



ПРАВИЛА ГРИФЕРСЬКОГО СЕРВЕРА

Гриф #1 • Minecraft 1.21.8

Головний принцип: HavosMC - гриферський сервер. Убивства, крадіжки, засідки, зрада, обман в ігрових угодах і рейди дозволені в межах ігрових механік. Заборонено чити, баги, обхід захисту, шкоду серверу та порушення безпеки гравців.

IP: play.havosmc.fun

Редакція 1.0 • чинна з 17 липня 2026 року

Документ обов'язковий для гравців, учасників кланів, покупців і персоналу сервера.

Коротко: що дозволено і що заборонено

Перед початком гри: якщо дія схожа на звичайний рейд або PvP, найімовірніше, вона дозволена. Якщо дія потребує бага, сторонньої програми, обходу обмежень, масового навантаження або доступу до чужих даних - вона заборонена.

Дозволено

- Убивати гравців, влаштовувати засідки, переслідувати та забирати предмети, що випали, поза захищеними зонами.
- Брехати про наміри, заманювати через /тра, зраджувати союзників і обманювати в прямих угодах за ігрові ресурси.
- Рейдити бази й руйнувати ядра привату передбаченими сервером способами: TNT, кристалами, якорями, ліжками та іншими дозволеними механіками.
- Будувати оборону, пастки й редстоун-механізми, якщо вони не використовують баги та не створюють надмірного навантаження.
- Створювати клани, союзи, війни й дипломатичні договори. Адміністрація не гарантує дотримання домовленостей між гравцями.
- Використовувати звичайні клієнтські моди для продуктивності, інтерфейсу й косметики, які не надають прихованої інформації або автоматичної переваги.

Заборонено

- Будь-які чити, X-Ray, вільну камеру для розвідки, автоклікери, боти, модифікації мережевих пакетів та автоматизацію гри без участі гравця.
- Дюпи, експлуатацію багів, обхід міцності ядра, телепортацію крізь захист, блокування чанка, способи аварійного завершення роботи й навмисне зниження TPS.
- Образи за особистими ознаками, погрози реальною розправою, публікацію особистих даних, сексуальний контент і переслідування.
- Продаж предметів, облікових записів, валюти або послуг за реальні гроші поза офіційним сайтом HavosMC.
- Обхід муту або бану через інші облікові записи, VPN, друзів чи зміну ніку.
- Видавання себе за адміністрацію, фальшиві докази, шахрайство з платежами й повернення коштів після отримання товару.

Зміст документа

- 1. Загальні положення та визначення

- 2. Облікові записи, ніки, скіни й безпека
- 3. Спілкування та поведінка
- 4. Клієнти, модифікації, макроси й перевірки
- 5. PvP, убивства, пастки й телепортації
- 6. Гриферство, рейди, ядра привату й території
- 7. Економіка, торгівля, аукціон і реальні гроші
- 8. Ферми, механізми й продуктивність
- 9. Клани, події та рейтинги
- 10. Баги, дюпи й технічні помилки
- 11. Покупки, Іскри й повернення
- 12. Робота адміністрації та докази
- 13. Система покарань та апеляції
- Додаток А. Таблиця порушень і покарань
- Додаток В. Дозволені й заборонені модифікації
- Додаток С. Пам'ятка модератору

1. Загальні положення та визначення

1.1 Прийняття правил. Під'єднуючись до сервера, використовуючи сайт, офіційний Discord або здійснюючи покупку, гравець підтверджує, що ознайомився з чинною редакцією правил. Незнання правил не скасовує відповідальності.

1.2 Сфера дії. Правила поширюються на ігровий сервер HavosMC, пов'язані з ним чати, офіційний Discord, сайт, магазин, звернення до підтримки та дії, які безпосередньо впливають на сервер або його гравців.

1.3 Гриферський режим. HavosMC не є сервером мирного виживання. Втрата предметів після смерті, руйнування бази після законного рейду, крадіжка з незахищеного сховища та зрада союзника самі по собі не вважаються порушенням.

1.4 Пріоритет механік. Дозволено використовувати лише способи, які є штатною ігровою механікою або прямо передбачені плагінами. Помилка плагіна, розсинхронізація, обхід перевірки чи неочікувана технічна поведінка не стають дозволеною механікою.

1.5 Спеціальні правила. На турнірах, сезонних подіях, дуелях і в окремих світах можуть діяти додаткові умови. Їх публікують до початку події, і вони мають пріоритет лише в межах цієї події.

1.6 Зміна правил. Істотні зміни публікуються в офіційному Discord або на сайті. виправлення очевидних описок і уточнення, що не змінюють зміст заборони, можуть застосовуватися без окремого оголошення.

1.7 Неописані випадки. Якщо дію не зазначено буквально, але за суттю вона збігається із забороненим способом або завдає співмірної шкоди серверу, адміністрація застосовує найближчий за змістом пункт і зобов'язана вказати його в причині покарання.

1.8 Рівність гравців. Привілей, донат, знайомство з персоналом, участь у тестуванні або статус лідера клану не надають імунітету від правил і не є підставою для пом'якшення.

