

# Regulamin serwera oshawott.pl

data ostatniej aktualizacji: 28.07.2021 r.

Ważniejsze zmiany ostatniej aktualizacji:  
Zapoznajcie się z całym regulaminem! Drobne zmiany w całym regulaminie!

## Kontakt:

Minecraft – oshawott.pl  
TeamSpeak3 – oshawott.pl  
Discord - discord.gg/d9PtmjH  
e-mail - i@oshawott.pl

## § 1 - Postanowienia ogólne

1. Grając na serwerze, akceptujesz regulamin i politykę prywatności (patrz § 10).
2. Nieznajomość regulaminu nie zwalnia z jego przestrzegania, a jego złamanie jest karane na podstawie taryfikatora dla danego przewinienia.
3. Administracja zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w regulaminie. O zmianach bardziej istotnych gracze zostaną poinformowani przy wejściu na serwer.
4. W kwestiach spornych ale także w przypadku zachowań nieuwzględnionych w regulaminie, a które odbierane są jako negatywne i/lub szkodliwe, administracja ma prawo do indywidualnej oceny naruszenia i podjęcia decyzji we własnym zakresie z pominięciem taryfikatora.
5. Mapa główna serwera jest stała. Mapy Endu, Netheru i Explore są resetowane jeśli zostały dostatecznie wyeksploatowane. Częstotliwość resetów nie jest stała (średnio raz na 2-3 tygodni). Każdy reset zapowiadany jest z co najmniej 2-dniowym wyprzedzeniem. Administracja nie ponosi odpowiedzialności za przedmioty utracone z powodu resetu.

## § 2 – Kradzieże

1. Obowiązuje całkowity zakaz kradzieży.
2. Przedmioty wygenerowane na mapie m.in. w twierdzach, opuszczonych kopalniach, wioskach itd. nie należą do żadnego gracza i ich zbieranie jest dozwolone.
  - a. W przypadku wiosek należy się upewnić czy przedmioty nie należą przypadkiem do gracza w niej zamieszkałego.
3. Jako kradzież uznaje się też celowe podnoszenie wyrzuconych przedmiotów jeśli wiadomym jest, że należą one do innej osoby (np. podczas transakcji czy kopania).
  - a. Wliczamy w to podnoszenie przedmiotów z zabitych potworów jeśli ten został pokonany przez innego gracza. Gracz ten ma wtedy prawo żądać zwrotu.
  - b. Wyjątek stanowi jajo smoka po zresetowaniu świata Endu.
4. Jeśli kradzież nastąpiła w cuboidzie zalecanym rozwiązaniem jest ugoda między graczami. W przypadku braku takiej możliwości – na życzenie właściciela cuboida – administracja ma prawo wyrzucić z niego winnego i/lub ukarać.

