Форматы ивентов

- Как создать новый формат ивента? Шаблон формата.
- Build Battle
- Community Build
- Palette Build Battle

Как создать новый формат ивента? Шаблон формата.

Как создать новый формат ивента? Шаблон формата.

> Формат ивента должен быть описан так, чтобы другой человек мог быстро понять, **что это за событие, где оно проходит и как оно работает**.

Формат не должен быть длинным сценарием проведения. Он описывает основу ивента: площадку, механику и базовые правила. Один и тот же формат может проводиться много раз с разными темами, датами, наградами и участниками. Поэтому в формате фиксируется не конкретный запуск и план, а базовая модель ивента.

Лучший способ описать новый формат это ответить на ключевые вопросы.

1. Название формата и короткое описание

Кратко указать тип ивента и описать его нескольими предложениями.

---

2. Площадка

> Площадка описывает, **где проходит ивент и какие условия нужны для его проведения**.

- **Где проходит ивент?**
  Minecraft-сервер, Discord, сайт, соцсети, стрим, отдельный мир, арена.

- **Как участник попадает на площадку?**
  NPC, команда, портал, ссылка, роль, регистрация.
- **Что нужно подготовить на площадке?**
  Арена, декор, сундуки, NPC, каналы, посты, формы, роли.
- **Какие технические ограничения есть?**
  лимит игроков, лаги, права, версия игры, плагины, доступы.
- **Кто отвечает за подготовку площадки?**
  Builder, Tech/Admin, модератор, Discord-менеджер.
- **Что нужно проверить на площадке до старта?**
  доступ, защита, телепорты, права, видимость информации, стабильность.

---

3. Механика

> Механика описывает, **что делает участник от начала ивента до фиксации результата**. Писать проще как последовательность действий.

- **С чего участник начинает?**
  Где стартует, куда приходит, что получает в начале.
- **Что он должен делать?**
  Строить, искать, сражаться, проходить квест, выполнять задания.
- **В каком порядке он действует?**
  Шаг 1, шаг 2, шаг 3.
- **С чем он взаимодействует?**
  Карта, NPC, сундуки, мобы, другие игроки, Discord, сайт.
- **Как он получает прогресс?**
  Очки, предметы, выполненные задания, время, этапы.
- **Что считается успешным действием?**
  Найти предмет, построить объект, победить врага, дойти до финиша.
- **Когда механика заканчивается?**
  По времени, по достижению цели, после финального этапа.
- **Как фиксируется результат?**
  Судьи, система, скриншот, лог, таблица, голосование.

---

4. Операции

> Ключевой важный пункт описания формата. Они фиксируют действия, которые всегда ожидаются для этого типа ивента до или после проведения. Если операция зависит от конкретной даты, ответственного или текущих условий, она дополнительно уточняется в плане конкретного ивента.

До ивента

- **Что нужно согласовать?**
  Дата, тема, длительность, размер площадки, призы, критерии оценки.
- **Кого нужно выбрать?**
  Жюри, ведущего, организатора, тех. ответственного, модераторов.
- **Что нужно подготовить на площадке?**
  Мир, плоты, спавн, NPC, голограммы, лидерборды, ссылки на правила.
- **Что нужно подготовить для анонсов?**
  Постер, новость на сайте, VK-анонс, Discord-событие, напоминания, регулярный авто-анонс в чате на сервере Creative.
- **Что игрок должен понять до старта?**
  Когда ивент, как участвовать, какие правила, какие призы, где смотреть информацию.

После ивента

- **Что нужно зафиксировать?**
  Победителей, лидерборд, оценки, скриншоты, спорные ситуации.
- **Какие награды нужно выдать?**
  Призы победителям, звёзды участникам, награды за места.
- **Что нужно сохранить или перенести?**
  Плот победителя, работы участников, скриншоты, рендеры, таблицу результатов.
- **Что нужно обновить?**
  Showcase-зону, комнату победителей, голограммы, лидерборды.
- **Где публикуются итоги?**
  Discord, сайт, VK, соцсети, внутриигровые зоны.
- **Нужно ли оставить площадку доступной?**
  Да, если игрокам нужно забрать или сохранить свои работы.