Основні визначення

Термін	Значення
Гравець	Власник або користувач ігрового облікового запису, який увійшов на HavosMC.
Альтернативний обліковий запис	Будь-який додатковий обліковий запис, який використовує та сама людина або який перебуває під її керуванням.
Ядро привату	Блок HavosMC, що встановлюється, створює захищену територію та має власну міцність.
Рейд	Атака бази або ядра привату передбаченими механіками з метою зруйнувати захист і отримати доступ до території.
Баг	Непередбачена поведінка Minecraft, плагіна, сайту або мережі, що створює перевагу, обхід обмеження чи шкоду.
Дюп	Будь-яке множення предметів, валюти, Іскор, нагород або прав без передбаченої оплати чи витрати.
Рецидив	Повторне схоже порушення у встановлений строк або нове порушення після попереднього покарання.
Конфіскація	Вилучення незаконно отриманих предметів, валюти, Іскор, споруд або інших результатів порушення.
Вайп даних гравця	Повне або часткове видалення інвентарю, ендер-скрині, балансу, статистики, привілеїв, приватів чи прогресу.

2. Облікові записи, ніки, скіни й безпека

2.1 Відповідальність за обліковий запис. Покарання застосовується до облікового запису, з якого вчинено порушення. Передавання облікового запису другові, родичу або покупцю не звільняє власника від наслідків.

2.2 Спільне використання. Передавання облікового запису дозволене на ризик власника, але заборонено використовувати його для обходу лімітів, покарань, стартових наборів, промокодів, щоденних нагород або обмежень подій.

2.3 Альтернативні облікові записи. Сам факт наявності додаткових облікових записів не заборонений. Усі ліміти, акції, покарання й нагороди можуть застосовуватися до людини, а не до кожного облікового запису окремо. Масове створення облікових записів, ботів або ферм нагород заборонено.

2.4 Обхід покарання. Вхід з іншого облікового запису, зміна IP, VPN, проксі, обліковий запис друга або допомога третьої особи для продовження забороненої активності вважаються обходом покарання.

2.5 Ніки. Заборонені ніки, що імітують персонал, містять рекламу, образи, сексуальні вислови, розпалювання ненависті, погрози або приховані символи, які заважають ідентифікації.

2.6 Скіни та плащі. Заборонені порнографічні, шокувальні, екстремістські й навмисно образливі зображення. Персонал має право вимагати змінити скін до продовження гри.

2.7 Безпека. Гравець не повинен передавати пароль, коди двофакторного захисту, API-токени, посилання вебхуків або дані платежів. Адміністрація ніколи не просить пароль від Minecraft, Discord, банку чи електронної пошти.

2.8 Зламаний обліковий запис. За підозри на злам гравець зобов'язаний негайно відкрити тікет. Втрати відшкодовуються лише за наявності серверної помилки; наслідки передавання пароля третім особам не компенсуються.

2.9 Торгівля обліковими записами. Продаж, купівля, оренда або обмін облікових записів, прив'язаних до HavosMC, через серверні майданчики заборонені. Спори щодо таких угод адміністрація не розглядає.

3. Спілкування та поведінка

Принцип: на гриферському сервері допустимі ігрова агресія, підколи й суперечки. Не можна перетворювати конфлікт персонажів на цькування реальної людини.

- 3.1 Спам. Заборонено надсилати однакові або майже однакові повідомлення понад 3 рази за 30 секунд, масово повторювати команди, теги, символи, посилання чи прохання.
- 3.2 Флуд. Заборонено надсилати 6 і більше коротких повідомлень за 10 секунд, розбивати одну фразу на багато повідомлень або навмисно засмічувати чат.
- 3.3 Надмірні великі літери. Повідомлення, у яких понад 70% літер написано великими, не мають повторюватися. Один емоційний вигук без спаму зазвичай не карається.
- 3.4 Образи. Помірні ігрові образи допускаються, доки не переходять у систематичне цькування, приниження родини, дискримінацію, сексуальні образи або переслідування після прохання припинити.
- 3.5 Дискримінація та ненависть. Заборонені заклики до насильства або приниження за національністю, расою, мовою, релігією, статтю, інвалідністю та іншими особистими ознаками, а також нацистська й подібна пропаганда.
- 3.6 Погрози. Заборонені правдоподібні погрози реальною розправою, зламом, сватингом, заподіянням шкоди майну чи близьким. Фраза оцінюється за контекстом, повторюваністю та наявністю особистих даних.
- 3.7 Особисті дані. Заборонено публікувати або вимагати адресу, телефон, школу, документи, банківські дані, приватні фотографії, IP-адресу та інші відомості, що дають змогу ідентифікувати людину без її згоди.
- 3.8 Сексуальний контент. Заборонені порнографічні матеріали, сексуальні пропозиції неповнолітнім, вимагання інтимних зображень, посилання на ресурси 18+ та еротичні рольові сцени в публічних каналах.
- 3.9 Реклама. Заборонено запрошувати на інші Minecraft-сервери, публікувати їхні IP, домени, Discord-посилання, промокоди або масово рекламувати сторонні послуги без письмового дозволу адміністрації.
- 3.10 Згадування проєктів. Нейтральна згадка відомої гри або сервера в розмові не є рекламою, якщо немає посилання, заклику піти, пропозиції купити чи повторюваного просування.
- 3.11 Видавання себе за персонал. Заборонено стверджувати, що гравець є адміністратором, модератором, партнером або технічним фахівцем, якщо це не підтверджено роллю й офіційним списком.
- 3.12 Неправдиві скарги. Заборонені масові завідомо неправдиві скарги, підроблення знімків екрана, монтаж відео, приховування ключового контексту або спроба покарати невинного.
- 3.13 Обхід муту. Заборонено обходити мут через таблички, книги, команди, перейменовані предмети, Discord, альтернативні облікові записи або повідомлення через інших гравців.
- 3.14 Політичні провокації. Обговорення новин саме по собі не заборонене, але масова агітація, провокації на тему війни, прославлення насильства й навмисне розпалювання конфліктів припиняються як порушення чату.

