

Cannamella

ПРАВИЛА КЛАНОВЫХ ВОЙН

Официальный регламент

Версия 1.2

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Клановые войны — официальный механизм разрешения конфликтов между кланами Cannamella. Любое действие вне данного регламента считается грифом и нарушением правил сервера.

Окончательное решение о том, является ли действие нарушением, принимает Администрация сервера в одностороннем порядке на основании здравого смысла и записи реплея.

Обязательные условия для объявления войны

- Оба клана зарегистрированы на сервере и имеют минимум 2 активных участника

- Глава клана подаёт заявку в Discord (#войны-кланов) с указанием причины для начала войны. Войну нельзя предложить без веских на то причин

- Главы двух сторон оговаривают условия, по которым будет идти война, какой будет тип войны и время проведения

- Если вторая сторона отказывается, хотя есть веские причины, подтверждённые администрацией, на неё применяется ряд санкций:

- 1)Официальный запрет для всех игроков сервера на торговлю с кланом-отказником и членами их клана.

- 2)Запрет на торговлю и использование магазинов, принадлежащих клану-агрессору.

- 3)Приоритет агрессора в экономике: клан-агрессор получает эксклюзивное право на продажу определённых категорий ресурсов (например, только они могут торговать элитрами, маяками) на срок до 5 дней.

- 4)Единовременная выплата в пользу клана-агрессора в размере, соответствующем минимальной призовой выплате заявленного типа войны. Размер определяется администрацией на основании среднерыночной стоимости ресурсов сервера.

- 5)Клан-отказник теряет право участвовать в голосованиях и опросах на срок до 7 дней.

- Администрация открывает войну в обговорённое время и следит за соблюдением правил

- Администрация имеет право сделать окончательный вывод по итогам войны и выбрать победителя в случае, если ситуация будет сложной

- Нарушение правил во время войны = немедленная дисквалификация нарушителя и засчитывается победа противнику

САНКЦИИ ЗА НАРУШЕНИЯ В ХОДЕ ВОЙНЫ

Нарушение	Последствие
Использование запрещённой механики одним игроком	Игрок удаляется с поля боя (кик). Клан продолжает бой в меньшинстве
Повторное или массовое нарушение	Техническое поражение клана
Использование читов/дьюпов	Бан игрока + техническое поражение клана
Уничтожение трофейных ресурсов (Тип III)	Штраф в двойном размере от уничтоженного в пользу противника

Фиксация состава и ресурсов клана

- На момент подачи заявки на войну состав клана фиксируется скриншотом списка участников (с подписью никнеймов на скриншоте) или текстовым перечислением ников главой клана в канале #войны-кланов. Все участники, указанные в заявке, должны состоять в клане не менее 7 календарных дней до момента объявления войны. С момента фиксации состава и до официального объявления о завершении войны вход в клан и выход из клана категорически запрещены. Нарушение = техническое поражение.

- Запрещено участие в войне на стороне любого клана игроков, не состоящих в клане на момент объявления. Наказание - бан основного аккаунта на 7 дней и тех поражение клана за кого был наемный игрок.
- Запрещено прятать ресурсы клана в эндер-сундуках нейтральных игроков или на дополнительных аккаунтах. При обнаружении подозрительной пустоты в хранилищах проигравшего клана администрация вправе просмотреть эндер сундуки игроков и изъять часть ресурсов.
- Участие союзных кланов на стороне воюющих кланов запрещено во всех типах войн

Форс-мажоры и технические проблемы

- При падении сервера во время войны - сражение ставится на паузу. После восстановления работы сервера война продолжается с того же таймера и состояния.
- При массовом вылете игроков одной стороны (более 50% состава) - администрация вправе объявить техническую паузу на 10 минут.
- Отключение одного игрока не является основанием для остановки войны.
- Злоупотреблением перезаходами для избежания смерти = предупреждение, при повторении - дисквалификация игрока

Выбор типа войны

Тип войны выбирается в зависимости от:

- требований к друг другу в случае победы
- причин, по которым началась война

Войны с требованиями которые выходят за рамки жесткости типа войны будут отклоняться администрацией. То есть если вы хотите немного в случае победы, то будьте в рамках 1-2 типа, если требования или причины серьезные выбираете 2-3 тип

Запрещено при любом типе войны

- Атаки на нейтральных игроков не из воюющих кланов
- Гриф территорий, ферм, домов за пределами боевых зон
- Использование читов, дюпов, эксплойтов
- Перемещение/ уничтожение спавн поинтов

ТИП I: ВОЕННАЯ ОПЕРАЦИЯ

Основания и цели

- Решение территориальных вопросов
- Урегулирование мелких конфликтов
- Доказательство превосходства в конкуренции

Призы победителя

- Денежная выплата от проигравшего клана
- Спорная территория
- Репутационное влияние на сервере

Боевая структура

Постройка: Аванпост 20×40×20 блоков в свободном месте мира

Материалы: без трудно добываемых блоков (обсидиан, древний обломок, и аналоги)

Спавн: Спавн-поинт обязательно внутри аванпоста

Продолжительность: 1 час с момента официального начала

Запись: Обязательный реплей минимум от одного игрока с каждой стороны

Цель и победа

В центре каждого аванпоста устанавливается Флаг — специальный блок, зарегистрированный у администратора. Победа засчитывается тому клану, который первым подберет флаг противника и доставит его на свой аванпост.

- При взломе флага — оповещение в общий чат сервера
- При доставке флага — оповещение в общий чат сервера
- Игрок несущий флаг и сам флаг подсвечены эффектом свечения
- Если флаг не доставлен за 1 час — победа по количеству смертей противника

Ограничения

Механика	Статус
Орбитальные пушки (любые)	ЗАПРЕЩЕНО
Элитры	ЗАПРЕЩЕНО
Эндер-жемчуг (любым способом)	ЗАПРЕЩЕНО
Взрывчатка и взрывы	ЗАПРЕЩЕНО
Keep Inventory	ВКЛЮЧЁН
Ловушки на арморстендах	ЗАПРЕЩЕНО
Область строительства аванпоста	ДО 7,000 ОТ СПАВНА

ТИП II: СЕРЬЁЗНЫЕ ВОЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Основания и цели

- Влияние клана на ключевые структуры сервера
- Требование исключения 1–2 игроков из вражеского клана
- Разрешение серьёзных разногласий между кланами
- Право на владение фермой или механизмом

Боевая структура

Постройка: Форт 40×50×40 блоков в свободном месте карты

Материалы: без трудно добываемых блоков (обсидиан, древний обломок, и аналоги)

Спавн: Спавн-поинт обязательно внутри форта

Продолжительность: 1 час 30 минут с момента официального начала

Цель и победа

Внутри каждого форта в заранее оговорённой точке содержится Визер без возможности двигаться, но атакующий всех. Визер переименован под название клана и имеет увеличенный запас здоровья. Визер подсвечен постоянно.

- Победа: клан, первым убивший вражеского Визера
- Если оба Визера живы по истечении времени — победа по нанесённому урону
- Суммарный урон фиксируется: каждый участник обязан использовать функцию /stats или аналогичный инструмент логирования
- Защитники могут защищать своего Визера — PvP разрешён

Ограничения и разрешения

Механика	Статус
Орбитальные пушки: стрелы/наковальни/капельники	РАЗРЕШЕНО
Элитры	ЗАПРЕЩЕНО
Взрывчатка и взрывы	ЗАПРЕЩЕНО
Keep Inventory	ВКЛЮЧЁН
Ловушки на арморстендах	ЗАПРЕЩЕНО
Область строительства аванпоста	ДО 7,000 ОТ СПАВНА

Орбитальные пушки должны быть заявлены при объявлении войны. Использование незаявленного типа пушки = дисквалификация.