### § 3 – Grief

1. Obowiązuje zakaz griefowania (tj. zachowań polegających na uszkodzeniu graczy i/lub otoczeniu), w szczególności:
  - a. Niszczenia budowli stworzonych przez innych graczy.
    1. W przypadku natrafienia na budowlę niedokończoną, zniszczoną lub opuszczoną należy zgłosić ten fakt administracji by ta zdecydowała o ewentualnej możliwości przejęcia lub zniszczenia jej przez gracza.
    2. Jako pozornie opuszczone uznaje się budowle pozostawione i/lub, których właściciele nie byli aktywni przez okres dłuższy niż miesiąc. Nie dotyczy budowli znajdujących się na cuboidach lub którego właściciel zgłosił nieobecność.
      - a. W przypadku niezgłoszonej nieobecności powyżej 3 miesięcy, administracja zastrzega sobie prawo usunięcia cuboida także z jego zawartością. Można też ubiegać się o takie działanie jeśli opuszczony cuboid stoi na drodze rozbudowy. Ostateczną decyzję podejmuje administracja.
  - b. Celowe bądź nie – budowanie w bliskiej odległości od spawnu (np. równo za granicą cuboidu) jeśli budowle te psują walory krajobrazowe.
  - c. Masowego zdobywania surowców (np. piasku, terakoty, netherrack'a, endstone'a itd.) w nieprzemysłany sposób, który może utrudniać przemierzanie świata pozostałym graczom.
2. Na mapie głównej dotyczy to przede wszystkim:
  - a. Niszczenia krajobrazu poprzez pozostawianie latających koron drzew, nadmierne równanie terenu lub jego nieprzemysłaną edycję.
  - b. Budowanie latających lub pływających budowli oraz innych, które w oczywisty sposób niszczą wygląd mapy jest surowo zakazany.
    1. Zakaz nie dotyczy budowania pojazdów i budowli w oczywisty sposób związanych z danym terenem jak statki na morzu, Balony, sterowce itp. o ile te nie szkodzą w inny sposób.
  - c. Tworzenia budowli – kolokwialnie mówiąc – brzydkich np. jednomateriałowych, blokowatych domów; korzystających z bloków powszechnie uznanych za nieatrakcyjne itp.
  - d. Budowania jakichkolwiek automatycznych farm na powierzchni, w szczególności mobgrinderów. Administracja może bez ostrzeżenia usunąć farmę, która nie spełnia w/w kryteriów.
    1. Jeśli z przyczyn technicznych w/w farma nie może znajdować się pod ziemią – powinna zostać dopasowana do otaczającego ją terenu np. poprzez wyrównanie jej z poziomem ziemi i/lub odpowiednim obudowaniem.
3. Administracja ma prawo do upomnienia gracza o nieprawidłowym wyglądzie budowli i wyznaczenia terminu jego poprawy. W przypadku nieaktywności dłuższej niż 7 dni lub niezastosowania się do zaleceń – administracja ma prawo do usunięcia w/w budowli. Gracz ma prawo poprosić administrację o pomoc oraz rady. W przypadku zgody Gracza, Administracja może przywrócić teren do stanu pierwotnego.
4. W świecie Netheru i Endu – z uwagi na ich okresowe resetowanie i utrudnione podróżowanie – dotyczy to przede wszystkim:
  - a. Zabudowywania czy kopania w okolicach portalu. W Endzie dotyczy to całej głównej wyspy z wyjątkiem obsydianowych filarów.
  - b. Farmy o specyficznych wymaganiach (np. oparte o twierdze czy wymagające większej powierzchni) nie są zalecane. Jeśli gracz decyduje się na nie, powinien jako miejsce wybrać

teren oddalony od centrum mapy, by zminimalizować jej wpływ na rozgrywkę pozostałych graczy.

5. W świecie Explore grief jest dozwolony. Prosi się jednak o zachowanie rozsądku. Masowy grief taki jak tworzenie lavacastów jest zabroniony.
6. Beacons zabezpieczone są we wszystkich światach przez automatyczne cuboidy, tworzone podczas ich stawiania. Możliwość jego zniszczenia posiada tylko osoba, który dany beacon postawiła.