4. Клієнти, модифікації, макроси й автоматизація

- 4.1 Загальне правило. Дозволені лише модифікації, які не показують прихованої серверної інформації, не виконують дії замість гравця, не змінюють пакети задля переваги й не обходять обмеження.
- 4.2 Бойові чити. Заборонені KillAura, AimAssist, Reach, TriggerBot, AutoCrystal, AutoTotem, HitBox, Velocity, AntiKnockback, Criticals, ShieldBreaker та будь-які подібні функції.
- 4.3 Переміщення. Заборонені Fly, Speed, Strafe, Spider, Jesus, NoFall, Step, ElytraFly, BoatFly, Phase, Blink та обхід перевірок руху.
- 4.4 Розвідка. Заборонені X-Ray, CaveFinder, Baritone для пошуку ресурсів або баз, ESP, Tracers, StorageESP, SeedCracker, вільна камера для перегляду закритих приміщень і карти, які показують гравців або сутностей поза звичайною видимістю.
- 4.5 Автоматизація. Заборонені автоклікери, AutoMine, AutoFish, AutoFarm, боти, скрипти, що продовжують грати без людини, і будь-які циклічні макроси, які створюють перевагу.
- 4.6 Макроси клавіш. Дозволено прив'язати одну команду або одну звичайну дію до однієї клавіші. Заборонено однією клавішею виконувати послідовність атак, переміщень, закупівель, команд або повторювати дію із заданою частотою.
- 4.7 Апаратні функції. Макроси миші, клавіатури, контролера та програм виробника оцінюються так само, як клієнтські моди. Джерело автоматизації не має значення.

4.8 Втручання в пакети. Заборонені політ через пакети (packet-fly), розсинхронізація (desync), підроблення даних (spoofing), некоректні пакети, пакети аварійного завершення роботи, підміна стану інвентарю, затримка пакетів задля переваги та втручання в протокол.

4.9 Ресурс-паки й шейдери. Дозволені косметичні пакети та шейдери. Заборонені прозорі текстури блоків, підсвічування руд, скринь або гравців крізь стіни й будь-які візуальні засоби, рівнозначні X-Ray або ESP.

4.10 Мінікарти. Дозволена карта місцевості без показу прихованих гравців, мобів, скринь, печер і підземних структур. Waypoints дозволені, якщо координати було отримано звичайною грою.

4.11 Оптимізація. Дозволені Sodium, Lithium, FerriteCore, ImmediatelyFast, OptiFine та подібні моди продуктивності, якщо в них не ввімкнено заборонені функції.

4.12 Перевірка порушення. Адміністрація спирається на античит, логи, серверну телеметрію та відеодокази. Гравець не зобов'язаний передавати паролі або надавати доступ до особистих файлів. Відмова надати звичайне ігрове пояснення не є самостійним доказом, але враховується разом із технічними даними.

5. PvP, убивства, пастки й телепортації

Дозволено: убивство гравця, засідка, переслідування, кемпінг звичайної території, крадіжка луту й обман через /tpa є частиною гриферського режиму, якщо не стосуються захищених зон і не використовують баги.

5.1 Безпечні зони. Заборонено завдавати шкоди, витягувати гравців, ставити пастки, використовувати вогонь, рідини, вибухи, мобів або команди для вбивства всередині спавну та інших зон, позначених як безпечні.

5.2 Межа безпечної зони. Очікування за межею захисту дозволене, якщо гравець може вільно повернутися до безпечної зони. Блокування всіх виходів, нескінченне утримання або використання бага межі заборонені.

5.3 Убивство після телепортації. Заманювання гравця через /tpa й подальше вбивство дозволені. Заборонено використовувати телепортацію, щоб помістити гравця в заблокований чанк, нескінченний цикл, пастку, яка не вивантажується, або місце, з якого неможливо вийти через технічну помилку.

5.4 Пастки. Лавові, поршневі, піщані, пастки з падінням, кристалами та інші звичайні пастки дозволені поза захищеними зонами. Пастка має використовувати штатну механіку й не призводити до крашу або пошкодження даних клієнта.

5.5 Вихід під час бою. Вихід із гри, штучний розрив з'єднання, перехід на інший сервер мережі або використання команди для уникнення смерті заборонені, якщо плагін бою позначив гравця як учасника сутички.

5.6 Повернення після смерті. Убитий гравець має право повернутися по речі, а переможець - забрати їх або влаштувати повторну засідку. Адміністрація не забезпечує безпечного повернення.

5.7 Дуелі. В офіційних дуелях заборонено використовувати сторонні предмети, команди, допомогу третіх осіб і виходити до завершення. Умови конкретного набору та арені мають пріоритет.

5.8 Підставні вбивства. Фарм статистики, нагород, квестів або валюти через добровільні повторні вбивства альтернативних облікових записів, друзів чи ботів заборонений.

5.9 Переслідування. Ігрове переслідування бази або маршруту дозволене. Перехід до погроз, пошуку особистих даних, переслідування в усіх зовнішніх сервісах або систематичного цькування реальної людини заборонений.

6. Гриферство, рейди, ядра привату й території

Головна відмінність HavosMC: приват створюється ядром і може бути знищений. Сам факт успішного рейду не є підставою для відновлення. Відновлення можливе лише за підтвердженого бага, порушення або помилки персоналу.

6.1 Рейд дозволений. Атакувати ядра, стіни, оборону й учасників бази дозволено будь-якими передбаченими сервером вибухами та бойовими механіками.

6.2 Допустимі способи шкоди. TNT, кристали Краю, якорі відродження, ліжка, кріпери, TNT-вагонетки та інші джерела дозволені лише там і в тій формі, де плагін HavosClaims враховує їх коректно.