---

5. Правила

> Правила описывают, **что разрешено, что запрещено и как определяется честный результат**.

- **Кто может участвовать?**
  Все игроки, только зарегистрированные, соло, команды, новички, участники с ролью.
- **Как принять участие?**
  Где зарегистрироваться, куда прийти, что нажать, кому написать.
- **Сколько длится ивент?**
  Время старта, конец, дедлайн, длительность раундов.

- **Что разрешено?**
  Какие предметы, команды, блоки, ресурсы, моды, способы участия можно использовать.
- **Что запрещено?**
  Читы, баги, гриферство, помощь извне, чужие работы, накрутка, токсичность.
- **Как определяется победитель? (Если есть)**
  По очкам, времени, голосованию, решению судей, количеству найденных предметов и т.д.
- **Какие критерии оценки? (Если есть)**
  Например: креативность, качество, соответствие теме, сложность, командная работа.
- **Какая награда? (Если есть)**
  Что получают победители и участники, когда и кто выдаёт.
- **Что будет за нарушение?**
  Предупреждение, дисквалификация, снятие очков, бан на участие.
- **Как решаются спорные ситуации?**
  Кто принимает финальное решение, куда писать жалобу, можно ли оспорить результат.
- **Что делать при технических проблемах?**
  Вылет, лаги, баг, неработающая команда, сломанная зона.

Build Battle

Build Battle

1. Название формата и короткое описание

Build Battle. Участники строят работу на заданную тему на личном плоте за короткое ограниченное время. Тема анонсируется перед самым началом ивента.

---

2. Площадка

Ивент проходит на Minecraft-сервере в режиме **Build Battle**.
Вход на режим осуществляется через NPC в хабе и на спавне Creative.
На режиме используется пустой мир плотов. Размер одного плота — **51x51 блок**.
Точка спавна находится на плоте **0; 0**.На точке спавна должны быть:

- тематическая постройка;
- лидерборд;
- голограмма с текущей темой плота;
- голограмма со ссылкой на правила.

Ограничения площадки:

- максимум **100 участников**;
- максимум **101 плот** в мире.

---

3. Механика

Участник начинает ивент с входа в режим **Build Battle** через NPC в хабе или на спавне Creative.

После входа игрок попадает на свой плот размером **51x51 блок**. До начала ивента строительство на плотах заблокировано. Каждый участник строит работу на заданную тему только в пределах своего плота.

Доступные для строительства плагины:

- FAWE,;
- Arceon;
- Axiom;
- ezEdits;
- FAVS;

Порядок проведения и участия

За 10 минут до начала ивента жюри, ведущие и организаторы собираются на трибуне.

После этого открывается трибуна на Discord-сервере и запускается Discord-событие. В этот момент все игроки узнают тему.

Участники заходят в режим **Build Battle** и получают свободный плот с помощью одной из команд:

```
/p auto
/p claim
```

После выбора плота игроки знакомятся с темой, правилами и ожидают начала ивента.

Перед стартом ведущий:

- объясняет правила;
- представляет судей;
- напоминает условия участия;
- сообщает длительность ивента.

После этого Admin вручную запускает ивент на ограниченное время - обычно 60 минут. С момента запуска участникам разрешается строить на своих плотах.

Во время ивента игроки создают постройки в рамках заданной темы. Использование строительных плагинов разрешено, если это не противоречит правилам ивента.

Ведущий и судьи могут комментировать ход строительства, работы участников и общий процесс ивента на трибуне или стриме.

При необходимости Admin может:

- поставить ивент на паузу;
- добавить время;

- сократить время;
- остановить ивент.

После завершения таймера всем участникам включается режим наблюдателя. Строительство на плотах блокируется.

Игроки ожидают проверки работ и объявления результатов.

