

# ПРАВИЛА СЕРВЕРА

## RavenLegacy

*Студия RVNGames Studios*

*Редакция от 26 мая 2026 года*

*Являются неотъемлемой частью Master EULA RVNGames Studios*

**Администратор: Костенников Александр Сергеевич**

Поддержка: [support@rvnl.ru](mailto:support@rvnl.ru)

Сайт: <https://rvnl.net>

## **Важно прочитать перед игрой**

Настоящие Правила являются неотъемлемой частью Master EULA RVNGames Studios (далее — «EULA»), размещённого на сайте rvnl.net. Используя сервер RavenLegacy в любой форме — как гость, зарегистрированный игрок или покупатель доната — вы подтверждаете, что ознакомились с настоящими Правилами и EULA, принимаете их в полном объёме и гарантируете, что являетесь дееспособным лицом, осознающим значение своих действий.

В случае противоречия между настоящими Правилами и EULA применяется EULA.

## **Обозначения наказаний**

В настоящих Правилах используются следующие сокращения для обозначения мер ответственности:

- ПБ — перманентный бан (полное ограничение доступа без возможности восстановления аккаунта);
- М — мут (ограничение доступа к чатам);
- К — кик (принудительное отключение от сервера);
- Т — тюрьма (специальная локация на сервере, ограничивающая действия игрока).

Подробный порядок применения мер ответственности, принцип соразмерности и порядок обжалования установлены разделом 11 EULA.

## **1. Основные положения**

### **1.1. Характер сервера**

Сервер RavenLegacy является частным неофициальным игровым сервером на базе игры Minecraft. Сервер предоставляется в режиме «как есть» (as is) и «как доступно» (as available): администрация не гарантирует бесперебойную работу 24/7. Возможны технические работы, перезапуски, плановые и внеплановые отключения. О плановых технических работах администрация уведомляет в официальных каналах заблаговременно.

### **1.2. Независимость от Mojang**

Сервер RavenLegacy не аффилирован с Mojang Studios AB, Microsoft Corporation или иными правообладателями игры Minecraft. Администрация не претендует на объекты интеллектуальной собственности Mojang/Microsoft и соблюдает положения Minecraft EULA и Minecraft Usage Guidelines.

### **1.3. Права администрации**

Высшая администрация сервера (Владелец и технические администраторы) вправе:

- отступать от отдельных положений настоящих Правил в технически обоснованных случаях, необходимых для поддержания работы проекта;
- проводить технические работы в любое время суток при наличии необходимости;
- использовать тестовые учётные записи для проверки работы сервера и его механик;
- изменять настоящие Правила, оферту, Политику обработки персональных данных, состав привилегий и игровые возможности в одностороннем порядке в соответствии с законодательством РФ. Уведомление об изменениях публикуется в официальных каналах; существенные изменения вступают в силу не ранее чем через 7 (семь) календарных дней с момента публикации.

### **1.4. Законодательство**

Проект осуществляет деятельность в правовом поле Российской Федерации. Администрация не контролирует соблюдение законодательства иностранных государств пользователями с территории других стран — ответственность за соблюдение местного законодательства лежит на самом пользователе.

### **1.5. Интеллектуальная собственность проекта**

Все оригинальные объекты, созданные командой проекта, — плагины, кастомные механики, сайт, логотипы, видеоматериалы, музыкальные композиции, оформление и иной контент — являются объектами интеллектуальной собственности Лицензиара и защищены в соответствии с частью четвёртой Гражданского кодекса Российской Федерации. Подробнее — в разделе 8 и Приложении С Master EULA.

Примечание: отдельные материалы (например, музыкальные треки на YouTube-канале) могут использоваться на основании лицензий правообладателей — в таких случаях авторство указывается в описании публикации.

## 2. За что администрация не несёт ответственности

Администрация не несёт ответственности за:

- покупку доната на чужой аккаунт — убедитесь что вводите верный никнейм до оплаты;
- сделки между игроками за внутриигровую валюту или ресурсы;
- действия Лицензиата с донатной валютой (RavenCoin) внутри игры — после зачисления RavenCoin на аккаунт администрация отвечает только за факт зачисления, но не за последующие внутриигровые операции (подробнее — раздел 5 и 6 EULA);
- разногласия между игроками, не нарушающие настоящие Правила;
- возможный вред здоровью при длительном использовании компьютера — делайте регулярные перерывы;
- субъективное недовольство игровым процессом, балансом или механиками;
- безопасность учётных записей игроков — не передавайте данные от аккаунта третьим лицам;
- использование нелицензионных лаунчеров — при возникновении технических проблем с нелицензионным клиентом администрация не обязана оказывать поддержку;
- лаги и сбои, возникшие из-за использования неподдерживаемых версий игры или модификаций.

