# Code de Conduite de Ryzom — EncyclopAtys

# Code de conduite de Ryzom[1]

**Tamarea**
*Ryzom Team Manager*

Le règlement ci-dessous statue sur les cas les plus fréquemment constatés et ne saurait donc être exhaustif. Aussi l'équipe d'assistance se réserve-t-elle le droit de l'amender si de nouveaux cas majeurs se présentent.

Si un cas est trop spécifique pour apparaître dans le règlement mais nécessite néanmoins l'intervention de l'équipe d'assistance, celle-ci pourra agir et promulguer à tout moment avertissements ou sanctions, sans être tenue d'en informer l'ensemble de la communauté.

Si vous constatez une entorse au règlement, vous devez en informer l'équipe d'assistance en utilisant l'un des moyens ci-après :

- le système de tickets en jeu ;
- un message à un membre de l'équipe d'assistance connecté en jeu (commande `/tell [Nom du CSR]`) ;
- Rocket Chat (https://chat.ryzom.com/) ;
- un courriel adressé à support@ryzom.com.

## L'équipe d'assistance

Composée de joueurs bénévoles sous clause de non divulgation (NDA), ses membres (dits CSR) n'ont pas le droit de révéler leur identité aux autres joueurs ni aux autres membres des équipes Ryzom. Si un joueur pense connaître l'identité du joueur derrière un CSR ou derrière un membre d'une autre équipe Ryzom sous NDA, il lui est interdit de le divulguer sous peine de sanctions (infraction majeure, voir **B.**).

Ses membres ont en charge de résoudre les différents problèmes liés au jeu (techniques, disciplinaires, etc.). Ils doivent se comporter avec politesse et courtoisie en tout temps. Si malgré tout vous aviez un différend avec un CSR, vous pouvez adresser une plainte dûment documentée à support@ryzom.com qui sera transmise au responsable de l'équipe d'assistance. Toute plainte abusive à l'encontre d'un CSR pourra faire l'objet d'une sanction.

Quand un membre de l'équipe d'assistance vous contacte, vous devez suivre ses instructions et lui répondre avec politesse et courtoisie. Tout manquement sera sanctionné suivant l'échelle de sanctions prévue (voir **B.**).

Nous vous rappelons que les membres de l'équipe d'assistance donnent de leur temps (de jeu et IRL) pour que chacun puisse jouer en toute tranquillité : essayez d'avoir cela à l'esprit quand vous en contactez un. Ceci est naturellement valable pour toutes les équipes : assistance, développement, animation, etc.

L'équipe d'assistance est soumise à des règles strictes qui interdisent à ses membres présents en jeu de se mettre en équipe, d'échanger, de se battre en duel avec un joueur et de le ressusciter. Ces règles interdisent aussi à tout CSR d'utiliser ses pouvoirs à toutes

fins autres que celles prévues dans le cadre de sa fonction sous peine de bannissement de son compte de CSR, voire de son compte joueur. De plus les CSR n'ont pas le droit de traiter des tickets impliquant leurs propres personnages-joueurs ou les guildes de ces derniers. En accord avec ces règles, des outils de traçage enregistrent toutes les commandes critiques utilisées par les CSR (ainsi que par les membres des autres équipes) et les affichent en interne pour permettre un contrôle par tous en temps réel. Chaque connexion d'un membre de l'équipe d'assistance (et des autres équipes) est également tracée afin que chacun puisse vérifier que personne n'a usurpé son compte.

Toutes les décisions prises par l'équipe d'assistance sont des décisions collectives et de ce fait plusieurs membres de l'équipe d'assistance peuvent vous contacter pour le même problème en fonction de sa nature.

# A. Différend avec un joueur

En cas de différend avec un autre joueur, nous vous conseillons d'essayer de dialoguer avec ce dernier et de régler le différend à l'amiable avec le joueur en question. Un ticket doit constituer un recours de dernière instance, seulement si le dialogue est impossible à établir et que l'intervention d'un tiers devient nécessaire.

Si vous devez vous résoudre à rédiger un ticket, nous vous prions d'y joindre au moins une capture d'écran à titre de référence. **Il est primordial que la capture d'écran montre l'écran complet du jeu et n'ait pas été retouchée (censure ou autre) afin d'être recevable.** Elle doit montrer clairement l'abus que vous souhaitez mettre en avant. À noter qu'une capture d'écran montrant la carte ouverte permet de voir la date atysienne, transposable facilement en date réelle. Les vidéos sont également acceptées. Pour toute question, vous pouvez contacter l'équipe en jeu via `/tell [Nom CSR]` si un CSR est connecté, via Rocket Chat ou, enfin, via courriel à l'adresse suivante : **support@ryzom.com**.

