



REGULAMIN SERWERA

AKTUALNE OD 7 LISTOPADA 2026

MOCNIMC.PL



SPIS TREŚCI

Szczegółowe zasady całej sieci MOCNIMC.PL, Survivalu i trybów specjalnych.

01	POSTANOWIENIA OGÓLNE I DEFINICJE	11	PORTFEL, VPLN, RANGI, KLUCZE I NAGRODY
02	KONTO, TOŻSAMOŚĆ I BEZPIECZEŃSTWO	12	KITY, DAILY, QUESTY, SKRZYNKI I AFK
03	UCZCIWA GRA I NIEDOZWOLONE KLIENTY	13	FARMY, AUTOMATYZACJA I WYDAJNOŚĆ
04	DOZWOLONE MODYFIKACJE I USTAWIENIA KLIENTA	14	CZAT, NICKI I SPOŁECZNOŚĆ
05	BŁĘDY, EXPLOITY, DUPLIKACJE I LUKI	15	REKLAMA, LINKI I TREŚCI ZEWNĘTRZNE
06	SURVIVAL - ŚWIAT, SPAWN I STREFY CHRONIONE	16	MULTIKONTA, BOOSTING I OBEJŚCIA LIMITÓW
07	DZIAŁKI, BUDOWLE, GRIEF I WŁASNOŚĆ	17	ANARCHIA PRACTICE I TRYBY SPECJALNE
08	PVP, COMBAT TAG I WYLOGOWANIE	18	ADMINISTRACJA, SPRAWDZENIA I DOWODY
09	TELEPORTACJA, DOMY, SPAWN I RTP	19	KARY, ŚRODKI MODERACYJNE I ODWOŁANIA
10	EKONOMIA, SKLEP, SKUP I RYNEK	20	AWARIE, DANE TECHNICZNE I POSTANOWIENIA KOŃCOWE



01. POSTANOWIENIA OGÓLNE I DEFINICJE

1. Regulamin określa zasady korzystania z sieci serwerów Minecraft MOCNIMC.PL, jej trybów gry, funkcji, oficjalnych kanałów komunikacji oraz usług powiązanych z kontem gracza.
2. Dołączenie do serwera, korzystanie z jego funkcji albo dalsza gra po opublikowaniu zmian oznacza obowiązek przestrzegania aktualnej wersji Regulaminu.
3. Nieznajomość Regulaminu nie zwalnia z odpowiedzialności za jego naruszenie.
4. Regulamin obowiązuje wszystkich graczy niezależnie od rangi, stażu, wieku konta, posiadanych przedmiotów, wcześniejszych relacji z administracją lub zakupionych usług.
5. Przez gracza rozumie się osobę korzystającą z serwera na dowolnym koncie Minecraft. Przez administrację rozumie się osoby posiadające oficjalne uprawnienia nadane przez właściciela projektu.
6. Przez tryb rozumie się wydzieloną część rozgrywki, w szczególności Survival lub Anarchia Practice. Zasady szczegółowe danego trybu uzupełniają Regulamin.
7. Przez niedozwoloną przewagę rozumie się funkcję, modyfikację, automat, błąd lub informację dającą graczowi korzyść niedostępną w standardowej rozgrywce lub oficjalnych mechanizmach MOCNIMC.PL.
8. Oficjalnym adresem serwera jest mocnmc.pl. Oficjalne komunikaty mogą być publikowane także na stronie WWW, w grze oraz na oficjalnym Discordzie projektu.