Организаторы и жюри по очереди проверяют постройки участников, фиксируют результат и оценивают каждую работу. Если работа не завершена или не соответствует минимальным требованиям, жюри может не учитывать её при оценке.

После завершения оценки фиксируются победители. Результаты озвучиваются на стриме и публикуются в итоговом сообщении.

Завершение ивента

После объявления результатов участники, жюри и организаторы собираются на плоту победителя.

Ведущий делает общий скриншот со всеми игроками. Скриншот используется для итогового поста, публикации результатов или материалов в соцсетях.

После скриншота ведущий сообщает участникам:

- с победителями свяжутся отдельно, если по ивенту предусмотрены призы;
- всем участникам, которые завершили постройку до конца, будет выдана звезда;
- сервер с работами останется активен ещё несколько дней, чтобы игроки могли забрать или сохранить свои постройки.

После этого ивент считается завершённым.

---

4. Операции

До ивента

- Согласовать дату проведения и приз.
- Выбрать минимум 3 членов жюри и ознакомить с правилами и форматом:
  - менторы;
  - приглашённые судьи;
  - участники команды проекта.
- Вместе с жюри утвердить:
  - тему и держать её в секрете до начала;
  - размер плота;

    - длительность ивента.
- Найти ведущего, можно из состава жюри
- Подготовить площадку:
    - сгенерировать новый мир плотов согласно выбранному размеру;
    - настроить плот спавна;
    - подготовить тематический спавн, если он предусмотрен;
    - очистить лидерборды;
    - добавить голограмму с темой и временем ивента;
    - добавить голограмму с инструкцией, как занять плот;
    - добавить голограмму со ссылкой на пост с правилами на сайте.
- Подготовить сервер:
    - обновить надпись над NPC в хабе;
    - добавить NPC на спавне Creative;
    - подготовить постер и оформить зону входа на спавне Creative, если это предусмотрено.
- Подготовить анонсы и медиа:
    - новость на сайте: постер 16:9, описание, правила, призы, состав жюри, инструкция как присоединиться;
    - VK-анонс за 3 дня: постер, короткое описание, дата и время, призы, ссылка на статью;
    - Discord-событие: постер, короткое описание, дата и время, ссылка на правила;
    - VK-напоминание за 3–4 часа: как принять участие, приглашение на трибуну, ссылка на Discord;
    - VK-напоминание перед стартом: напоминание о начале, тема ивента, приглашение участвовать;
    - регулярный авто-анонс в чате на сервере Creative: дата и время, как участвовать, ссылка на правила.

После ивента

- Зафиксировать победителей и полный лидерборд.
- Сделать общий скриншот участников, жюри и организаторов.
- Выдать призы победителям (Опционально) :
    - Связаться с каждым победителем и взять реквизиты для приза
- Выдать звезды:
    - всем участникам с завершёнными плотами — звезду с описанием;
    - победителям — отдельную звезду за победу.
    - в описании звезды победителя указать место, дату и тему ивента.
- Перенести плот победителя в showcase-зону на спавне Creative.
- Обновить голограмму в showcase-зоне:
    - ник победителя;
    - дата ивента;
    - тема Build Battle.
- Оформить комнату победителей, если она предусмотрена:
    - добавить стойки / арморстенды с никами;
    - оформить пьедестал;

    - указать дату и тему ивента.
- Подготовить посты и медиа с результатами:
    - Discord или сайт: список победителей, полный лидерборд, рендер победителя, если есть;
    - VK-пост: работы победителей, рендеры, список победителей, информация где посмотреть полный лидерборд.
- Оставить режим доступным ещё несколько дней, чтобы игроки могли забрать или сохранить свои работы.

---

5. Правила

Участие

В ивенте могут участвовать все игроки, имеющие доступ к режиму **Build Battle**.

Участие проходит в индивидуальном формате: один игрок строит одну работу на своём плоте.

Для участия игрок должен зайти на режим Build Battle и занять свободный плот.

Задача участника

Участник должен построить работу на заданную тему в пределах своего плота размером **51x51 блок**.

