

The HOOD

Regulamin serwera RolePlay

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Serwer **The HOOD** jest środowiskiem RolePlay, którego celem jest wspólne tworzenie spójnej, wiarygodnej i angażującej rozgrywki fabularnej.
2. Wejście na serwer oznacza akceptację niniejszego regulaminu w całości oraz zobowiązanie się do jego przestrzegania. Nieznajomość regulaminu nie zwalnia z odpowiedzialności.
3. Regulamin ma charakter ramowy. Jego celem nie jest ograniczanie kreatywności graczy, lecz zapewnienie równego pola gry, spójności świata oraz wysokiej jakości rozgrywki.
4. Zasada nadrzędna serwera brzmi: Jakość rozgrywki jest ważniejsza niż jej wynik.
5. Każdy gracz zobowiązany jest do dbania o klimat serwera, szanowania innych uczestników rozgrywki oraz odgrywania swojej postaci w sposób odpowiedzialny.
6. Administracja rozstrzyga kwestie sporne dotyczące rozgrywki, interpretacji regulaminu oraz funkcjonowania serwera. Decyzje administracji mogą zostać zaskarżone na właściwym kanale Discord, jednak do czasu rozpatrzenia odwołania pozostają obowiązujące. Ostateczna interpretacja regulaminu oraz decyzja w sprawie odwołania należą do osób uprawnionych w ramach struktury administracji serwera.
7. Administracja zastrzega sobie prawo do indywidualnej oceny sytuacji nieopisanych w regulaminie, kierując się jego duchem, zasadami RolePlay, klimatem serwera oraz dobrem społeczności.
8. Regulamin może być aktualizowany. Każda zmiana ogłaszana jest na właściwym kanale Discord. Gracz ma obowiązek zapoznania się ze zmianami.

§ 2. Podstawowe pojęcia

1. **RolePlay (RP)** - wspólne tworzenie interaktywnej fikcji fabularnej, w której gracze wcielają się w postacie i podejmują decyzje zgodnie z ich charakterem, historią oraz realiami świata gry.
2. **Administracja** - osoby uprawnione do nadzorowania rozgrywki, egzekwowania regulaminu, rozpatrywania zgłoszeń, nakładania kar oraz podejmowania decyzji dotyczących serwera. Zakres uprawnień poszczególnych osób może wynikać z wewnętrznej struktury serwera i nie musi być każdorazowo opisany w regulaminie.
3. **LEA (Law Enforcement Agency)** - frakcje porządkowe działające IC, w szczególności LSPD oraz inne służby posiadające uprawnienia do egzekwowania prawa, prowadzenia pościgów, zatrzymań i działań porządkowych w świecie gry.
4. **IC (In Character)** - wszystkie działania, wypowiedzi, emocje, decyzje i wiedza postaci w świecie gry.
5. **OOO (Out of Character)** - wszystko, co pochodzi spoza świata gry: wiedza, rozmowy i informacje należące do gracza, a nie do postaci.
6. **CN (Celebrity Name)** - imię, nazwisko lub pseudonim postaci jednoznacznie nawiązujący do realnie istniejącej lub historycznej osoby publicznej, celebryty, polityka, sportowca lub innej powszechnie rozpoznawalnej postaci.
7. **MG (MetaGaming)** - wykorzystywanie wiedzy OOC w IC. Przykładem jest użycie informacji z Discord, streama, czatu prywatnego lub nagrania, której postać nie mogła zdobyć fabularnie.
8. **PG (PowerGaming)** - wymuszanie działań, rezultatów lub przewagi w sposób nierealistyczny, jednostronny albo odbierający innym graczom możliwość reakcji.
9. **KO (Knockout)** - krótkotrwała utrata przytomności postaci spowodowana pobicie, uderzeniem pięścią, kijem baseballowym lub podobnym środkiem, który nie powoduje automatycznie stanu BW. KO nie powoduje systemowej utraty pamięci, ale nie zwalnia gracza z obowiązku odegrania skutków utraty przytomności ani nie daje prawa do natychmiastowego, bezrefleksyjnego odwetu. Gracz ma obowiązek odegrać chwilową dezorientację, ból, osłabienie lub inne skutki wynikające z przebiegu sceny.
10. **BW (Brutally Wounded)** - stan ciężkiego obezwładnienia postaci spowodowany poważnymi obrażeniami, w szczególności użyciem broni palnej lub innymi zdarzeniami o podobnym ciężarze fabularnym. Po BW postać trafia do szpitala, a skrypt przy respawnie, bazując na statystykach