ТИП III: ТОТАЛЬНАЯ ВОЙНА

Основания и цели

- Требование расформирования вражеского клана
- Переход проигравшего клана в статус вассала
- Полный контроль над экономикой проигравшей стороны
- Крупная единовременная выплата победителю

Боевая структура

Постройка: Крепость 70×100×70 блоков

Пространство: Обе крепости строятся внутри барьерной зоны 500×500 блоков

Материалы: Без ограничений по материалам — стройте как умеете

Спавн: Спавн-поинт обязательно внутри крепости

Продолжительность: До капитуляции одной из сторон или выхода всех участников

Механика боя

Тотальная война — стратегическое сражение на истощение. Ресурсы, добытые или захваченные в бою, являются законным военным трофеем.

- Keep Inventory **ВЫКЛЮЧЕН** — дропаете всё при смерти
- Разрешено подбирать ресурсы убитых противников
- При переполненном инвентаре — складывать добытое в склад крепости
- Уничтожение ресурсов противника **ЗАПРЕЩЕНО**
- Эндер-сундуки **ЗАПРЕЩЕНЫ**
- Динамит при взрыве не уничтожает выпавшие предметы
- Ресурсы не деспавнятся, не взрываются

Капитуляция

Капитуляция объявляется главой клана в общий чат сервера командой: /clan surrender. Условия капитуляции фиксируются администратором. Победитель не может требовать сверх заявленных целей войны.

Ограничения и разрешения

Механика	Статус
Орбитальные пушки: стрелы	РАЗРЕШЕНО (объявляются до войны)
Орбитальные пушки: наковальни	РАЗРЕШЕНО (объявляются до войны)
Орбитальные пушки: динамит	РАЗРЕШЕНО (объявляются до войны)
Орбитальные пушки: расколотые	ЗАПРЕЩЕНО

Элитры	РАЗРЕШЕНО
Эндер-сундуки	ЗАПРЕЩЕНО
Keep Inventory	ВЫКЛЮЧЕН
Уничтожение ресурсов	ЗАПРЕЩЕНО
Захват ресурсов врага	РАЗРЕШЕНО

СРАВНЕНИЕ ТИПОВ ВОЙН

Параметр	Тип I: Операция	Тип II: Действия	Тип III: Тотальная
Размер постройки	20×40×20	40×50×40	70×100×70
Длительность	1 час	1.5 часа	До капитуляции
Keep Inventory	Включён	Включён	Выключен
Орбиталка: стрелы	Запрещено	Разрешено*	Разрешено*
Орбиталка: наковальни	Запрещено	Разрешено*	Разрешено*
Орбиталка: динамит	Запрещено	Запрещено	Разрешено*
Взрывчатка	Запрещено	Запрещено	Разрешено
Элитры	Запрещено	Запрещено	Разрешено
Эндер-жемчуг	Запрещено	Запрещено	Запрещено
Цель победы	Захват флага	Убить Визера	Капитуляция

* — тип орбитальной пушки должен быть заявлен при объявлении войны. Использование незаявленного типа = немедленная дисквалификация.

ПРОЦЕДУРА ОБЪЯВЛЕНИЯ ВОЙНЫ

- Агрессор публикует заявку в Discord (#войны-кланов): тип войны, причину, список используемых орбитальных пушек
- Ответчик принимает или отклоняет войну в течение 24 часов
- Администрация подтверждает войну и фиксирует параметры
- Кланов получают 48 часов на постройку боевых сооружений
- Администратор объявляет старт в общий чат — война начинается
- По окончании — администратор фиксирует результат, победитель получает оговорённые призы

Отклонение войны без уважительной причины более 2 раз подряд может быть рассмотрено администрацией как уклонение и передано на арбитраж.

ПРОЦЕДУРА ОБЖАЛОВАНИЯ

Что делать клану, если он не согласен с решением администрации:

- Глава клана может подать апелляцию в течение 24 часов после объявления результата войны.

- Апелляция подаётся в Discord в канал #войны-кланов с приложением всех имеющихся доказательств(записи, скриншоты и тд)
- Решение по апелляции принимаются коллегиально минимум двумя администраторами и являются окончательными