Работа должна соответствовать теме и быть завершена до окончания таймера.

Ограничения строительства

Игроку разрешено строить только на своём плоте.

Запрещено:

- строить за пределами своего плота;
- мешать другим участникам;
- копировать чужие работы;
- использовать чужую постройку как свою;
- ломать или изменять чужие плоты;
- использовать баги, эксплойты или запрещённые способы получения преимущества.

Использование строительных инструментов

Игрокам разрешается использовать строительные плагины, если они доступны на режиме и не нарушают правила ивента.

Запрещено использовать инструменты или команды, которые дают нечестное преимущество, ломают механику ивента или позволяют вмешиваться в работы других участников.

Время ивента

Ивент проходит в течение ограниченного времени, установленного организаторами.

Строительство разрешается только после официального запуска ивента Admin.

После завершения таймера строительство блокируется, а участникам включается режим наблюдателя.

Admin может поставить ивент на паузу, добавить время, сократить время или остановить ивент при технической необходимости.

Оценка работ

После завершения строительства жюри проверяет работы участников по 10 бальной шкале. Победители определяются по сумме всех баллов от жюри.

Работы оцениваются по заранее объявленным критериям.

Пример критериев:

- соответствие теме;
- креативность идеи;
- качество исполнения;
- детализация;
- общее впечатление.

Работа может быть не допущена к оценке, если она не завершена, нарушает правила или не соответствует минимальным требованиям ивента.

Победители

Победители определяются жюри после проверки всех допущенных работ.

Решение жюри является финальным, если не было технической ошибки или нарушения процедуры оценки.

Результаты объявляются на стриме и публикуются в итоговом сообщении.

Награды

Победители получают награды, предусмотренные условиями ивента.

Если по ивенту предусмотрены призы, организаторы отдельно связываются с победителями после завершения события.

Все участники, которые завершили постройку до конца и не нарушили правила, получают звезду.

Нарушения

За нарушение правил участник может получить:

- предупреждение;
- снятие части оценки;
- исключение работы из оценки;
- дисквалификацию с ивента;
- ограничение участия в будущих ивентах.

Решение по нарушениям принимает организатор ивента совместно с жюри или администрацией.

Спорные ситуации

Если у участника возник вопрос или спорная ситуация, он должен обратиться к организатору или модератору.

Жалобы рассматриваются после фиксации ситуации: скриншота, записи, лога или сообщения от судей.

Финальное решение принимает организатор ивента или администрация.

Community Build

Community Build

> **Статус формата:** Прошел первый запуск, результат удовлетворительный. Для повторного запуска необходимо вернуться к улучшению формата.
>
> Фидбэк зафиксирован по итогам первого запуска и отзывам в Discord (14.06.2026).
> При возврате к формату — сверяться с этим блоком перед правками
> Позитив — оставляем в основе формата
> - Коллаб без соревнования зашёл: нет жюри, мест, личных плотов — люди хотят повторить.
> - Один общий плот как идея коллективной работы — формат узнаваемый, отличается от Build Battle.
> - Роли Builder / Viewer и вход через NPC — без сюрпризов в день ивента.
> - Ведущий + трансляция — атмосфера «строим вместе», контент для соцсетей.
> - Операционка (техтест → анонсы → день ивента → пост-ивент в тот же день) — жизненный цикл отработал.
> - Отзывы: «топ идея», «интересно и забавно», «всё круто» — формат как направление живой.
> Негатив — менять при следующей версии
> - «Без темы» → хаос: на 301×301 каждый строит своё, центр пустой, композиция не складывается.
> - Площадь слишком большая для нескоординированной стройки без заранее заданного вектора.
> - Мало координации от организаторов: ведущего в чате недостаточно — нужна тема (и опционально референс) до старта, плюс зонирование (кто/где строит).
> - Конфликты из-за задевания чужих построек — следствие отсутствия общего плана.
> - 2 часа — для части строителей мало (сравнение с многодневными ивентами на других серверах); не обязательно копировать 24–78 ч, но тему и координацию сначала, продление — отдельное решение.
> - Техника (запросы): разрешить таблички; уточнить лимиты WorldEdit — в пилоте могло не хватать.