postaci oraz rzucie kostką, określa, czy postać zachowała pamięć dotyczącą wydarzeń prowadzących do BW, w tym sytuacji, osób i okoliczności. Wynik mechaniki jest wiążący IC. Gracz ma obowiązek odegrać zarówno stan postaci po obrażeniach, jak i wynik dotyczący pamięci.

- 10.1. **Pamięć po BW** - zachowanie pamięci po BW nie zwalnia gracza z obowiązku odgrywania obrażeń, osłabienia, stresu, strachu, leczenia oraz konsekwencji sytuacji. Postać może pamiętać sprawcę i okoliczności zdarzenia, jeżeli tak wynika z mechaniki, ale nie oznacza to prawa do natychmiastowego, bezrefleksyjnego odwetu bez uwzględnienia swojego stanu, ryzyka i realiów IC.
- 10.2. **Informacja o BW** - gracz, który doprowadził inną postać do BW, otrzymuje skryptowo informację o tym, czy poszkodowana postać zachowała pamięć zdarzenia. Informacja ta ma charakter mechaniczno-fabularny i służy dalszemu prowadzeniu konsekwencji IC. Sposób wykorzystania tej informacji musi być zgodny z logiką sceny i nie może służyć obchodzeniu zasad MG lub RK.
11. **RK (Revenge Kill)** - odwet wykonany po KO, BW, hospitalizacji, przegranej scenie lub innym zdarzeniu, w którym postać poniosła konsekwencje, bez uwzględnienia wyniku mechaniki, stanu postaci, utraty pamięci, obrażeń, ryzyka oraz realiów IC. RK obejmuje w szczególności sytuacje, w których gracz po BW wykorzystuje wiedzę, której jego postać zgodnie z wynikiem skryptu nie posiada, obchodzi skutki utraty pamięci poprzez wykorzystywanie innych postaci, informacji OOC lub sztucznie tworzonych tropów, albo wraca do konfliktu wyłącznie po to, aby zabić, zranić lub ukarać sprawcę poprzedniej sceny.
12. **CK (Character Kill)** - trwałe uśmiercenie postaci i definitywne zakończenie jej aktywnej historii na serwerze. Postać objęta CK umiera i nie może wrócić do rozgrywki jako ta sama osoba.
13. **AJ (Admin Jail)** - kara administracyjna polegająca na osadzeniu postaci gracza w wyznaczonym miejscu na serwerze na czas określony przez administrację. Gracz przebywający w AJ ma obowiązek aktywnego odbywania kary - status AFK powoduje wstrzymanie licznika. Szczegółowe zasady stosowania kary AJ opisane są w §13.

§ 3. Setting fabularny

1. Akcja serwera rozgrywa się w Los Santos w roku 1995.
2. Żadna z głównych postaci znanych z trybu single player nie istnieje w naszym uniwersum jako aktywna postać fabularna. Gracze nie mogą

odgrywać, podszywać się ani bezpośrednio przejmować ról postaci kanonicznych.

3. Zabronione jest tworzenie postaci z użyciem CN. Postać musi posiadać oryginalną tożsamość.
4. Serwer zachowuje popkulturę epoki oraz klimat 3D Universe. Dopuszczalne jest luźne nawiązanie do postaci, wydarzeń, marek, muzyki i realiów znanych z tego uniwersum, o ile nie zaburza to oryginalnej fabuły serwera.
5. Obowiązuje technologia właściwa dla roku 1995 (± 3 lata). Należy uwzględniać między innymi: pagery zamiast powszechnych telefonów komórkowych, budki telefoniczne, kasety, walkmany, analogową telewizję, brak powszechnego internetu oraz ograniczony dostęp do nowoczesnych systemów monitoringu i cyfrowych baz danych.
6. Gracze powinni unikać zachowań, języka, technologii i schematów działania charakterystycznych dla współczesności, jeżeli nie mają one uzasadnienia w realiach roku 1995.
7. Fabuła serwera opiera się na realiach epoki, klimacie ulicy, lokalnych konfliktach, ambicjach postaci, relacjach społecznych, przestępczości, pracy, biedzie, wpływach, lojalności i konsekwencjach podejmowanych decyzji.