6.3 Обхід ядра. Заборонено проникати на захищену територію або руйнувати її через розсинхронізацію, pearl-glitch, phase, поршневі чи рідинні баги, помилки меж, телепортацію, команди, транспорт або вивантаження чанка.

6.4 Шкода без реєстрації. Якщо вибух або спосіб руйнування завдає шкоди блокам чи гравцям, але не зменшує міцність ядра через помилку, продовжувати використання заборонено. Необхідно повідомити про проблему.

6.5 Захист ядра. Дозволено оточувати ядро звичайними блоками, пастками й механізмами. Заборонено робити його недоступним завдяки неруйнівним службовим блокам, багам сутностей, нескінченній регенерації, некоректним світам або іншим непередбаченим способам.

6.6 Перекриття регіонів. Заборонено навмисно створювати перетин, ланцюг або мікрорегіон, що блокує встановлення, руйнування чи доступ до чужого ядра всупереч логіці системи.

6.7 Території загального призначення. Заборонено приватити спавн, офіційні дороги, івентові споруди, системні портали, точки RTP, NPC, данжі до завершення події та інші зони, позначені адміністрацією як громадські.

6.8 Портали. Дозволено будувати особисті портали. Заборонено повністю блокувати єдиний громадський портал, створювати смертельну пастку в його точці появи або пов'язувати його з chunk-ban.

6.9 Рейд після руйнування ядра. Після знищення ядра дозволені руйнування, крадіжка та встановлення власного привату, якщо інше не оголошено для події. Власнику не гарантується час на евакуацію.

6.10 Чужі незапривачені споруди. Руйнування та крадіжка дозволені. Будівництво поруч із метою дратувати також допустиме, доки не порушує правила продуктивності, реклами, символіки й громадських територій.

6.11 Заборонені конструкції. Заборонені свастики, порнографічні зображення, реальні погрози, публікація особистих даних, рекламні щити сторонніх серверів і конструкції, що навмисно спричиняють лаг або краш.

6.12 Зміна власника. Передавання ядра або додавання учасника відбуваються на ризик власника. Учасник із дозволами може законно забрати майно, якщо не використовував злам, баг або обман із реальними грошима.

6.13 Відновлення. CoreProtect і резервні копії використовуються для виправлення порушень і технічних збоїв, а не як страхування від звичайного грифу, смерті, зради чи невдалого захисту.

6.14 Масові вибухи. Великі вибухи в межах конкретного рейду допустимі, доки мають ігрову мету й не загрожують стабільності. Детонації десятків тисяч TNT заради зниження TPS, тесту або видовища потребують попереднього дозволу адміністрації.

7. Економіка, торгівля, аукціон і реальні гроші

7.1 Офіційні системи. Угоди через /ah, серверний магазин та інші інтерфейси, що піддаються перевірці, виконуються за показаною ціною. Гравець зобов'язаний перевірити предмет, кількість, зачарування й ціну до підтвердження.

7.2 Прямі угоди. Обміни з рук у руки, викидання предметів, передавання через скриню та усні обіцянки відбуваються на ризик гравців. Обман з ігровими предметами й валютою дозволений як частина гриферського режиму.

7.3 Винятки з дозволеного обману. Заборонені обман із реальними грошима, підроблений сайт, фішинг, видавання себе за адміністрацію, продаж неіснуючого привілею, використання бага або крадіжка облікового запису.

7.4 Помилкова ціна. Товар, добровільно виставлений на аукціон за неправильною ціною, зазвичай не повертається. Виняток - підтверджена помилка інтерфейсу або сервера, через яку показувалася інша ціна.

7.5 Маніпуляції. Звичайні спекуляція, перепродаж і контроль ресурсів дозволені. Заборонені фіктивні ставки з альтернативних облікових записів, дюп, використання помилкового курсу, накрутка нагород і створення неправдивих платежів.

7.6 Кредити й позики. Приватні позики дозволені, але адміністрація не стягує борги й не повертає заставу, якщо договір не був частиною офіційної системи.

7.7 Казино й лотереї. Платні лотереї, казино, рулетки та розіграші від гравців заборонені без письмового дозволу адміністрації, оскільки створюють високий ризик шахрайства й накрутки.

7.8 Реальні гроші. Купівля та продаж ігрових предметів, Іскор, привілеїв, облікових записів, послуг прокачування й територій за реальні гроші дозволені лише через офіційний магазин HavosMC.

7.9 Сторонні перекази. Адміністрація не визнає перекази на особисті картки гравців, криптовалюту, подарункові картки й сторонні сервіси. Такі угоди можуть призвести до блокування обох сторін.

7.10 Відмивання цінностей. Заборонено приховувати незаконно отримані предмети й валюту через друзів, клани, аукціон, викидання, перейменування або розподіл між обліковими записами. Отримане може бути конфісковано в поточного власника, якщо він знав про походження.

8. Ферми, механізми й продуктивність сервера

8.1 Обов'язок не шкодити. Гравець зобов'язаний будувати механізми так, щоб вони не створювали непропорційного навантаження. Наявність ресурсів або привілею не дає права займати значну частку продуктивності сервера.

8.2 Лаг-машини. Заборонені механізми, основна або очевидна мета яких - зниження TPS, зависання чанка, переповнення черг, створення величезної кількості оновлень, сутностей, світла, рідин чи пакетів.

8.3 Редстоун. Швидкі таймери й цикли мають бути обладнані вимикачем і використовуватися лише за потреби. Схеми, що працюють нескінченно без корисної мети, можуть бути вимкнені або видалені без компенсації.