#### § 4 – Oszukiwanie

1. Oszukiwanie jest zabronione. W przypadku wymian handlowych zaleca się akceptację oferty przez czat lub prywatne wiadomości, a końcową transakcję przeprowadzić przekazując przedmioty przez skrzynkę. W ten sposób, administracja ma możliwość sprawdzenia przebiegu transakcji jeśli ta przebiegła nieuczciwie.
  - a. Potwierdzone oszustwo podczas handlu traktowane jest jako kradzież (patrz § 2).
2. Zabronione jest wykorzystywanie błędów gry (np. widzenie przez ściany wywołane celowym rozmieszczeniem bloków), pluginów (np. omińnięcie blokady wejścia na cuboid) i skryptów (np. wielokrotne otrzymanie nagrody itp.). Wszelkie takie przypadki należy natychmiast zgłosić administracji.
3. Zabronione jest korzystanie z narzędzi wspomagających grę, zwłaszcza tzw. cheatów jak xray, killaura, speedhack itd. ale też makr, autoclickerów itp.
  - a. Aktualnie akceptowane mody i narzędzia to:
    - OptiFine, Sodium
    - MiniMap'y (np. VoxelMap, Xaero's Minimap, Zan's Minimap itp.)
    - Dynamic Light
    - Zwiększona Gamma
  - b. W przypadku braku pewności czy posiadany mod/narzędzie jest dozwolone – dopytaj administrację.
4. Zabronione jest korzystanie z więcej niż jednego konta (tzw. multikonto) przez jedną osobę. W przypadku konieczności dzielenia łącza (np. sieć Wi-Fi) lub konta (np. gra z rodzeństwem) należy ten fakt zgłosić administracji.
5. Zabrania się podszywania pod inne osoby, w szczególności pod członków administracji.
6. Zabrania się celowego wprowadzania w błąd w celu uzyskania korzyści (np. podawanie fałszywych cen) czy podpuszczania (np. do złamania regulaminu).
7. Zabronione jest AFK-owanie mające na celu uzyskanie korzyści. Do AFK-owania zaliczamy też takie automatyzowanie czynności, które nie wymaga skupienia na grze (tzw. stone'iarki, stanie na expiarkach i farmach, AFK-łowiarki, wchodzenie z aplikacji w celu ładowania terenu itp.).
  - a. Surowo zabronione są też wszelkie próby omijania systemów Anty-AFK.
8. Zabronione jest wykorzystywanie błędów generatora mapy na swoją korzyść. Jako błąd generatora klasyfikujemy np. możliwość odnalezienia diamentów po położeniu innych bloków w grze (np. umiejscowienie gliny prowadzące do diamentów, umiejscowienie rud lapisu prowadzące do diamentów etc.).

## § 5 – Zachowanie w grze i na czacie

1. Na czacie i podczas rozgrywki obowiązuje podstawowa [netykieta](#).
2. Całkowity zakaz obrażania innych graczy, administracji i serwera.
3. Reklamowanie innych serwerów Minecraft, TS3 czy Discord jest zabronione.
4. Rozmowy prywatne i/lub nieodpowiednie dla postronnych graczy powinny toczyć się w wiadomościach prywatnych. Jeśli jest to grupa osób, istnieje możliwość utworzenia prywatnego kanału (/kanal).
5. Wysyłanie linków nie jest zakazane ale nie powinno być nadużywane. Zawartość takich linków musi też spełniać warunki podpunktu § 5.4.
6. Zabronione jest celowe utrudnianie gry innym, w szczególności po uprzedniej prośbie (np. przeszkadzanie w kopaniu lub budowie, ciągłe zabijanie, wchodzenie do cuboidu/domu itp.).
7. Gracz, który notorycznie będzie sprawiać problemy administracji - dostanie ostrzeżenie, że jeśli nie zmieni swojego dotychczasowego postępowania to zostanie ukarany banem permanentnym.

## § 6 – Cuboidy

1. Cuboidy kupuje się u administracji. Ich cena rośnie wraz z rozmiarem i sumą powierzchni pozostałych cuboidów. Niezależnie od kolejności kupowania i powiększania cuboidów – ceny są sprawiedliwe i za tę samą powierzchnię każdy gracz zapłaci tyle samo. By sprawdzić cenę cuboidu należy wpisać /cuboidcena <długość> <szerokość> (np. /cuboidcena 50 50). Ostateczną cenę podaje administrator.
2. Minimalna cena cuboida to 32 diamenty i odpowiada zakupowi pierwszego cuboida o rozmiarze 50x50. Ilość cuboidów jest nieograniczona.
3. Właściciel może dodawać i usuwać osoby z cuboidu, w którym aktualnie się znajduje za pomocą komendy /cuboid-dodaj <nick> oraz /cuboid-usun <nick>, gdy gracz ten jest na serwerze.
4. Istnieje opcja wykupienia dostępu do teleportowania się do cuboidów, w których jesteśmy dodani. Informacje o tym znajdują się pod /rgtp.