**N.B.** Toute utilisation abusive du système de tickets sera documentée et sanctionnée.

# B. Avertissements et sanctions

L'équipe d'assistance se réserve le droit d'appliquer des avertissements ou des sanctions selon la gravité de la faute, la réaction du joueur incriminé vis-à-vis de l'équipe d'assistance et son passif (sanctions ou avertissements antérieurs). Ainsi un joueur peut recevoir une simple remontrance, un avertissement officiel, une suspension allant de 24 heures à plusieurs jours, ou bien un bannissement définitif.

## Échelles de sanctions

### Infraction mineure

L'échelle de sanctions pour une infraction mineure commence par un avertissement officiel, puis une suspension de 24 heures, puis de trois jours, puis d'une semaine et enfin de deux semaines. Elle peut être accompagnée d'un mute (impossibilité de s'exprimer) de durée croissante sur le lieu de l'infraction (canaux de chat en jeu ou dans Rocket Chat, forums, etc.).

Cette échelle de sanctions est réinitialisée après un an sans sanction.

### Infraction majeure

L'échelle de sanctions pour une infraction majeure commence par une suspension d'une semaine, puis d'un mois, pour finir par un bannissement définitif du compte. Elle peut être accompagnée d'un kick (éjection) du serveur si nécessaire.

Cette échelle de sanctions est réinitialisée après trois ans sans sanction (sauf pour le bannissement définitif).

**Infraction critique**

Bannissement définitif du compte après avertissement du joueur par courriel.

**Dans certains cas particuliers (version fortement abusive d'une infraction, infractions mineures répétées…), l'équipe d'assistance se réserve le droit de passer outre les échelles de sanctions ci-dessus pour décider d'une sanction mieux adaptée à la gravité des faits** (ex : infraction mineure requalifiée en infraction majeure).

**N.B.** En cas de sanction grave et immédiate (suspension ou bannissement), le joueur incriminé ne pouvant plus être contacté en jeu, le sera par l'intermédiaire d'un courriel dans **la boîte électronique indiquée sur son compte personnel**, d'où l'importance de donner une adresse mél réelle lors de l'inscription. Si le joueur en question ne reçoit pas le courriel ou s'il conteste la sanction, il peut contacter l'équipe d'assistance à l'adresse suivante support@ryzom.com.

## Mentions légales

---

L'application des sanctions prévues dans le Code de conduite est distribuée comme suit :

- les mutes et les avertissements verbaux peuvent être appliqués par tout CSR ;
- les avertissements officiels (par courriel) peuvent être appliqués par tout CSR de grade GM ou supérieur ;
- les suspensions ne peuvent être décidées que par les CSR de grade SGM ;
- les interdictions de compte (bannissements) ne peuvent être décidées et appliquées que par Winch Gate.

# C. Règles du Code de conduite

## I. Règles de courtoisie

### I.1. Harcèlement d'un joueur ou d'un membre de l'Équipe Ryzom

> ***Infraction majeure ou mineure** : selon la gravité des faits, l'équipe d'assistance statuera au cas par cas.*

La provocation et le harcèlement, qu'ils soient verbaux ou par des actions gameplay, sont interdits en jeu ainsi que sur les canaux de discussion de Ryzom : insultes, menaces de tout type (sous couvert de roleplay ou non), provocation via emotes ou autres, mais aussi chain kill d'un personnage, de ses feux de camps ou de ses mektoubs (hors bataille d'avant-poste), pulls de mobs répétés ou réguliers sur un même personnage… Cette liste n'est pas exhaustive. L'équipe d'assistance se réserve le droit de constituer un dossier si elle juge un cas de harcèlement avéré, ainsi que de prendre les décisions qui s'imposent au vu de la gravité des faits.

### I.2. Calomnie ou lancement de rumeurs envers un membre de l'équipe Ryzom ou envers Winch Gate

> ***Infraction majeure ou mineure** : selon la gravité des faits, l'équipe d'assistance statuera au cas par cas.*

Répandre une rumeur, de fausses accusations ou des mensonges à l'encontre d'un membre de l'équipe Ryzom ou envers Winch Gate, afin de leur nuire ou de nuire à leur réputation ou à leur honneur, est strictement interdit. L'équipe d'assistance se réserve le droit de prendre les décisions qui s'imposent au vu de la gravité des faits.