02. KONTO, TOŻSAMOŚĆ I BEZPIECZEŃSTWO

9. Gracz odpowiada za bezpieczeństwo swojego konta Minecraft oraz za działania wykonane z tego konta na serwerze.
10. Udostępnienie konta innej osobie odbywa się na ryzyko właściciela konta i co do zasady nie stanowi podstawy do cofnięcia kary, zwrotu przedmiotów ani przywrócenia salda.
11. Zabronione jest podszywanie się pod administrację, partnerów, twórców, innych graczy lub oficjalne systemy MOCNIMC.PL.
12. Zabronione jest tworzenie nicków, nazw klanów, przedmiotów lub opisów sugerujących fałszywe uprawnienia administracyjne.
13. Nie wolno wyłudzać haseł, kodów, danych logowania, tokenów, danych płatniczych, kodów BLIK ani innych informacji poufnych.
14. Nie wolno publikować lub rozpowszechniać danych innych osób w celu nękania, gróźb, szantażu lub naruszenia ich prywatności.
15. Podejrzane linki, pliki, formularze logowania, kody QR i wiadomości proszące o dane konta należy zgłaszać administracji.
16. Konto używane do obchodzenia blokady, wyciszenia, ograniczenia albo innej kary może zostać ukarane w takim samym zakresie jak konto główne.

03. UCZCIWA GRA I NIEDOZWOLONE KLIENTY



17. Każdy gracz ma obowiązek prowadzić rozgrywkę uczciwie i bez uzyskiwania przewagi niedostępnej dla pozostałych użytkowników.
18. Zabronione są klienty hackowane, cheaty, injectory, zewnętrzne narzędzia oraz modyfikacje ingerujące w ruch, walkę, ekwipunek, komunikację z serwerem lub informacje o świecie.
19. W szczególności zabronione są funkcje typu KillAura, TriggerBot, Reach, AimAssist, AutoClicker, Fly, Speed, Jesus, NoFall, AntiKnockback i inne automatyczne systemy walki.
20. Zabronione są X-Ray, Cave Finder, Chest ESP, tracery, radar graczy, radar skrzyń, pełny radar jaskiń oraz inne funkcje ujawniające informacje, których gracz normalnie nie powinien widzieć.
21. Zabronione jest obchodzenie limitów kliknięć, prędkości, zasięgu, ruchu lub innych ograniczeń za pomocą makr, sterowników urządzeń, skryptów albo programów zewnętrznych.
22. Zabronione jest celowe fałszowanie pakietów sieciowych, opóźnień, danych klienta lub zachowania połączenia w celu uzyskania przewagi.
23. Posiadanie niedozwolonej funkcji aktywnej podczas gry może być traktowane jako jej używanie, nawet jeżeli gracz twierdzi, że nie wykorzystał przewagi.
24. Lista przykładów niedozwolonych funkcji nie jest zamknięta. O ocenie decyduje faktyczne działanie rozwiązania, a nie jego nazwa.

04. DOZWOLONE MODYFIKACJE I USTAWIENIA KLIENTA

25. Dozwolone są modyfikacje poprawiające wydajność, takie jak Sodium, OptiFine lub podobne rozwiązania, jeżeli nie zawierają niedozwolonych funkcji.
26. Dozwolone są shadery i zwykłe paczki zasobów, o ile nie ujawniają ukrytych bloków, graczy, skrzyń, jaskiń lub innych informacji niedostępnych w standardowej grze.
27. Dozwolone są modyfikacje interfejsu, liczniki FPS, wyświetlanie klawiszy, HUD-y oraz funkcje kosmetyczne, jeżeli nie automatyzują rozgrywki.
28. Health Indicators są dozwolone, jeżeli pokazują informacje o zdrowiu w zakresie zaakceptowanym przez serwer i nie pobierają danych spoza standardowej rozgrywki.
29. Replay Mod jest dozwolony do nagrywania i tworzenia materiałów, o ile nie służy do zdobywania informacji niedostępnych podczas normalnej gry.
30. Litematica jest dozwolona jako podgląd schematu. Automatyczne stawianie bloków, drukowanie konstrukcji lub sterowanie ruchem postaci jest zabronione.
31. Minimapa jest dozwolona bez radaru graczy, mobów, jaskiń, skrzyń i innych elementów dających przewagę informacyjną. Freecam i podobne funkcje rozpoznawcze są zabronione.