1. Название формата и короткое описание

Community Build — совместная стройка сообщества на одном общем плоте без соревнования и без заданной темы.

Ведущий одновременно строит, общается с участниками и ведёт трансляцию (Discord, Twitch, TikTok и другие площадки). Итог ивента — одна завершённая работа и материал для соцсетей (запись, синематик).

Community Build это

- витрина творчества сообщества;
- контент для соцсетей проекта.

Отличие от Build Battle: нет соревнования, жюри, темы и личных плотов — один коллаб под руководством ведущего.

---

2. Площадка

Ивент проходит на **отдельном event-сервере** с миром плотов.

- Вход — через **NPC в хабе** (по аналогии с другими event-режимами).
- Один общий плот размером **301×301**, полностью пустой, **без темы**.
- На спавне/точке входа — **одна голограмма** со ссылкой на правила ивента.
- Ожидаемая нагрузка: порядка **50–60 игроков** на сервере; лимит на число строителей **не фиксируется** — наблюдаем на первых запусках.

Роли на площадке (отображение):

Роль	Кто	Префикс в табе, чате и над головой
Builder	Ранг Advanced и выше (включая менторов, креаторов, команду с соответствующим рангом)	Builder
Viewer	Guest, Novice и все без права строить	Viewer

Префикс — визуальная метка на время ивента, не отдельная ранг-система. У Mentor, Helper, Senior Mentor, Admin префикс сохраняется

Viewer может:

- зайти на event-сервер;
- пользоваться телепортами и основными командами Essentials;
- писать в чат;

Viewer не может: строить и ломать на плоту ивента.

Как попадают на плот:

- Сервер открыт для всех.
- После **официального старта** все игроки с рангом Advanced и выше **по умолчанию получают доступ к строительству** на общем плоте (добавление на плот автоматическое).
- До старта строительство **заблокировано**.

Технические ограничения:

- Управление таймером и паузой — через систему плагина **BuildBattle** (команды паузы/добавления времени для всех участников).
- Строительные плагины (FAWE, Arceon, Axiom, ezEdits, FAVS и др.) **разрешены** с **лимитом на количество блоков в одной операции** (конкретные значения — согласовать с тех. ответственным до теста).
- **CoreProtect** на event-сервере — для отката действий гриферов (назначенный человек).

Ответственные за площадку:

- **Ведущий** — ведущий, координация стройки в эфире;
- **Admin / тех** — сервер, плот, NPC, плагины, пауза;
- **Назначенный ментор или admin** — откат через CoreProtect, реакция на гриф;
- **Менторы** — модерация, звёзды после ивента.

Проверить до старта:

- вход через NPC из хаба;
- голограмма с рабочей ссылкой на правила;
- блокировка строительства до старта;
- корректное отображение префиксов Builder / Viewer;
- автодобавление Advanced+ на плот после старта;
- команды паузы и таймера;
- лимиты плагинов;
- работа CoreProtect и права у назначенного на откат.

---

3. Механика

Порядок участия

1. Игрок заходит на **event-сервер** через NPC в хабе.
2. Ожидает начала ивента на площадке (стройка заблокирована).
3. **Ведущий** открывает трансляцию (Discord, Telegram и др.); голосовой Discord **необязателен** — можно смотреть трибуну без микрофона.
4. **Admin** запускает ивент — разблокируется строительство; игроки Advanced+ получают доступ к общему плоту.
5. В течение **~2 часов** участники-строители совместно возводят одну работу под координацией ведущего (он задаёт направление в чате и на стриме).
6. **Admin** может поставить ивент на **паузу**, **добавить** или **сократить** время.
7. По окончании таймера строительство **блокируется**.
8. Итог — **завершённая общая постройка**; соревнования и мест нет.

