priorité marqué sur des panneaux afin que la modération puisse vérifier le l'heure ainsi que le jour du bannissement. Ils peuvent aussi être marqué sur le site, mais en cas de litige ce sont les panneaux qui seront utilisés par le l'équipe administrative.

Toute règle qui diffère de celles du serveur est propre à l'agglomération qui l'établit et n'est strictement valable qu'à l'intérieur du cuboid, et de ses extensions s'il y a lieu. Néanmoins certaines règles ne sont pas modifiable, comme l'anti-AFK. Si une règle de ville ne correspond pas, nous vous demanderons donc de la supprimer ou de la modifier.

De plus, l'équipe administrative de LapinWorld est exemptée de toute règle propre aux agglomérations (telles que l'autorisation du PVP sauvage). Un Guide ou Administrateur ne pourra donc pas être mis sur la liste des joueurs bannis d'une ville.

Deux monnaies existent sur le serveur :

- Les PO : monnaie du site
- Les MF : monnaie du serveur

Ces deux monnaies sont convertissables au taux de change suivant :

De PO à MF : 1 PO = 5MF

De MF à PO : 10MF = 1 PO

Il est possible de convertir ces monnaies dans un sens ou dans l'autre sur la boutique du serveur.

Afin de gagner l'une de ces monnaies, des solutions vous sont proposées sur le serveur :

- Le vote : par ce biais, il est possible de gagner 5 PO par vote fait via le site internet sur un site de référencement choisi par le serveur. Ces PO sont cumulés dans une bourse reversée automatiquement chaque fin du mois sur le compte du joueur.

- Le commerce : vous pouvez commercer avec les joueurs du serveur grâce aux shops. De là vous pourrez récupérer des MF convertissables ensuite en PO.

- Votre argent : sur la boutique du site internet, vous pouvez acheter des PO directement via le système Allopass<sup>1</sup> ou via Paypal<sup>2</sup>. Après votre achat, les PO seront crédités sur votre compte et utilisables dans la boutique.

**ATTENTION** : tout paiement provenant d'un compte bancaire relève de votre propre responsabilité. Si vous êtes un joueur mineur, un accord préalable de représentants majeurs est préférable avant de transférer de l'argent réel en argent valable sur la boutique. En cas de litige concernant un paiement invalidé par un représentant majeur du joueur mineur, le serveur ne pourra être tenu responsable et aucun remboursement ne pourra être accordé. En cas de litige sévère, merci d'envoyer un message par le biais de notre Support.

<sup>1</sup> - Service indépendant de Lapinworld, le serveur ne pourra pas être tenu responsable en cas de dysfonctionnement du service Allopass.

<sup>2</sup> - Pour tout achat via Paypal, merci d'informer un administrateur de votre achat afin qu'il puisse vérifier dans les plus brefs délais que le paiement s'est bien déroulé.



Les shops, disponibles avec le grade Citoyen, ne pourront proposer des items à un prix inférieur à 50% du prix de l'item équivalent sur la boutique du site. Des contrôles seront faits, et si un shop ne respecte pas cette règle, il sera détruit sans avertissement.





Une boutique est disponible sur le site internet du serveur. Cette dernière est 100% optionnelle et n'est en aucun cas obligatoire à utiliser afin d'évoluer positivement sur le serveur. Celle-ci n'est présente qu'afin d'offrir une aide plus ou moins importante à votre progression dans le jeu. Afin de pouvoir en profiter il vous faut :

- 1/ Être connecté sur le serveur.
- 2/ Avoir le nombre de place requis disponible dans votre inventaire. L'item ou bloc acheté vous étant directement donné, vous devez être dans la possibilité de le recevoir.
- 3/ Avoir un montant suffisant de PO sur votre compte pour acheter l'article.

Sont également disponibles sur la boutique les téléportations à des joueurs. Pour respecter le confort de tous, demandez au préalable au joueur sur lequel vous souhaitez vous téléporter s'il est d'accord pour cette téléportation.

Si les conditions précédentes ne sont pas réunies et que l'objet ne vous est pas transmis pour une des raisons ci-dessus, aucun remboursement ne pourra être fait de la part du serveur. Egalement suite à l'achat d'un item/bloc/XP/... , celui-ci ne pourra être ni échangé ni remboursé.

En cas de détection d'un bug sur la boutique, informez-en le plus rapidement possible un membre du staff pour régler ce problème dans les plus brefs délais. Si vous faites une utilisation de ce bug le rendant en votre faveur, de sévères sanctions seront prises à votre égard.

Si malgré la lecture des règles, vous ne respectez pas un objet de ces dernières, des sanctions pourront être prises à votre égard. Les sanctions peuvent aller d'un simple mute, en passant par un emprisonnement, jusqu'à un bannissement définitif du serveur.

Dans le cas d'un emprisonnement aucun administrateur ni conseiller ne pourra être en mesure de vous libérer. L'emprisonnement n'est pas une mesure prise à la légère par l'équipe administrative et est une réponse réfléchie à un fait. Une amende au montant décidé en PO sera établie par le staff puis à régler sur le site internet du serveur directement. Aucune autre forme d'emprisonnement ne sera possible. S'il vous est impossible de payer votre amende, votre libération sera impossible.

Si vous souhaitez contester un emprisonnement, il est possible d'envoyer un message au Support ou un mail avec arguments et preuves de ce que vous avancez. Toute contestation sera lue et étudiée.

Le serveur est une machine et comme tout appareil informatique celui-ci peut être soumis à des soucis. En cas de rollbacks, le serveur ne pourra être tenu comme responsable de ces derniers. En cas de lags, merci d'en informer rapidement un administrateur afin qu'il règle ce problème dans les plus brefs délais. De plus, n'oubliez pas que votre jeu peut ralentir à cause de votre configuration matérielle ou de votre connexion, merci donc de ne pas accuser le serveur de ralentissements dans tous les cas.