05. BŁĘDY, EXPLOITY, DUPLIKACJE I LUKI

32. Zabronione jest celowe wykorzystywanie błędów gry, pluginów, konfiguracji, ekonomii, zabezpieczeń lub sieci w celu uzyskania korzyści.
33. Zabronione są wszystkie metody duplikacji przedmiotów, waluty, kluczy, voucherów, nagród, punktów, rang i innych zasobów.
34. Nie wolno powielać błędu po jego znalezieniu w celu sprawdzania skali problemu, jeżeli dalsze testy mogą wpływać na gospodarkę lub innych graczy.



- 35.** Znaleziony błąd należy zgłosić administracji i przerwać jego wykorzystywanie na serwerze produkcyjnym.
- 36.** Przedmioty, waluta, rangi lub inne korzyści uzyskane wskutek błędu mogą zostać usunięte bez rekompensaty.
- 37.** Przekazywanie innym graczom instrukcji wykorzystania błędu albo sprzedawanie dostępu do błędu jest traktowane jako jego rozpowszechnianie.
- 38.** Ukrywanie zasobów pochodzących z exploitu, rozdzielanie ich pomiędzy konta lub próba prania waluty może zostać uznana za świadome uczestnictwo w naruszeniu.

Zgłoszenie błędu przed jego wykorzystaniem jest zawsze bezpieczniejszym rozwiązaniem niż samodzielne testowanie go na serwerze produkcyjnym.

06. SURVIVAL - ŚWIAT, SPAWN I STREFY CHRONIONE

- 39.** Na Survivalu obowiązują wszystkie zasady ogólne Regulaminu oraz zasady ochrony świata opisane w tej sekcji.
- 40.** Spawn i inne oznaczone strefy chronione podlegają dodatkowym ograniczeniom budowania, walki, obrażeń, mobów lub interakcji zgodnie z konfiguracją serwera.
- 41.** Zabronione jest obchodzenie ochrony spawnu, blokad budowania, blokad interakcji albo granic strefy przy użyciu błędów, pojazdów, mechanizmów lub teleportacji.
- 42.** Nie wolno celowo wypychać graczy poza strefę bezpieczeństwa, jeżeli mechanika jest wykorzystywana wyłącznie w celu obejścia ochrony.
- 43.** Zabronione jest blokowanie wyjść ze spawnu, portali, przejść administracyjnych i innych elementów infrastruktury serwera.
- 44.** Granice świata i world border należy respektować. Próby wydostania się poza dozwolony obszar lub generowania terenu poza granicą są zabronione.

07. DZIAŁKI, BUDOWLE, GRIEF I WŁASNOŚĆ

- 45.** Gracz powinien zabezpieczać swój teren i przedmioty przy użyciu systemów ochrony udostępnionych przez serwer.
- 46.** Zabronione jest obchodzenie ochrony działek lub innych zabezpieczeń przez błędy, pistony, płyny, eksplozje, teleportację, desynchronizację albo podobne metody.
- 47.** Nie wolno niszczyć cudzych terenów w miejscach, w których system lub zasady trybu przewidują ochronę przed griefem.
- 48.** Kradzież z niezabezpieczonego miejsca może być oceniana zgodnie z zasadami danego trybu. System ochrony terenu ma pierwszeństwo przed nieformalnymi ustaleniami między graczami.
- 49.** Zabronione jest masowe zalewanie terenu, tworzenie ścian, słupów lub konstrukcji wyłącznie w celu utrudnienia gry innym osobom albo obciążenia serwera.
- 50.** Budowle zawierające treści bezprawne, skrajnie obraźliwe, seksualne lub służące nękanii mogą zostać usunięte.
- 51.** Administracja może usunąć porzucone, technicznie szkodliwe lub nadmiernie obciążające konstrukcje, jeżeli wymagają tego względy stabilności albo porządku mapy.