Запись для контента

- На ивенте работают **1–2 назначенных человека** (игрок или ментор) с **Replay Mod** для записи сессии.
- Монтаж **синематика** для соцсетей — **опциональная** пост-операция, выполняет **специалист** (отдельно от обязательного чеклиста).

Завершение ивента

- Фиксируется список **строителей** (участников с ролью Builder, внесших вклад).
- Постройка **переносится** на мир **301×301** на режиме **Creative**.
- В публикации указывается: результат **от сообщества**, список строителей, дата ивента.
- Владелец перенесённого плота — **сообщество / сервер** (не один игрок).

---

4. Операции

До ивента

- Согласовать дату, длительность (~2 ч), ведущего, назначенных на откат и запись Replay Mod.
- Подготовить event-сервер: новый пустой мир плотов (или очистка — на усмотрение тех. команды), плот **301×301**, NPC в хабе, голограмма со ссылкой на правила.
- **Провести тест** функционала: пауза, лимиты плагинов, автодобавление на плот, префиксы, CoreProtect, сценарий бана грифера. Без успешного теста публичную дату не фиксировать.
- Подготовить сервер (визуал на Creative / хабе):
  - обновить надпись над NPC в хабе (формат **Community Build**, дата);
  - добавить или обновить NPC на спавне Creative;
  - при необходимости — постер и оформление зоны на спавне Creative.

- Подготовить анонсы и медиа **до** ивента:
  - **Новость на сайте** (основной материал, публикуется первой):
    - постер **16:9**;
    - название формата: **Community Build**;
    - краткое описание: совместная стройка сообщества **без соревнования и без темы**, ведущий (стрим);
    - дата и время старта (МСК);
    - длительность: ~**2 часа** (с возможностью продления);
    - **кто может строить:** ранг **Advanced** и выше (префикс Builder);
    - **кто может смотреть:** все, включая Guest и Novice (префикс Viewer, без строительства);
    - как попасть: NPC в хабе → event-сервер;
    - ссылка на **полные правила** ивента;
    - упоминание трансляции: Discord / Telegram (ссылки);
    - что гриф и нарушения = бан с event-сервера и проекта.
  - **VK-анонс за ~3 дня:**
    - постер;
    - короткое описание коллаба;
    - дата и время;
    - кто строит (Advanced+), кто смотрит (все остальные);
    - ссылка на статью на сайте с правилами.
  - **Discord-событие** (создать заранее):
    - постер;
    - короткое описание;
    - дата и время;
    - ссылка на правила на сайте;
    - ссылка на трибуну / голосовой канал (участие в голосе **необязательно**).
  - **Telegram**:
    - пост по смыслу как VK-анонс;
    - ссылка на сайт и Discord.
  - Убедиться, что в правилах на сайте и в анонсах явно: Guest/Novice — только просмотр; гриф = бан; темы нет; коллаб под координацией ведущего.
  - **VK-напоминание за 3–4 часа до старта:**
    - как зайти на event-сервер (NPC в хабе);
    - кто может строить, кто только смотреть;
    - ссылка на Discord-событие и правила.
  - **Discord упоминание перед стартом** (~30–60 мин или в момент открытия сбора):
    - ивент начинается скоро / уже открыт вход;
    - напоминание: стройка заблокирована до официального старта;
    - приглашение зайти на сервер и в трансляцию;
    - ссылка на правила.
  - **Discord старт события**
  - **регулярный авто-анонс в чате на сервере Creative:** дата и время, как участвовать, ссылка на правила.

Во время ивента

- **Ведущий** — ведение эфира и координация стройки.
- **Admin** — старт, пауза, таймер, добавление времени.
- **Назначенный staff** — откат грифа, бан нарушителя с event-сервера и **проекта**.
- **Менторы / admin** — модерация чата и поведения на плоту.