§ 4. Zasady RolePlay

1. Gracz ma obowiązek odgrywać swoją postać konsekwentnie, zgodnie z jej historią, cechami, tłem, doświadczeniem, aktualnym stanem, sytuacją życiową i środowiskiem, z którego pochodzi. Mechanika lub skrypt mogą pozwalać na wykonanie określonych działań, ale sposób ich odgrywania powinien pasować do postaci, jej historii i okoliczności sceny.
2. Każda akcja IC powinna być logiczna w kontekście sceny, osadzona w realiach świata gry, zgodna z klimatem roku 1995 oraz możliwa do uzasadnienia fabularnie. Jeżeli mechanika GTA lub skrypt serwera pozwala na wykonanie działania, działanie to jest co do zasady uznawane za możliwe w świecie postaci, chyba że wynika z błędu, exploita albo jawnego działania niezgodnego z intencją systemu.
3. Zabronione jest wymuszanie reakcji innych postaci bez dania im realnej możliwości odpowiedzi.
4. Komunikacja OOC podczas rozgrywki powinna być ograniczona do minimum i wykorzystywana wyłącznie w sytuacjach koniecznych.

5. Gracz nie powinien traktować RolePlay jako rywalizacji nastawionej wyłącznie na wygraną. Celem rozgrywki jest budowanie historii, nie wyłącznie osiągnięcie korzyści mechanicznych.
6. Odgrywanie powinno uwzględniać emocje, strach, presję, stres, ból, zmęczenie, ryzyko oraz konsekwencje wcześniejszych decyzji.
7. W trakcie trwającej akcji IC gracz nie powinien opuszczać serwera bez uzasadnienia i zgody uczestników sceny lub administracji. Opuszczenie serwera w celu uniknięcia konsekwencji traktowane jest jako złamanie regulaminu.
8. Wykonywanie RK jest zabronione. Oceny, czy dane działanie stanowi RK, dokonuje administracja na podstawie kontekstu sceny, wyniku mechaniki oraz przebiegu wcześniejszych zdarzeń IC.

§ 5. Mechaniki, filmowość i rzuty

1. Serwer The HOOD stawia na filmową, dynamiczną rozgrywkę RolePlay, w której mechanika GTA oraz skrypty serwera są częścią świata IC, a nie wyłącznie technicznym dodatkiem do gry.
2. Jeżeli mechanika GTA lub skrypt serwera pozwala na wykonanie działania, to działanie jest co do zasady dopuszczalne IC i uznawane za możliwe w świecie postaci. Gracz ma obowiązek odegrać wynik mechaniki lub skryptu, również wtedy, gdy jest dla niego niekorzystny, nietypowy, ryzykowny albo mało prawdopodobny.
 - 2.1. Dopuszczalność działania mechanicznego nie zwalnia gracza z odpowiedzialności za sposób jego wykorzystania, jeżeli działanie narusza regulamin, służy psuciu rozgrywki albo jest wykonywane w złej wierze.
 - 2.2. Oceny, czy działanie było wykonywane w złej wierze lub służyło psuciu rozgrywki, dokonuje administracja na podstawie kontekstu sceny, powtarzalności zachowania oraz jego wpływu na innych graczy.
3. Wynik mechaniki, skryptu lub rzutu jest stanem faktycznym IC. Jeżeli skrypt nie pozwolił postaci trafić, postać nie trafiła. Jeżeli skrypt pozwolił postaci uciec, postać uciekła. Jeżeli rzut lub system wskazał określony rezultat, należy go odegrać, a nie kwestionować OOC.
4. Wynik niekorzystny dla postaci, taki jak pudło, potknięcie, przegrana próba, nieudane użycie przedmiotu, utrata przytomności, BW albo śmierć, nie jest podstawą do unieważnienia sceny. Takie sytuacje należy wpleść w odgrywaną scenę IC.