08. PVP, COMBAT TAG I WYLOGOWANIE

- 52. Walka jest dozwolona tylko w miejscach i sytuacjach, w których tryb lub dana strefa zezwala na PvP.
- 53. Po rozpoczęciu walki gracz może zostać oznaczony combat tagiem. Standardowy czas taga wynosi 15 sekund, chyba że komunikat serwera wskazuje inną wartość.
- 54. W czasie combat taga mogą być zablokowane komendy i funkcje pozwalające uniknąć walki, w szczególności /spawn, /home, /tpa i /rtp.
- 55. Celowe wylogowanie podczas aktywnego combat taga może skutkować śmiercią postaci, utratą przedmiotów lub inną konsekwencją przewidzianą przez system.
- 56. Zabronione jest wymuszanie błędnego działania combat taga, resetowanie go przez exploity albo obchodzenie blokad komend.
- 57. Zabronione jest wykorzystywanie bezpiecznych stref w sposób pozwalający jednostronnie zadawać obrażenia graczom, którzy nie mogą odpowiedzieć.
- 58. Pułapki PvP są dozwolone tylko wtedy, gdy nie wykorzystują błędów, nie naruszają stref chronionych i są zgodne z zasadami danego trybu.

09. TELEPORTACJA, DOMY, SPAWN I RTP

- 59. Komendy teleportacyjne działają zgodnie z uprawnieniami konta, rangi, trybu i aktualnym stanem rozgrywki.
- 60. Teleportacja za pomocą /tpa może wymagać odczekania określonego czasu bez ruchu. Standardowy czas oczekiwania wynosi 5 sekund, chyba że serwer komunikuje inaczej.
- 61. Poruszenie się, otrzymanie obrażeń, rozpoczęcie walki lub inna akcja wskazana przez system może anulować teleportację.
- 62. Nie wolno używać zaproszeń TPA do oszustw polegających na celowym teleportowaniu gracza w miejsce zablokowane, zbugowane lub wykorzystujące niedozwoloną mechanikę.
- 63. RTP służy do bezpiecznej losowej teleportacji i może odrzucać lokalizacje w wodzie, lawie, jaskini albo zbyt blisko granicy mapy.
- 64. Zabronione jest wymuszanie nieprawidłowej lokalizacji RTP przez spam, błędy synchronizacji albo inne obejścia.
- 65. Punkty /home powinny być ustawiane w miejscach, do których gracz ma prawo dostępu. Administracja może usunąć home prowadzący do obszaru technicznego, administracyjnego lub niedozwolonego.

10. EKONOMIA, SKLEP, SKUP I RYNEK

- 66. Waluta serwerowa i system Portfela stanowią odrębne mechanizmy i mogą mieć odmienne zastosowanie.
- 67. Transakcje między graczami powinny być wykonywane przy użyciu oficjalnych systemów handlu, rynku lub innych mechanizmów udostępnionych przez serwer.



- 68.** Zabronione są oszustwa handlowe, fałszywe oferty, podmiana przedmiotu, manipulacja ceną oraz świadome wprowadzanie drugiej strony w błąd.
- 69.** Zabronione jest pranie waluty albo przedmiotów pochodzących z exploitu, przejętego konta, oszustwa lub innego naruszenia Regulaminu.
- 70.** Manipulowanie rynkiem przez sztuczne transakcje pomiędzy własnymi kontami może zostać uznane za nadużycie, jeżeli służy do obchodzenia limitów lub sztucznego tworzenia historii cen.
- 71.** Administracja może skorygować saldo, oferty rynku, stan przedmiotów lub historię transakcji w razie wykrycia błędu technicznego albo naruszenia Regulaminu.
- 72.** Handel za prawdziwe pieniądze, kody, konta, przedmioty z innych serwerów lub dobra spoza MOCNIMC.PL jest zabroniony bez wyraźnej zgody właściciela projektu.