## § 7 – Handel

1. Handel wymienny jest dozwolony ale powinien być prowadzony rozsądnie (patrz § 3.1) i z kulturą (patrz § 5). Nie zaleca się rozdawania przedmiotów, w szczególności tych cenniejszych nowym graczom, którzy na czacie mają prefix "Gracz" w kolorze szarym.
  - a. Nowi gracze nie powinni prosić o przedmioty, a w sytuacjach kryzysowych powinni zaproponować zapłatę.
  - b. Administracja nie ponosi odpowiedzialności za przedmioty utracone w wyniku rozdawnictwa i/lub zbanowania osoby obdarowanej.
2. Ukończenie wszystkich zadań u Protagonisty odblokowuje możliwość robienia zakupów w sekcji sklepów na spawnie (/warp sklepy). Dokonywane tam transakcje oparte są o zaufanie obu stron ale naruszenia z tym związane traktowane są jako kradzież (patrz § 2).
3. Zakup sklepu/straganu odbywa się poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na tabliczkę przy wolnym stanowisku na sklep/stragan na spawnie.
  - a. Ceny działek sklepowych różnią się w zależności od rozmiaru i umiejscowienia względem głównego placu i podane są na wolnych działkach w formie tabliczek z kwotą.
  - b. Jeden gracz może mieć tylko jeden sklep. Ingerencja innych graczy w towar np: dokładanie go, może skutkować karą równowązą z kradzieżą.
  - c. Z posiadania działki sklepowej można zrezygnować. 80% Kosztów jest zwracane.

- d. Każdy sprzedawany towar musi mieć nadaną cenę. Powinna być podana na tabliczce obok skrzyni z danym towarem lub w jej środku np. nazwanym w kowadłe przedmiotem. Brak podanej ceny oznacza, że towar nie podlega sprzedaży.
  - e. Sklepy/Stragany mają ustalony limit skrzyń, które mogą się na nich znajdować. Przekroczenie limitu skutkuje zamknięciem sklepu przez administrację lub nałożeniem mandatu. Stragany mogą posiadać maksymalnie 8 pojedynczych skrzyń/skrzyń pułapek lub beczek, natomiast sklepy mogą posiadać maksymalnie 20 pojedynczych skrzyń/skrzyń pułapek lub beczek.
  - f. Handel może odbywać się tylko w skrzyniach, skrzyniach pułapkach oraz beczkach. Inne bloki przechowywujące itemy nie mogą być wykorzystywane do handlu. Mogą one natomiast służyć jako magazyn zapleczeniowy w sklepie.
4. Stragany są stworzone w taki sposób, aby bez większych przeróbek każdy gracz od razu po uzupełnieniu go - mógł zacząć handlować. Gracz może przerabiać swój stragan np: przesuwając skrzynie, uzupełniać witrynę i dodawać ozdoby. W przypadku dużych ingerencji wskazana jest konsultacja z opiekunem sklepów czyli Hewolsem. Sklepy należy natomiast przygotować samodzielnie – możliwe jest uzyskanie pomocy od opiekuna sklepów za dodatkową opłatą.
  5. Sklep może zostać zlikwidowany w przypadku, gdy:
    - a. Są w nim nieadekwatne ceny towarów.
    - b. Sklep jest nie użytkowany w okresie powyżej 2 tygodni tj. brak jakichkolwiek transakcji, brak towaru lub zgłoszona dłuższa nieobecność właściciela.
    - c. Sklep nie został poprawiony mimo wskazań opiekuna sklepów.
  6. Jeśli sklep kwalifikuje się do likwidacji, może być zamiast likwidacji udostępniony do przejęcia przez innego gracza.
  7. Handel poza wyznaczonymi miejscami jest niedozwolony, chyba że powiązanych jest z obecną atrakcją wybudowaną przez gracza (bilety / pamiątki).

### **§ 8 – Kary**

1. Przedstawiony taryfikator ma charakter poglądowy. Przewinienia analizowane są indywidualnie, o podjęciu działania i ostatecznym wymiarze kary decyduje administracja.
2. Poniższa tabela przedstawia ogólną listę stosowanych kar. Taryfikator zaznacza, które wykorzystywane są dla pojedynczych przewinień.