8.4 Сутності. Заборонено навмисно накопичувати надмірну кількість мобів, вагонеток, човнів, предметів, стріл, стійок для броні та інших сутностей. Персонал має право скоротити кількість до безпечного рівня.

8.5 Лійки та сховища. Великі сортувальні системи мають бути оптимізовані й не створювати постійного потоку предметів. Масиви порожніх активних лійок і циклічне переміщення предметів без потреби заборонені.

8.6 Завантажувачі чанків. Дозволені лише офіційні способи завантаження, якщо вони доступні. Саморобний обхід ліміту, порталні завантажувачі, боти й альтернативні облікові записи для постійного завантаження заборонені.

8.7 AFK. Звичайний AFK дозволений, якщо сервер не встановив обмеження. Заборонено обходити AFK-систему рухом, макросами, водою, вагонетками, ботами чи іншими засобами заради нагород і постійної роботи ферм.

8.8 Навантаження під час рейду. Вибухи й механізми рейду дозволені, але за помітного падіння TPS гравець зобов'язаний припинити дію на вимогу персоналу. Продовження після попередження вважається навмисною шкодою.

8.9 Технічне очищення. Адміністрація може видалити завислі сутності, зламані механізми або небезпечні чанки для відновлення роботи сервера. Компенсація розглядається лише за відсутності порушення з боку власника.

8.10 Тести продуктивності. Будь-які стрес-тести, масові вибухи, масовий спавн і випробування меж сервера проводяться лише з письмового дозволу власника або технічного адміністратора.

9. Клани, події, данжі й рейтинги

9.1 Відповідальність клану. Порушення не переносяться автоматично на весь клан. Караються учасники, організатори й ті, хто свідомо отримав вигоду або допоміг приховати результат.

9.2 Лідер клану. Лідер відповідає за керування доступами та спільним майном, але не несе покарання за таємну дію учасника, якщо не схвалював її та сприяв розслідуванню.

9.3 Союзи й війни. Договори між кланами є ігровими. Зрада, відмова від виплати й перехід на інший бік дозволені, якщо не стосуються реальних грошей, погроз або зламу.

9.4 Назва й символіка. Назви, теги, описи та емблеми кланів підпорядковуються правилам щодо ніків, реклами, дискримінації й забороненого контенту.

9.5 Події. Перед початком події адміністрація оголошує режим PvP, можливість командної гри, правила луту, кількість переможців та обмеження предметів. Участь означає прийняття цих умов.

9.6 Порушення події. Заборонені альтернативні облікові записи для фарму нагород, договірні перемоги, прихована допомога глядачів, вихід за межі, проникнення до старту, перенесення заборонених предметів та експлуатація механіки події.

9.7 Данжі. Заборонено блокувати вхід до офіційного данжу, ламати службові блоки, відводити ключових мобів за межі зони, зберігати одноразових босів через баг або дублювати нагороди.

9.8 Рейтинги. Заборонена накрутка часу, вбивств, перемог, грошей, Іскор, квестів та інших показників через альтернативні облікові записи, друзів, ботів, баги або договірні дії.

9.9 Анулювання результатів. У разі накрутки адміністрація має право обнулити показник, забрати нагороду, виключити із сезону й застосувати бан незалежно від того, чи встиг гравець отримати приз.

9.10 Технічний збій події. У разі масового збою подія може бути перезапущена, скасована або визнана такою, що відбулася, за логами. Рішення публікується з коротким поясненням.

10. Баги, дюпи й технічні помилки

10.1 Обов'язок повідомити. Гравець, який виявив баг, зобов'язаний припинити його використання й повідомити через тікет. Допускається мінімальна дія, необхідна для точного опису, без отримання вигоди та поширення.

10.2 Експлуатація бага. Повторне використання бага, отримання предметів, обхід захисту, збереження вигоди, передавання способу іншим або приховування слідів вважаються умисною експлуатацією.

10.3 Дюп. Будь-яке дублювання предметів, валюти, Іскор, ключів, нагород, привілеїв або даних заборонене незалежно від масштабу й того, чи був дюп уже відомий адміністрації.

10.4 Поширення. Публікація інструкції щодо чинного дюпу, способу аварійного завершення роботи, обходу захисту або вразливості до її виправлення прирівнюється до співучасті, навіть якщо автор сам не отримав вигоди.

10.5 Зберігання результатів. Заборонено зберігати, продавати, роздавати, ховати або використовувати предмети, про які гравець знає, що їх отримано дюпом чи критичним багом.

10.6 Помилкове нарахування. У разі випадкового подвійного нарахування покупки, нагороди або команди гравець зобов'язаний не витратити надлишок і відкрити тікет. Умисне витрачання після очевидної помилки вважається експлуатацією.

10.7 Винагорода. За перший підтверджений конфіденційний звіт про серйозну вразливість адміністрація може видати нагороду. Розмір не гарантується й залежить від якості звіту та відверненої шкоди.

10.8 Відновлення й конфіскація. Для усунення наслідків адміністрація може відновити чанки, транзакції та інвентарі, видалити предмети в третіх осіб і тимчасово зупинити економіку. Це технічний захід, а не окреме покарання.

11. Покупки, Іскри й офіційний сайт

Поточний курс: 1 гривня = 1 Іскра. Мінімальна сума платежу визначається платіжною сторінкою Donatello; на момент публікації вона становить 50 грн. Максимальна сума одного платежу становить 2000 грн. Бонуси за велику покупку відображаються до оплати й можуть змінюватися між сезонами.

11.1 Офіційна оплата. Покупки приймаються лише через офіційний сайт HavosMC та сторінку Donatello, зазначену на сайті. Адміністрація не відповідає за схожі сайти, особисті картки й повідомлення від сторонніх осіб.