11. PORTFEL, VPLN, RANGI, KLUCZE I NAGRODY

- 73.** Portfel może służyć do ewidencji VPLN, rang, kluczy, historii lub innych korzyści cyfrowych dostępnych w projekcie.
- 74.** Zasady płatności, zwrotów i realizacji zamówień określa odrębny Regulamin płatności dostępny na stronie dokumentów.
- 75.** Zabronione jest fałszowanie potwierdzeń płatności, numerów transakcji, webhooków, kodów, voucherów lub innych dowodów zakupu.
- 76.** Klucze, rangi, VPLN i inne korzyści uzyskane przez błąd, oszustwo albo naruszenie Regulaminu mogą zostać usunięte bez rekompensaty.
- 77.** Promocje, kody i vouchery mogą mieć ograniczenia liczby użyć, konta, czasu albo zakresu i nie muszą łączyć się z innymi promocjami.
- 78.** Próba wielokrotnego odebrania jednorazowej nagrody przez multikonta, błąd lub modyfikację danych może skutkować cofnięciem korzyści i karą.

Zakup rang, VPLN lub kluczy nie daje prawa do obchodzenia zasad rozgrywki ani szczególnego traktowania podczas moderacji.

12. KITY, DAILY, QUESTY, SKRZYNKI I AFK

- 79.** Kity, nagrody dzienne, questy i skrzynki działają według zasad, limitów i cooldownów wskazanych przez interfejs serwera.
- 80.** Nie wolno obchodzić cooldownów, limitów odebrania ani wymagań czasu gry przez błędy, multikonta albo automatyzację.
- 81.** Nagrody AFK są przeznaczone dla graczy korzystających z oficjalnej strefy i mechaniki AFK. Zabronione jest fałszowanie aktywności lub obejście wykrywania AFK.
- 82.** Makra, autoclickery, skrypty ruchu i inne automaty utrzymujące sztucznie aktywność postaci są zabronione.
- 83.** Zabronione jest automatyczne otwieranie skrzynek, odbieranie nagród, wykonywanie questów albo klikanie GUI przy użyciu botów lub makr.
- 84.** Administracja może skorygować nagrodę, jeżeli została przyznana wielokrotnie wskutek błędu lub awarii.



13. FARMY, AUTOMATYZACJA I WYDAJNOŚĆ

- 85. Automatyczne farmy wykorzystujące standardowe mechaniki Minecraft są dozwolone, o ile nie łamią limitów serwera i nie powodują nadmiernego obciążenia.
- 86. Zabronione jest tworzenie maszyn redstone, zegarów, farm mobów lub konstrukcji zaprojektowanych głównie w celu wywołania lagów, awarii albo przeciążenia ticków.
- 87. Zabronione jest masowe generowanie bytów, przedmiotów, pocisków, cząsteczek lub aktualizacji bloków w celu pogorszenia wydajności.
- 88. Administracja może nakazać ograniczenie, przebudowę albo usunięcie konstrukcji powodującej problemy z wydajnością nawet wtedy, gdy konstrukcja sama w sobie nie wykorzystuje błędów.
- 89. Zabronione jest automatyczne kopanie, łowienie, walka, handel, zbieranie nagród lub inne powtarzalne czynności wykonywane bez aktywnego udziału gracza.
- 90. Dozwolone automaty farm powinny respektować limity hopperów, bytów, redstone i inne ograniczenia wskazane przez serwer.

14. CZAT, NICKI I SPOŁECZNOŚĆ

- 91. Na czacie, w prywatnych wiadomościach i oficjalnych kanałach projektu obowiązuje kultura wypowiedzi i podstawowy szacunek wobec innych osób.
- 92. Zabronione są groźby, uporczywe nękanie, szantaż, nawoływanie do przemocy oraz celowe poniżanie innych osób.
- 93. Zabronione są treści dyskryminujące, skrajnie obraźliwe lub skierowane przeciwko osobie albo grupie na podstawie cech chronionych prawem.
- 94. Zabronione są spam, flood, nadmierne używanie wielkich liter, wielokrotne powtarzanie tej samej wiadomości oraz celowe zakłócanie rozmowy.
- 95. Wulgaryzmy mogą być moderowane zależnie od kontekstu, częstotliwości, miejsca publikacji i tego, czy są kierowane przeciwko innej osobie.
- 96. Zabronione jest podszywanie się pod komunikaty systemowe, administrację, boty serwera lub oficjalne ogłoszenia.
- 97. Nie wolno obchodzić filtrów czatu przez znaki specjalne, zmianę alfabetu, spacje lub inne zabiegi, jeżeli celem jest publikacja treści zakazanej.
- 98. Nazwa gracza, klanu, drużyny, przedmiotu i inne publiczne elementy profilu podlegają tym samym zasadom co czat.