<b>0</b>	Ostrzeżenie pisemne
<b>1</b>	Wyrzucenie z serwera
<b>2</b>	Wyciszenie 30 minut
<b>3</b>	Wyciszenie 12 godzin
<b>4</b>	Mandat
<b>5</b>	Ban tymczasowy 3 dni
<b>6</b>	Ban tymczasowy 7 dni
<b>7</b>	Ban tymczasowy 14 dni
<b>8</b>	Cofnięcie postępu mapy/konta
<b>9</b>	Ban permanentny

§	Przewinienie	Dostępne kary									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	Kradzież lekka / nieумыślna	✓	-	-	-	✓	✓	-	-	✓	-
	Kradzież ciężka / masowa	-	-	-	-	-	-	-	✓	✓	✓
3.2	Niszczenie budowli innych graczy	-	-	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓
	Niszczenie krajobrazu	✓	-	-	-	✓	✓	✓	-	✓	-
	Nieestetyczne budowanie	✓	-	-	-	-	-	-	-	✓	-
	Budowanie farm na powierzchni	✓	-	-	-	✓	✓	-	-	✓	-
	Budowanie na granicach innych cuboidów	✓	-	-	-	-	✓	-	-	✓	-
3.4	Niszczenie terenów spawnu w Endzie i Netherze	✓	-	-	-	✓	✓	-	-	✓	-
	Psucie wyglądu map Endu i Netheru	✓	-	-	-	✓	✓	-	-	✓	-
3.5	Masowy grief na explore / innym świecie	-	-	-	-	-	-	-	-	✓	✓
4.2	Wykorzystywanie błędów dla osiągnięcia korzyści	✓	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4.3,4.8	Niedozwolone modyfikacje / cheaty	-	-	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓
4.4	Multikonto	✓	-	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓
4.5	Podszywanie się pod inne osoby	✓	✓	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4.6	Celowe wprowadzanie w błąd	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4.7	AFK-owanie z uzyskaniem korzyści	-	✓	-	-	✓	✓	✓	-	✓	-
4.7.a	Omijanie systemów Anty-AFK	-	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5.1	Łamanie netykiety – spam, flood, caps itd.	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-	-	-
5.2	Obraża graczy, administracji, serwera	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓
5.3	Reklamowanie innych serwerów	✓	-	-	-	-	-	-	✓	✓	✓
5.4	Nieodpowiednie rozmowy na czacie	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-	-	-
5.5	Nadużywanie linków i kolorów	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-	-	-
5.6	Utrudnianie gry, prześladowanie	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	-	-	✓

- W przypadku celowego łamania regulaminu lub łamania wielu punktów jednocześnie – kara jest zastrzana zgodnie z decyzją administracji włącznie do bana permanentnego. W szczególnych przypadkach także do zbanowania adresu IP.
- W przypadku udzielenia dostępu do konta innej osobie, odpowiedzialność ponosi właściciel konta (konto), a nie osoba, która z niego korzystała.
- Każdy gracz ma prawo odwołania się do Rady Administratorów – nieformalnego organu złożonego z członków administracji, głównie za pośrednictwem TS3. Chęć rozmowy powinna zostać wcześniej ustalona za pomocą któregoś z wymienionych wcześniej kontaktów. Odwołanie nie przysługuje, jeśli wcześniejsze odwołanie bana permanentnego zostało rozpatrzone pozytywnie.
- Poza odwołaniem istnieje możliwość otrzymania unbana za wsparcie serwera. Chęć taką należy zgłosić administratorowi iOshawott za pomocą w/w form kontaktu. Opcja ta jest jednorazowa dla każdego gracza. W większości przypadków wiąże się to z tzw. „startem od zera” tj. wyczyszczeniem postępu, ekwipunku i zmian na mapie dokonanych przez gracza.
- Administracja ma prawo zakazać kupna rangi lub unbana przez danego gracza.