### I.3. Insultes, grossièreté, manque de respect envers un joueur ou un membre de l'Équipe Ryzom

> ***Infraction mineure***

Il est totalement interdit d'insulter, d'être grossier ou de manquer de respect envers les autres joueurs, que ce soit de manière directe ou détournée, sous couvert de roleplay ou non, et/ou dans une langue qu'ils comprennent ou non. L'équipe d'assistance se réserve le droit de juger de la gravité des injures échangées et de les sanctionner à sa discrétion.

### I.4. Non obéissance aux directives d'un CSR

> ***Infraction mineure***

Lorsqu'un CSR vous contacte, vous devez répondre aussi vite que possible et suivre scrupuleusement ses instructions, sans quoi vous encourrez une sanction.

### I.5. Perturbation d'un event en jeu

> ***Infraction mineure***

Par respect pour les joueurs participant à un event et pour l'équipe d'animation qui l'a préparé, il est demandé aux joueurs extérieurs à cet event de ne pas venir le perturber par des paroles ou actions déplacées ou hors de propos.Tout abus pourra être sanctionné. Si vous souhaitez interagir avec un event programmé, veuillez prendre contact avec l'équipe d'animation (events@ryzom.com), qui jugera de la recevabilité de votre demande.

### I.6. Partage de compte

> ***Pas d'infraction***

Le partage d'un compte joueur est fortement déconseillé. L'équipe d'assistance se désengage totalement de tout problème résultant d'un tel partage : connexion au compte partagé sans l'accord du propriétaire, vol d'objets appartenant à des personnages du compte ou à leur guilde (que ce soit pour les vendre, les échanger ou les détruire), changement de faction, de nation ou de renommée de personnages du compte, appropriation du compte par un autre joueur, etc. En cas de partage de compte, le propriétaire du compte reste responsable des paroles et des actes des personnages qu'il héberge et encourt donc une peine en cas de violation du Code de conduite.

### I.7. Inconduite sur un canal de discussion du jeu (serveur de jeu, IRC, forums et Rocket chat inclus)

> ***Infraction mineure***

Les canaux univers sont avant tout des canaux d'entraide (questions-réponses sur le jeu, demandes d'aide ou de résurrection, etc.). Ils sont aussi ouverts à toute discussion intéressant la majeure partie de la communauté. Pour les discussions d'autre nature, veuillez utiliser le `/tell` ou un canal privé. Le flood y est donc contrôlé par les CSR et les trolls, spams (action de répéter ou publier plusieurs messages d'affilée en l'espace de quelques minutes) et flames y sont interdits.

1. Tout harcèlement, menace, ou autre acte embarrassant et provoquant un malaise envers/à un autre joueur ou à un membre d'une équipe de Ryzom est interdit.
2. Les propos grossiers, injurieux, diffamatoires, obscènes, xénophobes et antisémites sont interdits. De même, tout propos sexuellement explicite est banni.
3. Vous ne pouvez vous faire passer pour aucun employé de Winch Gate, CSR, ni membre d'aucune équipe de Ryzom.
4. Vous ne devez pas violer les lois en vigueur, qu'elles soient locales, nationales, européennes ou internationales.
5. Le transfert illégal de documents, fichiers ou autres est interdit via le réseau de sites de Winch Gate.
6. Quand, en jeu ou sur tout autre service Ryzom, un CSR entre en contact avec vous, vous devez lui répondre et suivre ses instructions.
7. Vous ne pouvez pas employer les services de Winch Gate pour des activités autres que celles autorisées dans le monde de jeu.
8. Si les informations de votre profil sont fausses, incomplètes ou erronées, vous ne pourrez pas, dans certains cas, bénéficier de l'assistance, car les CSR ne pourront vous identifier avec certitude.
9. Vous ne devez communiquer aucune donnée personnelle d'autres joueurs, que ce soit en jeu, sur les forums de Winch Gate, via IRC ou sur Rocket.chat.

**Courtoisie dans le jeu**

1. Vous ne devez pas transgresser le Code de conduite.
2. Tout harcèlement, quelle que soit sa forme, est interdit.
3. Vous ne devez pas gêner un autre joueur pendant ses phases de jeu.
4. Vous devez avoir un comportement respectueux envers les autres joueurs et les membres de l'équipe Ryzom.
5. Vous ne devez pas vous cacher derrière un « rôle » pour transgresser les règles de courtoisie.