15. REKLAMA, LINKI I TREŚCI ZEWNĘTRZNE

- 99. Zabronione jest reklamowanie innych serwerów Minecraft, sklepów, serwisów, kanałów lub społeczności bez zgody administracji.
- 100. Zabronione jest masowe wysyłanie zaproszeń do prywatnych serwerów Discord albo innych grup w celu przejmowania społeczności MOCNIMC.PL.



- 101.** Linki do materiałów związanych z rozgrywką mogą być dozwolone, jeżeli nie prowadzą do złośliwego oprogramowania, oszustwa, treści bezprawnych lub reklamy naruszającej Regulamin.
- 102.** Zabronione jest publikowanie skracaczy lub przekierowań stosowanych w celu ukrycia docelowego złośliwego adresu.
- 103.** Twórcy internetowi i partnerzy podlegają zasadom Regulaminu, chyba że konkretne uprawnienie lub zasada programu partnerskiego stanowi inaczej.

16. MULTIKONTA, BOOSTING I OBEJŚCIA LIMITÓW

- 104.** Posiadanie więcej niż jednego konta nie jest samo w sobie naruszeniem, chyba że zasada trybu lub konkretna funkcja stanowi inaczej.
- 105.** Multikonta nie mogą służyć do obchodzenia kar, limitów, cooldownów, jednorazowych nagród, kodów promocyjnych ani wymagań systemu.
- 106.** Zabronione jest sztuczne nabijanie statystyk, rankingu, czasu, zabójstw, śmierci, questów lub innych wskaźników przez kontrolowane konta.
- 107.** Przekazywanie zasobów pomiędzy własnymi kontami może zostać ograniczone, jeżeli służy do obejścia mechanizmu progresji albo ekonomii.
- 108.** Konta używane przez jedną osobę do wspólnego naruszenia mogą zostać potraktowane jako jedna całość podczas analizy i nakładania konsekwencji.

17. ANARCHIA PRACTICE I TRYBY SPECJALNE

- 109.** Anarchia Practice jest trybem nastawionym na szybką walkę i trening. Zasady uczciwej gry, antycheat, bezpieczeństwo, czat i zakaz exploitów obowiązują na nim w pełnym zakresie.
- 110.** Mechaniki dotyczące budowania, utraty przedmiotów, ochrony terenu lub ekonomii mogą różnić się od Survivalu i są określane przez konfigurację oraz komunikaty danego trybu.
- 111.** Nazwa trybu Anarchia nie oznacza zgody na cheaty, ataki na serwer, groźby, wyłudzenia, obchodzenie kar albo wykorzystywanie luk.
- 112.** W przypadku wydarzeń lub aren specjalnych administracja może wprowadzić tymczasowe zasady widoczne w komunikacie, GUI lub na Discordzie.

18. ADMINISTRACJA, SPRAWDZENIA I DOWODY

- 113.** Administracja może podjąć postępowanie wyjaśniające, gdy istnieje uzasadnione podejrzenie naruszenia Regulaminu.
- 114.** Gracz powinien stosować się do poleceń administracji związanych z zabezpieczeniem rozgrywki, wyjaśnieniem sytuacji lub ochroną danych serwera.
- 115.** Administracja może analizować logi serwera, historię komend, transakcji, połączeń, walki, rynku i inne dane techniczne dostępne w systemach MOCNIMC.PL.
- 116.** W razie sprawdzania klienta gry administracja może poprosić o przedstawienie informacji technicznych potrzebnych do wyjaśnienia sprawy, jednak nie powinna żądać haseł do kont, poczty ani danych płatniczych.