## **3. Политика аккаунтов и IP-адресов**

### **3.1. Одна учётная запись**

На одном IP-адресе допускается использование только одной игровой учётной записи. Исключения: если за одним устройством поочерёдно играют разные люди — каждый использует только свою учётную запись. Тестовые аккаунты администрации являются исключением и применяются исключительно в служебных целях.

### **3.2. Блокировка за нарушения**

За нарушения настоящих Правил администрация вправе ограничить или прекратить доступ к учётной записи. Меры применяются соразмерно нарушению в порядке, установленном разделом 11 EULA: при грубых нарушениях (читы, эксплойты, DDoS и аналогичные действия) возможна постоянная блокировка с аннулированием донатных привилегий и RavenCoin; при нарушениях правил общения донатные средства, как правило, не аннулируются.

### **3.3. Чарджбэк**

Администрация проводит возвраты (refund) исключительно в случаях, прямо предусмотренных оффертой проекта (раздел 6 EULA). Инициирование принудительного возврата средств через банк или платёжный агрегатор (чарджбэк) без предварительного обращения в поддержку (support@rvnl.ru) является нарушением условий EULA. В этом случае администрация вправе аннулировать все донатные привилегии и RavenCoin по данной учётной записи, а также заблокировать доступ к серверу.

## 4. Правила общения

Настоящие правила распространяются на: чат сервера (хаб, режимы, личные сообщения), официальные сообщества и каналы RavenLegacy в социальных сетях и мессенджерах, комментарии под публикациями на видеохостингах.

### Основные определения

- КАПС — сообщение, состоящее только из заглавных букв.
- СПАМ — повторение однотипных сообщений.
- МАТ — нецензурная лексика.
- ЗАПРЕЩЁННЫЕ ССЫЛКИ — ссылки на ресурсы, не относящиеся к RavenLegacy и не одобренные администрацией.

#### 4.1. Нецензурная лексика

Запрещено использование нецензурной лексики в любой форме.

Предусмотренные наказания: М, Т.

#### 4.2. Запрещённые темы и контент

Запрещено: оскорбление родителей и родственников; обсуждение религиозных тем, экстремизма, фашизма, нацизма, неонационализма, терроризма; сексуальных меньшинств и политических тем; публичная демонстрация соответствующей символики в скинах, никах, тегах кланов и иных идентификаторах. Также запрещено обсуждение любых тем, разжигающих межнациональную, религиозную или иную социальную рознь.

Предусмотренные наказания: ПБ, М.

#### 4.3. Угрозы

Запрещено угрожать игрокам физической расправой, нарушением их прав или любым негативным воздействием — физическим, психологическим или информационным.

Предусмотренные наказания: ПБ.

#### 4.4. Реклама и ссылки

Запрещена реклама сторонних проектов и размещение ссылок, не одобренных администрацией.

Предусмотренные наказания: ПБ, М.

## 5. Технические ограничения

### 5.1. АФК

Запрещено обходить лимиты АФК (период неактивности). После 30 минут неактивности игрок автоматически перемещается в АФК-зону. Использование методов обхода этого ограничения запрещено.

Предусмотренные наказания: Т.

### 5.2. Запрещённые клиенты и модификации

Запрещено использование читовых клиентов и модификаций, дающих преимущество над другими игроками. Запрещены, в частности, модификации:

- влияющие на скорость и траекторию движения персонажа (включая полёт, ускорение, стрейф-хаки);
- позволяющие видеть объекты сквозь блоки (X-Ray и аналоги);
- автоматизирующие любые игровые процессы (автокликеры, автофармилки);
- обходящие систему АФК;
- отправляющие аномальное количество игровых пакетов.

Примеры разрешённых модификаций: EasyPlaceMode в составе Litematica, InventoryProfileNext.

Примеры запрещённых модификаций: LitematicaPrinter.

Полный актуальный список размещён на вики сервера ([wiki.rvnl.net](http://wiki.rvnl.net)). При сомнениях — обратитесь в поддержку ([support@rvnl.ru](mailto:support@rvnl.ru)) до начала использования.