5. Zabronione jest ignorowanie wyniku mechaniki, skryptu lub rzutu tylko dlatego, że gracz uważa go za niekorzystny, mało realistyczny albo sprzeczny z jego planem na scenę. The HOOD nie opiera się na zasadzie „powinno się udać”, tylko na zasadzie „wydarzyło się, więc trzeba to odegrać” (patrz: § 1 pkt.4).
6. Wyjątkiem są sytuacje, w których mechanika GTA, skrypt lub komenda zadziałały w sposób jawnie zbugowany, przypadkowy technicznie albo sprzeczny z intencją systemu. W takich przypadkach obowiązuje zdrowy rozsądek, a w razie sporu decyzję podejmuje administracja.
7. Zabronione jest wykorzystywanie błędów, exploitów, desynchronizacji, luk w skryptach lub oczywistych problemów technicznych w celu uzyskania przewagi IC. Gracz, który zauważy taki błąd, ma obowiązek przerwać jego wykorzystywanie i zgłosić go administracji.
8. Frakcje porządkowe LEA posiadają regulaminowo dopuszczoną przewagę proceduralną w sytuacjach związanych z ciężką przestępczością, pościgami, strzelaninami, użyciem broni palnej, zatrzymaniami oraz rażącym eskalowaniem konfliktów przez graczy. Przewaga ta nie jest traktowana jako PowerGaming, jeżeli wynika z działań służbowych, mechaniki serwera, realiów świata IC lub potrzeby zakończenia sytuacji zagrażającej porządkowi rozgrywki.
9. W sytuacjach skrajnych, w szczególności po ciężkiej strzelaninie z udziałem LEA, pościgu zakończonym poważnymi obrażeniami, celowym prowokowaniu służb, rażącym eskalowaniu konfliktu albo działaniach, które IC prowadzą do oczywistego ryzyka śmierci, LEA ma prawo wymagać od gracza użycia komendy **/spróbuj szczescie 3 przeżyć** w celu określenia dalszych konsekwencji dla postaci. Uprawnienie to dotyczy sytuacji o wysokim ciężarze fabularnym i nie powinno być stosowane przy rutynowych zatrzymaniach, drobnych wykroczeniach ani scenach, które nie wiążą się z realnym ryzykiem śmierci lub ciężkich obrażeń.
10. Wynik komendy **/spróbuj szczescie 3 przeżyć** jest wiążący IC i może prowadzić do poważnych konsekwencji fabularnych, w tym CK. Odmowa wykonania komendy, wyjście z gry, przeciąganie sceny OOC lub próba uniknięcia konsekwencji może zostać potraktowana jako złamanie regulaminu.
11. Ewentualne nadużycia uprawnień LEA są rozpatrywane po zakończeniu sceny przez administrację. Sam fakt zakwestionowania działania LEA nie zatrzymuje sceny i nie zwalnia gracza z obowiązku odegrania jej bieżących konsekwencji.
12. PowerGaming pozostaje zabroniony dla graczy, rozumiany jako jednostronne wymuszanie rezultatów poza mechaniką, skryptem, rzutem,

uprawnieniem frakcyjnym albo decyzją administracji. Nie jest PowerGamingiem sytuacja, w której rezultat wynika z działania systemu, komendy, mechaniki serwera, regulaminowego uprawnienia LEA lub decyzji administracji.