11.2 Нік у Minecraft. Під час придбання Іскор на сайті необхідно вказати точний нік у Minecraft або використати нік, підтверджений захищеним посиланням із сервера. Помилка в ніку може призвести до автоматичного нарахування іншому обліковому запису.

11.3 Код замовлення. Сайт автоматично створює код формату HAVOS-YYYYMMDD-XXXXXXX і додає його до платіжного опису; для старих замовлень також підтримується формат HAVOS-XXXXXXXXX. Код пов'язаний із товаром, ніком і точною сумою, тому його не слід передавати іншим гравцям.

11.4 Автоматичне нарахування. Система перевіряє успішний платіж, унікальний ID, валюту, суму, нік і код замовлення. Один платіж обробляється лише один раз. У разі тимчасової помилки нарахування повторюється автоматично.

11.5 Затримка. Звичайне нарахування відбувається протягом кількох хвилин, а граничний строк становить до 24 годин. Якщо товар не отримано протягом 30 хвилин, гравець має відкрити тікет і додати ID платежу, нік та суму, не публікуючи секретних банківських даних.

11.6 Помилковий нік. Заява на перенесення помилково нарахуваної покупки приймається протягом 14 днів, якщо товар не було використано, а заявник підтвердив платіж. Перенесення не гарантується, якщо вказаний нік належить активній третій особі.

11.7 Повернення. Після успішного нарахування й використання цифрового товару повернення зазвичай не здійснюється. Дубльований платіж, списання без нарахування або підтверджена технічна помилка розглядаються індивідуально.

11.8 Примусове повернення платежу. Оскарження платежу після отримання товару призводить до тимчасового блокування пов'язаних облікових записів та анулювання товару до вирішення спору. Шахрайське оскарження може

спричинити постійне блокування.

11.9 Привілеї та вайп. Строк, сезонність і перенесення привілею вказуються на сторінці товару. Якщо прямо не обіцяно інше, покупка не гарантує збереження ігрових предметів, економіки й прогресу після глобального вайпу.

11.10 Баланс і зміни. Характеристики предметів і привілеїв можуть коригуватися заради балансу. Адміністрація не зобов'язана зберігати незмінними кожну команду або числовий параметр, але не повинна підмінити товар неспівмірним.

11.11 Покупка не надає переваги в спорі. Платіж не скасовує покарання, не гарантує повернення втраченого луту й не дає права вимагати рішення на користь покупця.

11.12 Безпека платежів. Ніколи не надсилайте персоналу номер картки, CVV, пароль банку, SMS-код або повний доступ до облікового запису. Для перевірки достатньо ID операції та знеособленого підтвердження платежу.

12. Робота адміністрації, докази та конфлікти інтересів

12.1 Повноваження. Персонал має право попереджати, мутити, кікати, банити, конфісковувати незаконне, відновлювати наслідки й обмежувати доступ до систем у межах своєї ролі.

12.2 Обґрунтування. Причина покарання має містити зрозумілий пункт або короткий опис порушення. Внутрішні технічні методи виявлення можуть не розкриватися, якщо це допомагає обходити захист.

12.3 Джерела доказів. Використовуються серверні логи, античит, CoreProtect, LiteBans, історія команд, транзакції, API платежів, записи подій, знімки екрана та відео з контекстом, який можна перевірити.

12.4 Знімки екрана. Один обрізаний знімок екрана оцінюється обережно. У разі спору перевага надається повному екрану, часу, ніку, послідовності повідомлень та оригінальному файлу без монтажу.

12.5 Відео. Відео має показувати момент порушення, нік і достатній контекст. Сильне прискорення, відсутність звуку або обрізання не роблять запис автоматично недійсним, але зменшують його вагу.

12.6 Конфлікт інтересів. Модератор не повинен одноосібно розглядати серйозну справу проти члена власного клану, близького союзника або учасника особистого конфлікту. Матеріал передається іншому співробітнику.

12.7 Зловживання персоналу. Використання адміністративних команд для особистого рейду, видавання предметів, стеження без причини, помсти, приховування друзів або розголошення приватних даних заборонене й призводить до позбавлення повноважень.

12.8 Провокація. Персоналу заборонено підштовхувати гравця до порушення, яке без такої провокації не відбулося б. Спостереження за вже розпочатим порушенням і контрольна перевірка не вважаються провокацією.

12.9 Спілкування з персоналом. Гравець має право сперечатися й просити пояснення без образ, спаму та погроз. Незгода з рішенням сама по собі не є непокорю.

12.10 Термінові заходи. За ризику дюпу, крашу, витоку даних або великої шкоди обліковий запис може бути тимчасово заблокований до 24 годин для перевірки. Таке блокування має бути переглянute старшим співробітником.

12.11 Конфіденційність. Дані тікетів, платежів і технічних перевірок доступні лише персоналу, якому вони потрібні. Публікація особистої інформації гравця без потреби заборонена.

13. Система покарань, рецидив та апеляції

13.1 Види заходів

Захід	Призначення
Попередження	Фіксується в історії; вимагає припинити порушення.
Кік	Примусове від'єднання для припинення ситуації без тривалого блокування.
Мут	Заборона спілкування в чатах та/або особистих повідомленнях.
Тимчасовий бан	Заборона входу на вказаний строк.
Постійний бан	Безстрокове блокування облікового запису та, за потреби, пов'язаних облікових записів.
Конфіскація	Вилучення незаконної вигоди, предметів, валюти, Іскор, ядра або споруд.
Відновлення	Повернення світу, інвентарю, балансу або транзакції до стану перед порушенням.
Вайп	Видалення частини або всього прогресу порушника.
Виключення з рейтингу/події	Анулювання результату й нагороди.