## § 9 – Rangi

1. Domyślną rangą na serwerze jest Gracz. Główne z dostępnych komend są widoczne pod /pomoc.
2. Rangi możliwe do zdobycia / uzyskania za wysłanie dotacji na serwer:
  - a. Gwarantujemy, że edycja nie skończy się wcześniej niż po 6 miesiącach. W innym przypadku rangi zostaną przeniesione na kolejną edycję.
  - b. W przypadku wpłaty przez MyPSC pobierana jest dodatkowa prowizja w wysokości 10%.
  - c. Liczba sethome i zniżki na cuboida nie sumują się.
3. W przypadku chęci otrzymania rangi prosimy o kontakt z administratorem iOshawott'em.
4. Do rang administracyjnych należą: Administrator, Super Moderator, Moderator i Helper. Na liście graczy są one zaznaczone kolejno czerwoną literką A, złotym symbolem SM, zieloną literą M i cyjanową literą H.
  - a. Listy motywacyjne o dołączenie do administracji należy przysyłać na adres [i@oshawott.pl](mailto:i@oshawott.pl). Po pozytywnym rozpatrzeniu kandydatury odbędzie się rozmowa rekrutacyjna i egzamin teoretyczny.
5. Informacje o obecnych kosztach, wydatkach oraz dotacjach będą przedstawiane pod komendą /donate. Informacje o rangach: <https://oshawott.pl/Rangi.pdf>

## § 10 – Polityka Prywatności

1. Podczas gry serwer automatycznie zapisuje informacje:
  - a. Nick, UUID i adres IP połączenia
  - b. Wszystkie wiadomości wysłane na czacie publicznym, wiadomości prywatne i wpisywane komendy
  - c. Aktualny ekwipunek, postęp w grze, postęp w questach itp.
  - d. Logi korzystania ze skrzyń, niszczenia i stawiania bloków, pokonywania mobów itd.
2. Administracja nie przekazuje adresów IP osobom postronnym. Pozostałe dane, w przypadku złamania regulaminu lub takiego podejrzenia, mogą być przetwarzane i udostępniane osobom związanym z przewinieniem.
3. Istnieje możliwość – na życzenie gracza – usunięcia jego danych, głównie adresu IP, posiadanych przedmiotów i różnego rodzaju postępów w grze. Pozostałe informacje jak zapis logów przedstawiane są zbiorczo i ich odseparowanie w celu usunięcia jest niemożliwe.
4. Zapisy logów czatu i komend (§ 8.1.b) przechowywane są minimum 60 dni. Baza logów wspomnianych w § 8.1.d przechowywana jest minimum 30 – 90 dni.

## § 11 – Mechaniki serwera

1. Serwer posiada swoje mechaniki z którymi można zapoznać się w bibliotece. Do najważniejszych z nich zaliczyć możemy: brak możliwości stawiania róż wetherowych w netherze, endermiany nie reagują na endermity etc.
2. Zablokowane jest działanie expiarek: guardiany nie respią się na świecie głównym, budowanie „raidziarek” jest niedozwolone, golemy nie respią się naturalnie, portale nie respią piglinów.
3. Niedozwolone jest budowanie zegarków czy też budowli itp., które mogą mocno obciążać serwer.
4. Możliwość ominięcia w/w zabezpieczeń powinna być zgłoszona do administracji.
5. Mandaty przyznawane są zgodnie z poniższym taryfikatorem:

Przewinienie	Kwota mandatu
Kradzież lekka/nieumyślna	100-500\$
Niszczenie krajobrazu	250-2000\$
Budowanie farm mobów na powierzchni	500-750\$
Niszczenie terenu okolic spawnu w Endzie i Netherze	250-750\$
Psucie wyglądu map w Endzie i Netherze	100-500\$
Wykorzystywanie błędów dla osiągnięcia korzyści	1000-2500\$
Podszywanie się pod inne osoby	200-500\$
Celowe wprowadzanie w błąd	150-400\$
Afkowanie z uzyskaniem korzyści	250-600\$
Omijanie systemów anty-afk	1000\$