§ 6. Konflikty, przemoc i sceny drastyczne

1. Konflikty między postaciami, w szczególności ciężkie konflikty, powinny wynikać z wcześniejszego tła fabularnego, a nie z chęci szybkiej korzyści, zemsty OOC lub potrzeby dominacji nad innymi graczami.
2. Przemoc IC musi być uzasadniona fabularnie, stopniowalna, proporcjonalna do sytuacji, zgodna z charakterem postaci oraz możliwa do obronienia w kontekście wcześniejszej rozgrywki. Zasady proporcjonalności i stopniowania konfliktu nie wyłączają konsekwencji wynikających z mechaniki serwera, rzutów, BW, CK, działań LEA ani innych konsekwencji wynikających wprost z regulaminu lub mechaniki serwera.
3. Zabronione jest eskalowanie każdej drobnej sytuacji do poziomu porwania, tortur, strzelaniny lub zabójstwa bez odpowiedniego uzasadnienia fabularnego.
4. Zabronione jest rozpoczynanie konfliktu wyłącznie po to, aby sprowokować drugą stronę do złamania regulaminu.
5. Odgrywanie scen o charakterze erotycznym lub seksualnym jest zakazane, niezależnie od zgody stron. Zakaz obejmuje wszelkie formy aktywnego odgrywania tego rodzaju treści - zarówno w czacie, animacjach, jak i opisach - niezależnie od tego, czy scena odbywa się publicznie czy prywatnie.
 - 5.1. Odgrywanie gwałtów, przemocy seksualnej oraz innych wymuszonych czynności seksualnych jest całkowicie zakazane jako szczególnie ciężkie naruszenie powyższego zakazu, niezależnie od zgody stron. Złamanie tego zakazu skutkuje banem permanentnym bez możliwości apelacji.
6. Sceny tortur, brutalnych morderstw, okaleczeń oraz innych drastycznych działań muszą być prowadzone z umiarem. Zabronione jest epatowanie szczegółowymi, graficznymi opisami cierpienia, obrażeń, przemocy lub poniżania postaci. Tego rodzaju sceny powinny skupiać się na konsekwencjach fabularnych i napięciu, a nie na szokowaniu innych graczy.
7. Administracja może w każdej chwili przerwać lub unieważnić scenę, która przekracza granice dobrego smaku, narusza komfort uczestników rozgrywki albo szkodzi atmosferze serwera.

8. Unieważnienie sceny nie zwalnia gracza, który ją zainicjował lub eskalował, z odpowiedzialności za jej przebieg. Fakt, że scena została zatrzymana, nie oznacza, że do naruszenia nie doszło - administracja może niezależnie od decyzji o scenie nałożyć na gracza stosowną karę.

§ 7. Postać i konsekwencje

1. Życie postaci ma wartość nadrzędną i powinno być traktowane z należytą powagą.
2. Postać powinna dbać o własne życie, bezpieczeństwo, reputację i interesy w sposób zgodny ze swoją historią oraz aktualną sytuacją.
3. Postać angażująca się w przestępczość musi liczyć się z ryzykiem utraty wolności, majątku, wpływów, relacji, pozycji lub życia.
4. Śmierć postaci lub trwałe konsekwencje fabularne nie powinny być traktowane jako narzędzie do rozwiązywania sporów OOC.
5. CK oznacza trwałe uśmiercenie postaci i definitywne zakończenie jej aktywnej historii na serwerze. Postać objęta CK umiera i nie może wrócić do rozgrywki jako ta sama osoba. CK może wynikać z przebiegu fabuły, decyzji administracji, wyniku mechaniki, rzutu, działań LEA lub konsekwencji decyzji IC podjętych przez gracza. Decyzja administracji o CK powinna odnosić się do przebiegu zdarzeń IC, konsekwencji mechaniki lub rażących działań postaci, a nie służyć rozwiązywaniu sporów OOC.
6. Administracja ma prawo ocenić, czy dana sytuacja spełnia warunki do poważnych konsekwencji fabularnych. Część konsekwencji może wynikać również bezpośrednio z mechaniki serwera, rzutu, komendy, BW, działań LEA lub innych regulaminowych uprawnień frakcyjnych.
7. Gracz nie powinien lekkomyślnie narażać postaci tylko dlatego, że liczy na ochronę regulaminu lub interwencję administracji.
8. Uczestnictwo w rozgrywce oznacza akceptację tego, że świat IC działa na zasadzie konsekwencji. Każda decyzja postaci może mieć wpływ na jej przyszłość.