**Règles sur les forums**

1. Vous ne devez pas transgresser le Code de conduite.
2. Vous devez vous exprimer clairement, et agir en personne civilisée et polie.
3. Vous ne devez ni harceler ni insulter d'autres joueurs, ni un membre de l'équipe Ryzom.
4. Le cross posting (le fait de poster plusieurs fois le même message pour attirer l'attention) est interdit.
5. Vous êtes tenu(e) de signaler tout propos illégal ou hors charte.
6. La publicité pour des sites ou autres sans lien avec Ryzom est interdite.

## II. Charte des noms

La charte des noms définit les règles qui régissent le choix du pseudonyme de votre personnage lorsqu'il est créé. Elle est établie par l'équipe d'assistance sous la direction de son responsable.

### Choix du nom

Lors de la création de votre personnage, vous devrez lui choisir un nom lors de la phase finale. Il est conseillé pour ce choix de s'inspirer de la Lore, afin que votre personnage s’intègre mieux à l'univers, au roleplay, d'Atys. Si les idées vous manquent ou que les noms que vous choisissez sont déjà pris, vous pouvez aussi utiliser le générateur de noms aléatoires disponible lors de cette étape. Il reste qu'un nom moins roleplay mais conforme à la charte ci-dessous sera accepté.

### Changement de nom

À tout moment, un CSR peut vous contacter et vous demander de choisir un autre nom s'il ne se conforme pas aux règles détaillées ci-après. Vous pouvez demander un changement de nom à un CSR pour des raisons telles que le roleplay, un nom attirant les moqueries d’autres joueurs, l'anonymat, etc. (liste non exhaustive). Votre demande doit être motivée et sera validée (ou non) par l'équipe d'assistance. Le nombre maximum de changements de nom d'un personnage dépend du type du compte qui l'héberge :

- compte Free to Play : un changement de nom autorisé pour chaque personnage.
- compte Premium : un changement de nom autorisé tous les six mois pour chaque personnage.

### Charte des noms et sanctions en cas d’entorse

**N.B.** Si un joueur multiplie la création de personnages dont le nom enfreint la charte des noms dans la catégorie "Noms très offensants" décrite ci-après, il est passible des sanctions prévues par le Code de conduite.

#### 1.Noms très offensants

Le personnage est renommé immédiatement avec un nom par défaut et le joueur en est averti par courriel.

- Vous ne pouvez pas utiliser comme noms des phrases ou mots grossiers, offensants pour tel ou tel groupe racial ou ethnique, obscènes, sexuels ou liés à la culture de la drogue. Vous ne pouvez pas utiliser une orthographe modifiée pour dissimuler l'utilisation de tels noms. Votre nom ne doit pas faire référence à l'anatomie sexuelle, ni constituer une expression injurieuse. Cette interdiction s'applique à tout langage utilisé dans le jeu.
- Vous ne pouvez pas utiliser un nom choisi pour vous faire passer pour un autre joueur, un employé de Winch Gate Property Limited ou un membre de l'équipe Ryzom, ni pour leur nuire de quelque manière que ce soit.

#### 2.Noms offensants

Le personnage est renommé avec 24 heures de délai laissé au joueur pour proposer un nouveau nom. Ceci ne concerne que les personnages créés après la publication de la présente charte des noms.

- Vous ne pouvez pas utiliser des noms qui sont offensants phonétiquement ou iraient à l'encontre de la charte des noms.
- Vous ne pouvez pas utiliser des noms d'origine historique, religieuse, occulte ou assimilée (exemples : Jésus, Lucifer, Nosferatu, crucifixion,

exorcisme).
- Vous ne pouvez pas utiliser des noms contenant des titres tels que Maître, Roi, Reine, Seigneur, Monsieur, Mère, Dieu, etc. (liste non exhaustive).

**3.Noms interdits**

Le personnage est renommé avec trois jours de délai laissé au joueur pour proposer un nouveau nom. Ceci ne concerne que les personnages créés après la publication de la présente charte des noms.

- Vous ne pouvez pas utiliser des noms protégés par un droit d'auteur ou des noms de marque, de matériaux ou de produits (exemples : Fujiansu, Suze, Aspirine, Peugeot).
- Vous ne pouvez pas utiliser des noms de personnes célèbres, politiciens et personnages de fiction populaires (exemples : Brigitte Bardot, Emmanuel Macron, D'Artagnan).
- Vous ne pouvez pas utiliser les noms propres de l’univers de Ryzom (exemples : Jena, Tryton, Yrkanis, Mabreka).
- Vous ne pouvez pas utiliser un nom orthographié à l’inverse d’un nom contrevenant à la charte des noms (exemples : Anej, Notyrt, Sinakry).
- Vous ne pouvez pas utiliser des noms aisément reconnaissables provenant d’autres univers comme la fantasy médiévale, la science-fiction ou autres, qu'ils soient fictifs ou non et ce même s’ils sont travestis par un léger changement d’orthographe (exemples : Skiwalker, Gandolf, Fluntstones, Obiwon).
- Vous ne pouvez pas utiliser des noms communs (ou des chaînes de noms communs) ne correspondant pas à l'univers de Ryzom (exemples : Poêle-à-frire, Micro-ondes, Téléphone-portable).