Предусмотренные наказания: ПБ.

### 5.3. Лаг-машины

Запрещено создавать лаг-машины и прогрузчики чанков (сооружения, чрезмерно нагружающие сервер: сложный редстоун, массовые скопления мобов и иных сущностей).

Предусмотренные наказания: ПБ.

### 5.4. Баги и уязвимости

Запрещено использовать и распространять баги и уязвимости сервера. Если вы обнаружили баг — сообщите администрации. За ответственное раскрытие может быть выдана награда.

Предусмотренные наказания: ПБ.

## **6. Игровая экономика**

На сервере действует свободная рыночная экономика: игроки самостоятельно устанавливают цены на ресурсы и услуги в рамках внутриигровых торговых систем.

### **6.1. Донатная валюта и курс обмена**

Донатная валюта (RavenCoin) приобретается через [pay.rvnl.net](http://pay.rvnl.net) по фиксированному курсу: 1 RavenCoin = 1 российский рубль Вознаграждения (до вычета комиссий платёжных систем). Курс обмена RavenCoin на внутриигровую валюту в режиме Survival устанавливается администрацией и составляет 1 RavenCoin = 3 600 игровой валюты. Порядок легального обмена описан на [wiki.rvnl.net](http://wiki.rvnl.net).

### **6.2. Налоги**

На отдельные виды продаж на сервере может начисляться внутриигровой налог. Актуальный размер налогов указывается в игровом интерфейсе.

### **6.3. Запрет на торговлю за реальные деньги**

Продажа, покупка и обмен игровых предметов, ресурсов, привилегий и RavenCoin за реальные денежные средства вне платёжных систем, интегрированных с сайтом Лицензиара, строго запрещены.

Предусмотренные наказания: ПБ.

## 7. Регионы и приваты

### 7.1. Незаприваченные территории

Территория без привата считается общедоступной. Перед началом строительства обязательно создайте привываченный регион — инструкция на вики сервера. Гриферство и воровство на незаприваченных территориях запрещено, однако заприватить чужую постройку невозможно — приват должен создать владелец.

### 7.2. Запрещённые действия

Запрещены: гриферство (умышленное разрушение чужих построек), создание ловушек для игроков, принудительный телепорт в небезопасные места, иные действия, причиняющие намеренный вред игрокам.

Предусмотренные наказания: ПБ, Т.

### 7.3. Покидание чужого региона

Если владелец региона требует вас покинуть его — вы обязаны выполнить это требование. Нахождение в регионе после убедительной просьбы покинуть его также является нарушением.

Предусмотренные наказания: ПБ, Т.

### 7.4. Рассмотрение жалоб на гриферство

Для подачи жалобы при гриферстве необходимо предоставить:

- доказательства ущерба (скриншоты, координаты, название региона);
- подписанную доверительную книжку от лица, причинившего ущерб.

Рекомендуемый текст доверительной книжки:

«Если я буду добавлен в регион [название], я обязуюсь не разворовывать ресурсы и не гриферить постройки. В ином случае мои действия будут переданы администрации.»

Без такой книжки администрация не может рассматривать жалобу. Создание книжек — ответственность владельца региона.

### 7.5. Расстояние между приватами

Запрещено строить свои приваты ближе чем в 150 блоках от чужих регионов. Запрещено возводить подозрительные постройки в непосредственной близости от чужих регионов.

## 8. Донат и RavenCoin

На донат (приобретение RavenCoin и Дополнительного функционала) распространяются правила, подробно описанные в Master EULA RVNGames Studios (разделы 5 и 6). Ниже — краткое изложение ключевых условий.

### 8.1. Природа RavenCoin

RavenCoin — это донатная валюта проекта, цифровой учётный токен, приобретаемый за рубли через [pay.rvnl.net](http://pay.rvnl.net) по курсу 1 RavenCoin = 1 рубль. RavenCoin не является товаром, имуществом или денежным средством — это внутренняя запись в базе данных проекта, подтверждающая объём прав игрока. RavenCoin не подлежит обмену обратно на реальные деньги.

### 8.2. Возврат средств

Возврат Вознаграждения производится исключительно в случаях, предусмотренных разделом 6 Master EULA. Самостоятельная инициация чарджбэка без предварительного обращения в поддержку является нарушением условий использования сервера (подробнее — п. 3.3 настоящих Правил).