En cas d'exploitation d'une faille de sécurité, d'achat, ou de protection de tout service mis à disposition du public par Lapinworld, des sanctions graves seront immédiatement appliquées sans possibilité de négociation.

Le serveur peut également être, volontairement ou non, éteint ou inaccessible quelques heures sans préavis. Un message sur la page Facebook et Twitter du serveur vous informera de l'activité du serveur.

Toutes les actualités, informations, évolutions, nouveautés, sont disponibles sur les actualités du site internet et également sur la page Facebook et Twitter du serveur.

Les conseillers et administrateurs ne sont pas des machines, merci de respecter leur travail et respecter le fait qu'ils ne soient pas disponibles quelques minutes. Merci de ne pas flooder le chat du serveur pour une question sans réponse.



Pour toutes questions relatives au principe du serveur, à des précisions sur les règles, des demandes sur le fonctionnement des protections mises en place, à la boutique internet, ou tout autre problème que vous pourriez rencontrer, le staff du serveur est disponible en jeu, en leur exposant simplement votre problème.

En cas de leur non disponibilité, vous pouvez envoyer un message au Support via le site internet et notre équipe vous répondra par mail dans les plus brefs délais. En cas de problème grave, vous pouvez contacter l'administration directement à l'adresse [contact@lapinworld.fr](mailto:contact@lapinworld.fr).

# CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTE

## LEXIQUE

### Le Vendeur :

LapinWorld, représenté par Vincent Rouffiat, domicilié au 3 Rue de la Commanderie, 91470 BOULLAY-LES-TROUX, numéro SIRET 78978128300013, fournissant des services à titre payant ou gratuit à travers la Boutique.

### La Boutique :

Plateforme d'achat du Site Internet du Vendeur.

### Le Client :

Tout joueur faisant acte d'achat dans la Boutique du Site Internet

### Le Site Internet :

Ensemble des services délivrés par le Vendeur à travers la plateforme mise à disposition du Client sur lapinworld.fr

Ces CGV ont pour but de régir les relations entre le Client et le Vendeur dans le cas d'un achat gratuit ou payant, fait sur la Boutique du Site Internet. En cas de litige entre les deux parties, seul ce document fera foi. Ces conditions sont modifiables sans avis préalable. En cas de modification de ces dernières, le document présent en ligne au moment de l'achat sera pris en compte.

Le Client lors de son achat se déclare être majeur ou bénéficiant d'une autorisation parentale lui permettant de passer commande sur le Site Internet. Le Vendeur ne peut être tenu responsable en cas d'une commande faite par le Client mineur sans accord préalable.

## PRODUITS ET SERVICES

Le Site Internet à travers sa Boutique propose plusieurs types de services et produits accessibles à tout joueur le souhaitant depuis son ordinateur. Le Client pour chaque achat doit bénéficier d'une connexion internet ainsi qu'être connecté au serveur de jeu afin de garantir le bon déroulement de son achat en ligne.

En cas de commande d'un produit venant à disparaître de la Boutique, le Vendeur se réserve le droit d'annuler la commande du Client et ainsi le rembourser de la somme débitée de son compte.

## PAIEMENT

Tout paiement réalisé dans la Boutique est enregistré et sauvegardé en base de données pour tracer tout achat fait sur le Site Internet. Chaque paiement est débitée de la monnaie "PO" virtuelle.

Le crédit du compte "PO" se fait par la voie financière de deux voies différentes :

**Paypal** : le service de transaction est entièrement géré par la société du même nom et est totalement indépendante du Vendeur. En cas de problème technique, bug, indisponibilité du serveur, le Vendeur ne pourra être tenu responsable du mauvais déroulement du paiement. En cas de litige sur le paiement, le Client peut se rétracter de son achat conformément aux CGV et CGU de Paypal.

**Allopass/Paysafecard** : le service de transaction est entièrement géré par une entreprise tierce non affiliée au Vendeur. Lors de ce paiement, le Client déclare avoir les ressources financières nécessaires afin de procéder à ce dernier et ainsi que le paiement se déroule dans les meilleures conditions.

Les délais de vérification et de transferts de "PO" dans le compte du Client se fait habituellement en moins d'une heure dans les conditions normales d'utilisation du service. En cas de surcharge de ces services, le délai peut être allongé. En cas de non-crédit de la somme achetée, le Client peut contacter le Vendeur par le biais de son support afin de résoudre ce différend.

Des annulations répétitives d'achat par le biais de la plateforme Paypal dans un but d'arnaque aura pour incidence de geler les accès du Client à la Boutique du Site Internet et ainsi empêcher tout risque de fraude.

## DÉLAIS DE RÉTRACTATION

Lors d'une commande dans la Boutique du Vendeur, le Client refuse son droit de rétractation. Le Client jouira immédiatement de son achat disponible en jeu ou en ligne selon la nature du produit/service acheté.

## CESSION DES ACHATS

Chaque produit/service acheté est à la propriété du Client. Aucune cession ne peut être faite de la part du Vendeur à une autre personne que le Client ayant acheté le produit/service en question.

## REMBOURSEMENT

Suite à un achat, aucun remboursement ne peut être demandé de manière financière. En cas de bannissement d'un joueur, l'intégralité de l'économie du Client est gelée et ne pourra être remboursée par le Vendeur.

## LITIGE

En cas de détection de fraude, le Vendeur se réserve le droit de bloquer l'accès du Client à la Boutique pour bloquer tout risque d'arnaque. Si celle-ci est avérée, le Client pourra être sanctionné par un bannissement total des services délivrés par le Vendeur, en ligne comme en jeu.