**Particularité des noms de guilde**

Pour l’essentiel, les noms de guilde reprennent l’ensemble des règles de la charte des noms et sont soumis aux mêmes règles que les noms de personnage en terme de renommage, suivant que les éléments qui constituent le nom de la guilde sont très offensants, offensants ou simplement interdits.

Il y a cependant des exceptions :

- le nom d’une guilde peut utiliser le nom propre de lieux d’Atys afin de faciliter le jeu de rôle ("Les Protecteurs de Fairhaven", par exemple) ;
- le nom d’une guilde peut contenir, à des fins roleplay, le nom d’un personnage de la Lore si l’ensemble n’enfreint aucun point de la charte des noms et est cohérent avec la Lore. Ainsi "Les enfants d’Elias" et "Les disciples de Mabreka", par exemple, sont conformes à la charte des noms, mais "Le Bocal de Tryton" ne l’est pas.

**Particularité des noms d'animaux**

Les animaux appartenant à un personnage (monture, mektoubs de bât, zigs) doivent être nommés selon la charte des noms, sauf celle liée aux noms propres de Ryzom. Ces noms sont soumis aux mêmes règles que les noms de personnages pour ce qui concerne leur modification, selon que les éléments qui les composent sont très offensants, offensants ou simplement interdits.

Si vous estimez que le nom d'un joueur est inapproprié, dérangeant ou incompatible avec le jeu, vous pouvez le signaler par ticket ou directement en jeu en contactant un CSR (la liste des CSR présents en jeu en même temps que vous s'affiche sous l'onglet SYS. INFOS de la fenêtre de chat lorsque vous tapez `/who gm`).

Si vous souhaitez contester une demande de renommage, vous pouvez contacter le chef de l'équipe d'assistance via courriel (support@ryzom.com). Toute demande sera étudiée très attentivement, tout abus sera recensé sur le profil du joueur et le cas échéant, sanctionné.

## III. Utilisation abusive du jeu

### III.1 Hacking, décryptage ou assimilé des données des serveurs de Ryzom *(infraction critique)*

Modifier le client ou son moyen de communiquer avec le serveur en vue d'en tirer un avantage est strictement interdit et passible d'un bannissement définitif.

### III.2. Piratage de compte *(infraction critique)*

La prise de commande par un joueur, d'un compte Ryzom ne lui appartenant pas, quel que soit le moyen informatique utilisé, est strictement interdite et sera sanctionnée par un bannissement définitif, sauf si elle se fait avec l'accord explicite de son propriétaire (par exemple pour résoudre un problème technique via le partage d'écran) ou si le propriétaire a partagé son login et son mot de passe avec le joueur (voir **I.6.**).

### III.3. Utilisation de bot* *(infraction majeure)*

Le fait de rendre votre personnage en partie ou tout à fait autonome par le biais de macros externes au système intégré à Ryzom est totalement interdit. Le contrôle de plusieurs personnages par l'utilisation d'un programme tiers est strictement interdit. Si, lors d'une vérification, l'équipe d'assistance ne peut pas discerner si un joueur contrevient à cette règle, le joueur devra fournir la preuve qu'il n'utilise aucun logiciel tiers pour contrôler plusieurs personnages en même temps.

*↑ Utilisation d'un programme tiers pour jouer via des actions automatisées par scripts.

### III.4. Multiboxing

#### III.4.1 Règle générale

Le multiboxing (le fait de jouer plusieurs personnages en même temps, sans l'aide d'un logiciel tiers) est limité à deux comptes connectés simultanément pendant les batailles d'avant-poste, les chasses aux Rois, les assauts sur Chefs Maraudeurs et les événements scénarisés de la Storyline (voir **III.4.2**) et tolère jusqu'à quatre comptes pour les autres activités.
Lorsqu'un joueur joue plusieurs personnages simultanément (multiboxing), il ne doit y avoir aucun doute pour un observateur qu'ils sont contrôlés manuellement l'un après l'autre et non par un bot. En cas de doute, l'observateur est invité à envoyer à l'équipe d'assistance une vidéo montrant les personnages agissant de manière apparemment synchronisée. L'équipe d'assistance décidera alors si cela constitue une violation du présent Code de conduite et, dans l'affirmative, si cela est le fait d'un éventuel bot (voir **III.3**) ou s'il s'agit seulement d'une violation des règles édictées par le présent alinéa (III.4). Dans ce dernier cas, les comptes concernés seront

soumis à une restriction de connexion simultanée (impossibilité de connecter deux ou plusieurs comptes simultanément).