### 8.3. Привилегии и подписки

Подписки и привилегии выдаются сроком на 30 (тридцать) календарных дней с момента активации. Обратите внимание: при смене сезона (раздел 10) привилегии и подписки обнуляются в день смены сезона — даже если 30 дней ещё не истекли. Приобретая привилегию в течение последнего месяца перед объявленной сменой сезона, учитывайте это обстоятельство.

### 8.4. Судьба RavenCoin при удалении аккаунта

При удалении Учётной записи по инициативе игрока все связанные с ней данные, включая остаток RavenCoin и Виртуальные объекты, аннулируются как записи информационной системы. Возврат Вознаграждения в связи с аннулированием указанных записей не производится, поскольку обязательство по предоставлению RavenCoin было исполнено в момент его зачисления на аккаунт.

## **9. Игровые механики вероятностного характера**

Отдельные игровые механики сервера (кейсы, ящики, события с элементами случайности) функционируют исключительно на основе внутриигровой валюты или RavenCoin. Реальные денежные средства в момент их использования не применяются и не разыгрываются. Указанные механики не являются азартной игрой, лотереей или пари в значении Федерального закона от 29.12.2006 № 244-ФЗ и Федерального закона от 11.11.2003 № 138-ФЗ.

Шансы выпадения предметов публикуются в интерфейсе соответствующего события или на сайте [rvnl.net](http://rvnl.net).

## 10. Смена сезонов

Ежегодно (как правило, весной) на сервере проходит смена сезона. Перед сменой подводятся итоги и проводятся мероприятия. Администрация объявляет о дате смены сезона не менее чем за 30 (тридцать) дней.

### Что происходит при смене сезона:

- могут быть изменены механики, названия и оформление геймплея;
- обнуляются все ресурсы, приваты и постройки, не подавшие заявку на перенос;
- обнуляются все автоматические и полуавтоматические фермы;
- привилегии и подписки обнуляются строго в день смены сезона — вне зависимости от оставшегося срока действия;
- сбрасываются уровни и казна кланов (с сохранением слотов на игроков).

### Что переносится в новый сезон:

- мапарты и рукописные книги — искусство вечно;
- памятные предметы с мероприятий и ивентов (RavenAward, RavenExpo и аналогичные);
- постройки, по которым подана заявка на перенос не позднее чем за 30 дней до смены сезона.

### Что не переносится даже по заявке:

- автоматические и полуавтоматические фермы;
- постройки, нарушающие настоящие Правила;
- постройки в Конце (Энде) и Нижнем мире (Аду).

## **11. Вайпы**

Ежемесячно 1-го числа проводится вайп Конца (Энда) и Нижнего мира (Ада). Постройки в этих мирах не сохраняются. Администрация не несёт ответственности за утрату ресурсов и построек в результате вайпа.

## **12. Персональные данные**

Обработка персональных данных игроков осуществляется в соответствии с Политикой обработки персональных данных RVNGames Studios, размещённой на сайте [rvnl.net/privacy](http://rvnl.net/privacy). Используя сервер, вы подтверждаете ознакомление с Политикой и принимаете её условия в порядке, установленном п. 1.4 и 1.5 Политики.

## 13. Официальные ресурсы проекта

Актуальный список официальных ресурсов RavenLegacy:

- Сайт: <https://rvnl.net>
- IP сервера: mc.rvnl.net / mc.rvnl.ru
- YouTube (контент): <https://youtube.com/@reomnius>
- YouTube (канал проекта): <https://youtube.com/@rvngamesstudiosravenlegacy>
- Telegram (основной канал): <https://t.me/ravenlegacy>
- ВКонтакте (сообщество): <https://vk.com/mcravenlegacy>
- Discord (официальный сервер): <https://discord.gg/R3SSRGQm2w>
- Вики: <https://wiki.rvnl.net>
- Оплата: <https://pay.rvnl.net>
- Мониторинг: <https://minecrafrating.ru> и <https://hotmc.ru>

Если вы видите ресурсы, называющие себя RavenLegacy, но не указанные в этом списке — они не относятся к нашему проекту.

## 14. Ссылки на документы проекта

- Master EULA: <https://docs.rvnl.net/eula>
- Политика обработки персональных данных: <https://docs.rvnl.net/privacy>
- Вики сервера: <https://wiki.rvnl.net>

— *Конец документа* —