§ 8. Frakcje, grupy i organizacje

1. Każda grupa, gang, organizacja, biznes lub środowisko IC powinny rozwijać się poprzez fabułę, relacje i konsekwentne działania.
2. Pozycja grupy nie wynika wyłącznie z liczby członków, majątku lub dostępu do broni, lecz z jakości prowadzonego RolePlay.

3. Grupy przestępcze powinny działać w sposób zgodny z realiami świata, lokalnym klimatem i zdrowym rozsądkiem. Realia roku 1995 oznaczają, że pewne działania, choć możliwe mechanicznie, mogą być w świecie IC skrajnie ryzykowne lub samobójczo nieopłacalne. Jeżeli grupa mimo to podejmuje takie działania, scena pozostaje ważna, a jej uczestnicy muszą liczyć się z pełnymi konsekwencjami IC, w tym reakcją LEA, utratą wpływów, BW lub CK.
4. Liderzy grup odpowiadają za poziom RolePlay swoich członków oraz za to, aby działania grupy nie psuły rozgrywki innym uczestnikom serwera.
5. Napady, wymuszenia i inne poważne akcje przestępcze powinny być organizowane przez postacie z odpowiednim zapleczem fabularnym. Nagła lub nieuzasadniona eskalacja do poważnej przemocy bez kontekstu IC, zaplecza fabularnego albo konsekwentnego prowadzenia postaci jest złamaniem regulaminu.

§ 9. Komunikacja OOC i kultura osobista

1. Na kanałach OOC Discord oraz czatach OOC serwera obowiązują zasady kultury osobistej. Traktuj innych tak, jak sam chciałbyś być traktowany.
2. Zabronione są: wyzwiska, prowokacje, nękanie, groźby, publiczne wyśmiewanie innych graczy, przenoszenie konfliktów IC do OOC i OOC do IC, celowe nakręcanie dram oraz obrażanie administracji lub innych członków społeczności.
3. Krytyka decyzji administracji jest dozwolona, o ile jest konstruktywna, rzeczowa i wyrażona w odpowiednim miejscu.
4. Spory powinny być rozwiązywane spokojnie i z szacunkiem do drugiej strony.
5. Nadużywanie zgłoszeń, spamowanie administracji, wymuszanie decyzji lub próby wpływania na werdykt poprzez presję OOC są zabronione.
6. Administracja ma prawo ukarać gracza za zachowanie OOC, jeżeli negatywnie wpływa ono na atmosferę społeczności lub funkcjonowanie serwera.

§ 10. Błędy, bugi i exploity

1. Każdy gracz ma obowiązek zgłaszać napotkane błędy na właściwym kanale Discord.

2. Zabronione jest świadome wykorzystywanie błędów gry, skryptów, mapy, ekonomii lub systemów serwera.
3. Zabronione jest przekazywanie innym graczom informacji o błędach w celu ich wykorzystania.
4. Jeżeli gracz przypadkowo skorzysta z błędu, powinien niezwłocznie przerwać takie działanie i zgłosić sytuację administracji.
5. Świadome wykorzystywanie błędów, exploitów, luk w skryptach, desynchronizacji lub zachowań gry jawnie sprzecznych z przeznaczeniem albo intencją systemu skutkuje banem permanentnym bez możliwości apelacji. Oceny, czy dane zachowanie było oczywistym błędem, exploitem lub działaniem sprzecznym z przeznaczeniem albo intencją systemu, dokonuje administracja. Nie dotyczy to normalnego korzystania z mechanik i skryptów serwera zgodnie z ich przeznaczeniem, nawet jeżeli rezultat sceny jest nietypowy, filmowy albo niekorzystny dla innego gracza.
6. Za świadome wykorzystanie błędu może zostać uznane w szczególności powtarzanie działania, ukrywanie jego skutków, przekazywanie sposobu jego wykonania innym graczom albo kontynuowanie działania mimo oczywistego nienaturalnego rezultatu.
7. Administracja może cofnąć skutki działań wynikających z błędów, w tym usunąć przedmioty, pieniądze, pojazdy, wpływy lub inne korzyści zdobyte w nieuczciwy sposób.