**III.4.2 Multiboxing pendant les batailles d'avant-poste, les assauts de Rois ou de Chefs Maraudeurs et les événements scénarisés de la Storyline *(infraction majeure)***

Le multiboxing est limité à deux comptes connectés simultanément pendant les batailles d'avant-poste, les chasses aux Rois, les assauts sur Chefs Maraudeurs et les événements scénarisés de la Storyline. Si vous soupçonnez un abus, merci d'envoyer une capture d'écran ou une vidéo montrant la violation à l'équipe d'assistance.

**III.4.3 Multiboxing impliquant plus de quatre personnages *(infraction majeure)***

Le nombre de comptes connectés en même temps par un même joueur est limité à quatre.
Toutefois, l'équipe d'assistance peut faire des exceptions dans des cas particuliers (une famille nombreuse, un ordinateur public, etc.). Si vous pensez que vous devriez bénéficier d'une telle exception, veuillez contacter l'équipe d'assistance à l'adresse support@ryzom.com, en mentionnant la raison de votre demande ainsi que les logins de tous les comptes concernés.

**III.5. Exploit *(infraction critique, majeure ou mineure, selon les cas)***

La notion d'exploit couvre toute utilisation d'un programme tiers, d'une modification ou d'une recompilation du client ou d'un bogue dans le but d'obtenir un avantage par rapport aux autres joueurs.
Les exploits sont interdits et sanctionnables par l'équipe d'assistance, qui juge de la gravité de l'exploit découvert. Là encore, les infractions répétées sont un facteur aggravant.
La découverte d'une faille de sécurité ou d'un bogue exploitable ne constitue pas une violation du Code de conduite pourvu qu'il soit immédiatement signalé par courriel à l'équipe d'assistance (support@ryzom.com) et n'est donc pas susceptible d'être sanctionnée, pour autant que l'utilisation du bogue en question est abandonnée après sa découverte.
Si vous soupçonnez l'utilisation d'un exploit, merci de nous contacter en utilisant l'un des moyens mentionnés en tête du présent Code.

**III.6. Pull de mobs hors des batailles d'avant-poste *(infraction mineure)***

Puller (attirer) un ou plusieurs mobs sur un joueur ou un groupe de joueurs dans l'objectif de le tuer ou de le harceler est interdit. Si un joueur s'aperçoit ou est informé qu'il a involontairement pull un ou des mob(s) sur un ou des autre(s) joueur(s), il doit s'excuser et tout faire pour relever, le cas échéant, les personnages tombés du fait de son pull.
Si vous êtes victime d'un pull volontaire et que vous en avez la preuve (capture d'écran d'une conversation en `/tell` montrant qu'après avoir été aussitôt contacté par vous, l'auteur du pull n'a montré aucun signe de regret et n'a pas souhaité vous relever), vous pouvez contacter l'équipe de Support via un des moyens mentionnés en tête du présent Code. Nous ouvrirons alors un dossier et agirons en conséquence. Là encore les récidives seront prises en compte.
Seul le pull de mob(s) pendant une bataille d'avant-poste est toléré (voir **III.9.**).

**III.7. Vol de mort *(infraction mineure)***

Tuer un mob déjà assailli par un autre joueur (ou un groupe de joueurs non-équipiers) est considéré comme un vol de mort et est interdit.
Si aucun accord ne peut être trouvé par la discussion à vif entre les deux parties, il vous est alors possible de contacter l'équipe d'assistance via un des moyens mentionnés en tête du présent Code. Mais avant tout contact avec un CSR, la partie lésée veillera à tenter d'obtenir un tel accord.
Dans le cas où le mob est un Roi, un Nommé ou un Chef Maraudeur, se reporter à l'alinéa suivant.