- 117.** Usuwanie, fałszowanie lub celowe ukrywanie dowodów po rozpoczęciu postępowania może zostać potraktowane jako okoliczność obciążająca.
- 118.** Nagrania, screeny i logi przesłane przez graczy są oceniane łącznie z danymi serwera. Pojedynczy materiał nie musi automatycznie przesądzać o wyniku sprawy.
- 119.** Administracja nie ma obowiązku ujawniać metod detekcji, konfiguracji antycheata, danych innych graczy ani informacji, których publikacja mogłaby osłabić zabezpieczenia.

Administracja może podejmować decyzje na podstawie łącznej analizy logów, zachowania w grze i dostępnych dowodów technicznych.

19. KARY, ŚRODKI MODERACYJNE I ODWOŁANIA

- 120.** Za naruszenie Regulaminu administracja może zastosować ostrzeżenie, wyciszenie, wyrzucenie, czasową blokadę, blokadę stałą, ograniczenie funkcji, korektę zasobów lub inny proporcjonalny środek.
- 121.** Rodzaj i długość kary zależy w szczególności od wagi naruszenia, powtarzalności, skali szkody, intencji, wcześniejszych kar oraz zachowania podczas wyjaśniania sprawy.
- 122.** Administracja może łączyć kilka środków, jeżeli jedno naruszenie dotyczy różnych obszarów, na przykład cheatu i uzyskania nielegalnych przedmiotów.
- 123.** Przedmioty, waluta lub korzyści powiązane z naruszeniem mogą zostać usunięte niezależnie od kary konta.
- 124.** Próba obejścia kary może skutkować jej wydłużeniem albo nałożeniem kary na kolejne konta.
- 125.** Od kary można odwołać się przez oficjalny kanał wskazany przez serwer lub Discord, jeżeli dany rodzaj kary podlega odwołaniu.
- 126.** Odwołanie powinno być rzeczowe i zawierać nick, datę lub przybliżony czas zdarzenia, powód kary oraz informacje istotne dla ponownej analizy.
- 127.** Spamowanie odwołaniami, groźby, obrażanie administracji albo publikowanie danych osób pracujących przy projekcie może skutkować zamknięciem zgłoszenia i odrębną karą.

20. AWARIE, DANE TECHNICZNE I POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 128.** Serwer może być czasowo niedostępny z powodu prac technicznych, aktualizacji, awarii, ataku, migracji lub innych zdarzeń technicznych.
- 129.** W razie poważnej awarii administracja może przywrócić kopię zapasową świata, bazy lub wybranych danych, co może cofnąć część postępu graczy.
- 130.** Rekompensaty po awarii są przyznawane według decyzji administracji i nie są automatyczne w każdym przypadku.
- 131.** Serwer może przetwarzać dane techniczne konieczne do działania, bezpieczeństwa i moderacji, w szczególności nick, UUID, adres IP, dane połączenia, logi komend i zdarzenia w grze.
- 132.** Szczegółowe informacje o przetwarzaniu danych osobowych określa Polityka prywatności dostępna na stronie dokumentów MOCNIMC.PL.



- 133.** Regulamin obowiązuje od 7 listopada 2026 r. i zastępuje wcześniejsze wersje Regulaminu serwera w zakresie, w jakim dotyczą tych samych zasad.
- 134.** Regulamin może być aktualizowany w związku ze zmianami serwera, zabezpieczeń, ekonomii, funkcji projektu lub wymagań prawnych. Istotne zmiany mogą być komunikowane w oficjalnych kanałach.
- 135.** W sprawach nieopisanych wprost administracja stosuje zasady uczciwej gry, bezpieczeństwa i ochrony społeczności, uwzględniając charakter danego trybu oraz faktyczny skutek zachowania.

INFORMACJE O DOKUMENCIE

WERSJA	1.0
OBYWIAZUJE OD	7 listopada 2026
STATUS	Aktualna wersja produkcyjna
ZAKRES	Regulamin serwera MOCNIMC.PL obejmujący zasady całej sieci, Survivalu, Anarchia Practice, bezpieczeństwa, ekonomii, kar, odwołań i administracji.

KONIEC DOKUMENTU