§ 11. Administracja i rozstrzyganie sporów

1. Administracja pełni rolę arbitra, a nie strony konfliktu.
2. Decyzje administracji opierają się na jakości odgrywanej fabuły, logice działań IC, wyniku mechaniki, dobru całej społeczności, zgodności z klimatem serwera oraz duchu RolePlay.
3. Spory należy w pierwszej kolejności rozwiązywać IC, jeżeli sytuacja na to pozwala.
4. Zgłoszenia OOC powinny być składane dopiero wtedy, gdy doszło do naruszenia regulaminu, gdy sytuacja nie może zostać rozwiązana fabularnie albo gdy dalsze prowadzenie sprawy wyłącznie IC mogłoby pogłębiać naruszenie, nadużycie lub konflikt OOC.
5. Decyzje administracji mogą zostać zaskarżone na odpowiednim kanale Discord. Do czasu rozpatrzenia odwołania decyzja pozostaje obowiązująca. Złożenie odwołania nie wstrzymuje skutków decyzji, chyba że administracja postanowi inaczej.

6. Odwołania rozpatrują osoby uprawnione w ramach struktury administracji serwera, zgodnie z aktualną organizacją administracji opisaną na Discordzie lub wskazaną przez administrację. Jeżeli dana sprawa nie ma wyznaczonej ścieżki odwoławczej, ostateczna decyzja należy do administracji serwera.
7. Nadużywanie zgłoszeń OOC, manipulowanie dowodami, wycinanie kontekstu lub próby wymuszania decyzji administracyjnych są zabronione.
8. Administracja nie ma obowiązku rozstrzygać sporów wynikających wyłącznie z przegranej sytuacji IC, jeżeli nie doszło do złamania regulaminu.

§ 12. Dowody i zgłoszenia

1. Zgłoszenia powinny zawierać możliwie pełny opis sytuacji, czas zdarzenia, uczestników oraz dostępne dowody.
2. Dowodami mogą być nagrania, screeny, logi, wiadomości oraz inne materiały pozwalające ocenić sytuację.
3. Materiały dowodowe nie powinny być edytowane w sposób zmieniający kontekst sytuacji. Wycinanie kontekstu jest traktowane na równi z fałszowaniem dowodów.
4. Fałszywe zgłoszenia, manipulowanie materiałami lub celowe pomawianie innych graczy może skutkować karą, włącznie z banem.
5. Administracja ma prawo odmówić rozpatrzenia zgłoszenia, jeżeli jest ono nieczytelne, pozbawione kontekstu lub złożone wyłącznie w celu wywarcia presji na drugą stronę.

§ 13. Kary

1. Administracja ma prawo do nakładania kar adekwatnych do przewinienia. Dostępne środki to: upomnienie, kick, AJ oraz ban czasowy lub permanentny.
2. Wymiar kary zależy od wagi przewinienia, jego kontekstu, historii gracza na serwerze oraz oceny osoby z administracji prowadzącej sprawę.
3. Regulamin nie określa z góry wymiaru kary dla każdego przewinienia - to administracja ma ostateczne zdanie. Wyjątkiem jest świadome wykorzystywanie błędów, exploitów, luk w skryptach, desynchronizacji lub zachowań gry jawnie sprzecznych z przeznaczeniem albo intencją systemu, które skutkuje banem permanentnym bez możliwości apelacji.

4. Kara AJ stosowana jest jako alternatywa dla bana czasowego lub jako sankcja za przewinienia o średnim ciężarze. Czas trwania kary każdorazowo określa administracja.
5. Od decyzji administracji przysługuje odwołanie na właściwym kanale Discord, chyba że regulamin wyraźnie wyłącza możliwość apelacji.
6. Gracz, który narusza regulamin wielokrotnie lub w sposób rażący, może zostać zbanowany permanentnie niezależnie od wagi pojedynczego przewinienia.