### III.8. Règles relatives aux Rois, Nommés et Chefs Maraudeurs *(infraction mineure)*

#### a) Vol de Roi, de Nommé ou de Chef Maraudeur

Un Roi, un Nommé ou un Chef Maraudeur appartient à la première équipe l'ayant verrouillé et ce, tant que le verrouillage est actif (voir ce post pour plus d'explications).
Une deuxième équipe peut reprendre un tel mob uniquement si celui-ci n’est pas encore verrouillé ou est déverrouillé. Pour cela, elle peut exclusivement :

- combattre la première équipe en PVP ;
- profiter du départ ou de la mort de la première équipe (qui déverrouillent automatiquement le mob). À noter que s’il ne reste qu’un seul joueur debout ou présent dans l’équipe qui l'a verrouillé, le mob sera déverrouillé. Le pull de mobs visant à affaiblir une équipe assaillant un tel mob est interdit et donc sanctionnable (voir **III.6.**).

Un Roi, un Nommé ou un Chef Maraudeur est considéré comme libre tant qu’il n’est verrouillé par aucune équipe.
L'assaut d'un tel mob par un personnage solitaire (sans équipe) est possible mais, comme il ne provoque pas le verrouillage, reprendre le mob n’est pas considéré comme un vol de mort (voir **III.7.**).

#### b) Camping de spots de Roi ou de Nommé

Le camping de spots de Roi et de Nommé n'est pas réglementé car il est trop souvent impossible à prouver.

### III.9. Non respect des règles régissant le PvP *(infraction mineure)*

Sur Ryzom, le PvP est consensuel. Il doit donc être assumé par celui qui active son tag PvP, qui entre dans une zone de PvP ou qui participe à une bataille d'avant-poste. Autrement dit, si vous ne souhaitez pas participer au PvP, c’est à vous qu’il appartient de prendre les dispositions nécessaires pour l'éviter.

#### a) PvP de faction

Le joueur ayant activé son tag PvP-faction doit l'assumer, et ce quelles que soient les circonstances. Exemples : se faire tuer durant le forage ou un AFK, à l’étable ou à un point de résurrection de vortex.
Si malgré votre tag, vous désirez fuir le combat, vous pouvez attendre le détag, vous cacher, utiliser un pacte de téléportation, changer de lieu ou de région, etc.

#### b) PvP de zone

Le joueur qui choisit de pénétrer dans une zone PvP doit assumer ce choix, et ce, quelles que soient les circonstances.
Néanmoins, tuer un personnage taggé PvP-zone au point de

résurrection de vortex est interdit et sanctionné si avéré. Si vous êtes taggé PvP-zone et que vous êtes victime d'un kill sur un point de résurrection de vortex, il vous est donc possible de contacter l'équipe d'assistance via un des moyens mentionnés en tête du présent Code. Dans ce cas, une capture d'écran à l'appui est fortement recommandée (assurez-vous que la fenêtre SYS. INFOS y est visible).

**c) PvP d'avant-poste**

Le joueur qui choisit son camp en pénétrant dans une zone de bataille d'avant-poste doit assumer ce choix, et ce quelles que soient les circonstances.
Cependant, tuer un personnage taggé PvP-avant-poste au point de résurrection de vortex est interdit et sanctionné si avéré. Si vous êtes tagué OP et que vous êtes victime d'un kill sur un point de résurrection de vortex, il vous est donc possible de contacter l'équipe d'assistance via un des moyens mentionnés en tête du présent Code. Dans ce cas, une capture d'écran à l'appui est fortement recommandée.
Les personnages sans tag PVP-avant-poste (ceux entrés Neutres sur la zone de combat) ne sont pas autorisés à rester sur les avant-postes durant la bataille en raison de possibles abus. Les CSR sont habilités à les déplacer au besoin.
Si malgré votre tag, vous désirez fuir le combat, vous disposez de moyens pour le faire. Exemples : attendre le détag, se cacher, utiliser un pacte de téléportation, changer de lieu ou de région, etc.

**Règles relatives aux avant-postes**

**a) En règle générale, les CSR ne sont pas présents lors des batailles** d'avant-poste. Néanmoins, si vous constatez un manquement aux règles de bienséance et de comportement, vous pouvez immédiatement contacter l'équipe d'assistance.
**b) Si votre personnage est bloqué (stuck) dans une région où se déroule une bataille** d'avant-poste, vous devez essayer de le téléporter. Si vous n'y parvenez pas, vous devez contacter l'équipe d'assistance en précisant quelle est votre situation. Un CSR viendra alors le débloquer.
**c) Tout ce qui relève de la mécanique normale du jeu est permis** dans les zones de combat, à condition que tous les concernés soient taggés PvP.