13.2 Правила призначення

13.2.1 Базовий строк. Таблиця в додатку вказує стандарт для першого доведеного порушення без серйозних обтяжувальних обставин.

13.2.2 Рецидив. Повтор дрібного порушення враховується 30 днів, серйозного - 90 днів, критичного - без обмеження строку. Схожі порушення можуть складатися.

13.2.3 Обтяжувальні обставини. Враховуються масштаб шкоди, група учасників, організація схеми, повтор після попередження, приховування слідів, неправдиві докази, вплив на багатьох гравців і спроба заробити реальні гроші.

13.2.4 Пом'якшувальні обставини. Можуть враховуватися добровільне визнання до виявлення, негайне припинення, повернення вигоди, якісний звіт про баг, співпраця та відсутність історії.

13.2.5 Відхилення від таблиці. Співробітник може змінити захід на один ступінь за наявності письмового пояснення. Постійний бан за порушення, для якого його не передбачено, потребує підтвердження старшого адміністратора.

13.2.6 Сукупність. Кілька незалежних порушень можуть призвести до сумарного строку, але однакові дії в одному епізоді не мають штучно дробитися заради максимального покарання.

13.2.7 Пов'язані облікові записи. Блокування поширюється на альтернативні облікові записи, якщо їх використовували для порушення, обходу, зберігання вигоди або продовження діяльності.

13.2.8 Конфіскація не замінює бан. Повернення незаконної вигоди є відновлювальним заходом і може застосовуватися разом із покаранням.

13.3 Апеляція

13.3.1 Строк. Апеляція подається через офіційний тикет протягом 7 днів після покарання. Для постійного бану строк звернення не обмежений, але пізні подання без нових даних знижує ймовірність перегляду.

13.3.2 Зміст. Укажіть нік, дату, причину, співробітника, коротке пояснення й додайте докази. Повідомлення «розбаньте» без аргументів можуть бути закриті.

13.3.3 Одна апеляція. Щодо одного покарання розглядається одна повноцінна апеляція. Повторне звернення допускається лише за наявності нового доказу або підтвердженої процедурної помилки.

13.3.4 Незалежний перегляд. За можливості апеляцію розглядає співробітник, який не призначав початкове покарання.

13.3.5 Результати. Покарання може бути залишене, скорочене, замінене, зняте або повернуте на додаткову перевірку. Рішення має містити коротку підставу.

13.3.6 Неправдиві матеріали. Підроблення доказів в апеляції є окремим порушенням і може збільшити строк.

13.3.7 Публічний тиск. Спам у чатах, атаки на персонал, масові згадки й заклики друзів не пришвидшують розгляд і можуть призвести до додаткового муту.

Додаток А. Таблиця порушень і покарань

Як читати таблицю: строки є базовими. Незаконна вигода конфіскується незалежно від строку. «Повтор» означає рецидив у період, указаний у розділі 13.2. За критичної шкоди можливий негайний постійний бан.

Код	Порушення	Перший випадок	Повтор / тяжкий випадок
C-01	Спам, флуд, повторне надмірне використання великих літер	Попередження або мут 15-60 хв	Мут 2-12 год
C-02	Нав'язливі образи, цькування	Мут 2-12 год	Мут 1-7 дн
C-03	Дискримінація, розпалювання ненависті	Мут 1-7 дн	Бан 7-30 дн
C-04	Реальні погрози без особистих даних	Бан 3-14 дн	Бан 30 дн / назавжди
C-05	Доксинг, сватинг, публікація особистих даних	Бан назавжди	Бан пов'язаних облікових записів
C-06	Сексуальний контент / домагання	Мут або бан 1-30 дн	Бан назавжди
C-07	Реклама стороннього сервера	Бан 3-14 дн	Бан назавжди за масової реклами
C-08	Видавання себе за персонал	Бан 1-7 дн	Бан 30 дн / назавжди
C-09	Неправдиві скарги, підроблення доказів	Бан 1-14 дн	Бан 30-90 дн
A-01	Неприпустимий нік/скін/тег клану	Вимога зміни, кік	Бан до зміни, потім 1-7 дн
A-02	Фарм нагород на альтернативних облікових записах	Бан 3-14 дн + конфіскація	Бан 30-90 дн + вайп
A-03	Обхід муту/бану	Продовження початкового строку + 7-30 дн	Бан назавжди
H-01	X-Ray, ESP, розвідка вільною камерою, SeedCracker	Бан 14 дн + конфіскація	Бан 30-90 дн / назавжди
H-02	Бойові або рухові чити	Бан 30 дн	Бан 90 дн / назавжди
H-03	Автоклікер, макрос бою, заборонена автоматизація	Бан 7-30 дн	Бан 90 дн / назавжди
H-04	Боти, зловживання мережевими пакетами, обхід античита	Бан 30-90 дн	Бан назавжди
H-05	Клієнт для аварійного завершення роботи, шкідливі пакети	Бан назавжди	Блокування пов'язаних облікових записів/IP
G-01	Убивство або пастка в безпечній зоні	Бан 1-7 дн + повернення	Бан 14-30 дн
G-02	Вихід під час бою / обхід бойового режиму	Кік або бан 1-24 год	Бан 3-14 дн
G-03	Фарм убивств/перемог/статистики	Бан 3-14 дн + обнулення	Бан 30-90 дн
R-01	Обхід захисту ядра/регіону	Бан 14-30 дн + відновлення	Бан 90 дн / назавжди
R-02	Рейд через баг, шкода без урахування міцності	Бан 14-30 дн + відновлення	Бан назавжди за великої шкоди
R-03	Захоплення громадської зони/порталу	Видалення + попередження/бан 1-7 дн	Бан 14-30 дн
R-04	Заборонена конструкція/реклама/особисті дані	Видалення + бан 1-14 дн	Бан 30 дн / назавжди
P-01	Лег-машина або продовження навантаження після вимоги	Бан 7-30 дн + видалення	Бан 90 дн / назавжди
P-02	Навмисне аварійне завершення роботи, блокування чанка, пошкодження даних	Бан назавжди + відновлення	Блокування всіх пов'язаних облікових записів
P-03	Масовий вибух/стрес-тест без дозволу	Бан 3-30 дн	Бан назавжди в разі зупинки сервера
E-01	Накрутка економіки, фіктивні ставки, фарм курсу	Бан 7-30 дн + конфіскація	Бан 90 дн / назавжди + вайп
E-02	Торгівля за реальні гроші поза офіційним сайтом	Бан 14-90 дн + конфіскація	Бан назавжди
E-03	Фішинг, крадіжка облікового запису, реальне шахрайство	Бан назавжди	Передавання даних платформи/правовласнику
E-04	Гравецьке казино без дозволу	Закриття + бан 1-14 дн	Бан 30-90 дн