- Les mektoubs de bât sont mortels. En les amenant dans la zone de combat, vous les exposerez à de grands risques.
- Camper les points de résurrection est pratiquement impossible à cause de la zone de sécurité autour de ceux-ci, et est donc permis. Si vous mourez et que vos adversaires campent près de votre point de résurrection, vous devrez soit patienter à l'intérieur de la zone de sécurité pour vous régénérer ou choisir un autre point/téléporteur d'où vous pourrez rejoindre la bataille.
- Lors des batailles d'avant-poste, le pull de mobs se trouvant dans la région où a lieu le combat fait partie des stratégies de jeu autorisées.

**d) Blocage d'avant-poste**

Déclarer la guerre sur son propre avant-poste ou celui de ses alliés, ou faire en sorte que ses alliés déclarent la guerre sur son/ses avant-poste(s) dans le but d'empêcher d'autres de le faire est interdit et considéré comme un

exploit.
La passation (transfert de propriété) d'un avant-poste d'une guilde à une autre est autorisée. L'augmentation du seuil à l'occasion d'une passation est toutefois interdite, tout comme il est interdit de procéder à plusieurs passations d'affilée (ceci constituerait en effet un blocage).
**e) Fausses déclarations de guerre répétées**
La répétition de déclarations de guerre non suivies d'attaques d'avant-poste par la guilde déclarante ou par ses alliés, ou suivies d'attaques n'engageant pas assez de combattants pour pouvoir relever le seuil contre les seules escouades de PNJ, est considérée comme du harcèlement.
Si vous pensez que votre guilde pourrait être accusée de cette infraction, prenez une capture d'écran montrant tous les joueurs présents sur l'avant-poste pendant l'attaque pour la montrer à l'équipe d'assistance si nécessaire.
Veuillez noter que cette règle ne s'applique pas aux contre-attaques (attaques lancées simultanément sur un avant-poste de l'adversaire pour contrer son attaque sur votre propre avant-poste).

## IV. Publicité inappropriée

IV.1. Gold selling *(infraction critique)*
Les gold sellers n'ont rien à faire sur le jeu et son environnement. Ils sont donc strictement interdits. Le joueur coupable sera immédiatement éjecté (kicked) et banni.

IV.2. Publicité pour un produit ou un site web sans lien avec Ryzom *(infraction majeure ou mineure : selon le type de publicité, l'équipe d'assiqtance statuera au cas par cas)*
La publicité pour les sites web n'ayant aucun rapport avec Ryzom et son environnement est interdite. Le joueur coupable sera immédiatement rendu muet (mute) et sanctionné selon le cas.
L'équipe d'assistance est habilitée, après examen particulier de chaque infraction, à décider de la sanction en fonction de la nature de la publicité publiée.

## V. Fraude générale

V.1. Se faire passer pour un membre d'une équipe Ryzom ou de Winch Gate *(infraction majeure)*
Il est strictement interdit de se faire passer pour un membre des équipes du jeu ou de Winch Gate, que ce soit en jeu, sur les forums de Ryzom, sur IRC, Rocket Chat où ailleurs sur le web.

V.2. Tentative de duperie d'un membre d'une équipe *(infraction majeure si le joueur en retire un avantage)*
Tenter de duper un membre de l'équipe Ryzom, soit dans le but de récupérer des objets déjà gagnés (exemples : récompense d'event, objet de mission, loot de Roi, pièce ou plan de Chef Maraudeur, etc.), soit dans un autre but, est strictement interdit. Tout joueur convaincu de cette transgression sera sanctionné pour infraction majeure (voir **B.**).

V.3. Se faire passer pour un autre joueur *(infraction mineure)*
Il est interdit de se faire passer pour un autre joueur de quelque manière que ce soit (notamment prétendre être son alt ou reroll et parler en son nom).

V.4. Prétendre une relation privilégiée avec un membre d'une équipe Ryzom *(infraction mineure)*

Il est formellement interdit de prétendre avoir une relation privilégiée avec un membre d'une équipe Ryzom (CSR compris), que ce soit pour lui nuire, se faire valoir auprès de certains joueurs, tenter de les influencer ou pour quelque autre raison.

Les membres des équipes de Ryzom sont soumis à une clause de non divulgation et de ce fait leur identité réelle ainsi que celles des personnages qu'il animent en jeu sont préservées. En outre tout membre d'une équipe Ryzom est tenu de suivre un code de conduite propre qui lui interdit de privilégier tel ou tel joueur.

**N.B.** Si une telle relation est avérée, le joueur et le membre d'une équipe Ryzom concernés sont soumis aux sanctions prévues par leur code de conduite respectif.

---