Код	Порушення	Перший випадок	Повтор / тяжкий випадок
B-01	Використання звичайного бага без великої вигоди	Бан 3-14 дн + відновлення	Бан 30-90 дн
B-02	Дюп або критична експлуатація	Бан 30-90 дн + вайп	Бан назавжди
B-03	Поширення чинного дюпу або способу аварійного завершення роботи	Бан 30-90 дн	Бан назавжди
B-04	Зберігання/збут завідомо дюпного	Бан 7-30 дн + конфіскація	Бан 90 дн / назавжди
S-01	Накрутка події/рейтингу/нагороди	Виключення + бан 7-30 дн	Бан 90 дн / назавжди
S-02	Обхід правил данжу/івенту	Видалення нагороди + бан 1-14 дн	Бан 30-90 дн
D-01	Помилкове нарахування, приховане й витрачене гравцем	Повернення + бан 1-14 дн	Бан 30-90 дн
D-02	Шахрайське оскарження платежу	Блокування до вирішення + анулювання	Бан назавжди
D-03	Підроблений чек/платіж/код замовлення	Бан 30-90 дн	Бан назавжди
M-01	Образа/спам на адресу персоналу	Звичайне покарання за правилами чату	Не посилюється лише за критику
M-02	Погроза персоналу, тиск, масові атаки	Мут/бан 1-30 дн	Бан 90 дн / назавжди

Додаток В. Дозволені й заборонені модифікації

Категорія	Приклади	Статус
Продуктивність	Sodium, Lithium, FerriteCore, ImmediatelyFast, OptiFine	Дозволено, якщо немає заборонених модулів
Інтерфейс	AppleSkin, BetterF3, Inventory HUD, налаштування HUD	Дозволено без прихованої інформації
Мінікарта	Карта поверхні та особисті точки	Дозволено без гравців, мобів, скринь і печер
Повтори/запис	ReplayMod для запису	Дозволено; використання вільної камери в реальному часі для розвідки заборонено
Схематики	Litematica лише як візуальний шаблон	Дозволено; EasyPlace/Printer та автоматичне встановлення заборонені
Керування	Одна команда на одну клавішу	Дозволено; цикли й послідовності заборонені
Доступність	Зміна масштабу, субтитри, колірні фільтри	Дозволено
X-Ray і прозорість	Руди/скрині/гравці крізь блоки	Заборонено
ESP/Tracers	Гравці, сутності, сховища, привати	Заборонено
Вільна камера	Від'єднання камери для розвідки	Заборонено онлайн
Baritone/боти	Автопошук, автомайнінг, автошлях, автоферма	Заборонено
Автоклікер і бойові модулі	KillAura, AimAssist, Reach, AutoCrystal та аналоги	Заборонено
Пакетні експлойти	Blink, Phase, PacketFly, модулі аварійного завершення роботи	Заборонено
Засоби пошуку зерна світу	SeedCracker, пошук структур за прихованим зерном світу	Заборонено, якщо зерно світу не опубліковано офіційно

Додаток С. Пам'ятка модератору

Крок	Дія
1	Зафіксувати нік, час, світ, координати й конкретний пункт.
2	Зберегти повний контекст: логи, відео, античит, CoreProtect, транзакції.
3	Відокремити дозволений гриферський ігровий процес від обходу механік.
4	Перевірити історію порушень і строк рецидиву.
5	Оцінити шкоду, вигоду, кількість учасників і наявність організатора.
6	Конфіскувати або відновити лише те, що пов'язане з порушенням.
7	Не розглядати серйозну справу одноосібно за конфлікту інтересів.
8	Указати зрозумілу причину й строк. Не використовувати принизливі формулювання.
9	Для постійного бану поза прямим пунктом отримати підтвердження старшого співробітника.
10	Залишити примітку, достатню для апеляції та повторної перевірки.

Фінальне положення

Зміст правил: HavosMC дозволяє жорстку ігрову конкуренцію, але не дозволяє технічне шахрайство й реальну шкоду людям. Перемога має досягатися всередині гри: підготовкою, ризиком, дипломатією, рейдом і боєм - а не читом, багом, погрозою чи крашем.

HAVOSMC • play.havosmc.fun

Чинна редакція публікується на офіційному сайті та в Discord.