После ивента

- Зафиксировать **список строителей** (все Builder с рангом Advanced+, реально участвовавшие в коллабе).
- Сделать **общий скриншот** участников на фоне готовой постройки (ведущий, строители, команда при возможности).
- **Менторы** выдают **звёзды активности** всем, кто внёс **достаточный вклад**:
  - единый текст причины для всех получивших звезду;
  - в описании указать: формат **Community Build**, дата ивента.
- Перенести постройку на **Creative**, мир плотов **301×301**:
  - владелец плота — сообщество / сервер;
  - при необходимости — табличка или голограмма: «Community Build», дата, ведущий.
- Подготовить **посты и медиа с результатами**:
  - **Сайт / Discord:**
    - итоговый пост о коллабе сообщества;
    - **список строителей** (ники);
    - скриншоты готовой работы и общий скрин с участниками;
    - ссылка или координаты плота на Creative, где можно посмотреть результат;
    - благодарность ведущему и команде.
  - **VK-пост:**
    - 1–3 скриншота / рендера готовой постройки;
    - краткий текст: совместная стройка завершена, результат — работа **сообщества**;
    - список строителей (или ссылка на полный список на сайте / в Discord);
    - призыв зайти на Creative и посмотреть плот.
  - **Telegram** (если велась трансляция / анонсы):
    - итоговый пост по смыслу как VK;
    - скриншоты, ссылка на Creative или сайт.
  - **Опционально — синематик:**
    - монтаж из записи **Replay Mod** (назначенный специалист);
    - публикация в VK, Telegram, сайт, YouTube — по согласованию с медиа-командой;
    - в описании ролика: Community Build, дата, Colombino, список или отсылка к списку строителей.
- Закрыть или очистить event-сервер по регламенту тех. команды.

---

5. Правила

Участие

- **Строить** могут игроки с рангом **Advanced и выше** (включая менторов и креаторов).
- **Guest** и **Novice** — только **Viewer**.
- Лимит строителей не установлен; формат экспериментальный.
- Участие в голосовом Discord **необязательно**.

Задача участника-строителя

Совместно с сообществом под руководством **ведущего** завершить постройку на общем плоте за отведённое время. Темы нет — направление задаёт ведущий в процессе.

Ограничения строительства

- Строить и ломать можно **только на общем плоту ивента** в рамках выданных прав.
- **Запрещено:** гриферство, намеренное разрушение чужого вклада, использование багов и эксплойтов, обход лимитов плагинов.
- **Ведущий** координирует процесс: что строим, в каком порядке, куда направлять усилия.

Использование строительных плагинов

Разрешены все привычные строительные плагины event-сервера при соблюдении **лимита блоков на операцию**. Конкретные лимиты — в тех. приложении к запуску (после теста).

Время ивента

- Базовая длительность: **2 часа**.
- Старт — по команде **Admin** после слова ведущего.
- До старта строительство заблокировано.
- **Admin** может поставить паузу, добавить или сократить время.
- После окончания таймера строительство блокируется.

Результат и награды

- **Победителей нет.** Итог — одна общая работа.
- **Звёзды активности** — менторы после ивента, единый текст причины, всем со **достаточным вкладом** (критерий — субъективная оценка менторов по факту участия в стройке).
  - Описание звезды: "Участие в Community Build от дд.мм.гггг"
- Денежных призов по умолчанию нет.

Нарушения

При грифе или грубом нарушении:

1. **Назначенный человек** ставит ивент на паузу (при необходимости).
2. Откат действий нарушителя через **CoreProtect**.
3. **Бан** с event-сервера и **проекта на 3 дня** */tempban User 3d*

> **Откат при порче плота:**
>
> 1. Остановить ивент: */battle pause*
> 2. Откатить область с помощью CoreProtect:
> – По радиусу: */co rollback u:<user> t:<time> r:<radius>*
> – По выделению WorldEdit: */co rollback u:<user> t:<time>* ***r:#we***
> Параметр user является необязательным, указывается в случае, если известен ник-нейм игрока.
> 3. Продолжить ивент: /battle resume
>
> **Примеры:**
> – Откат изменений игрока Notch за последние 5 минут в радиусе 10 блоков:
> /co rollback u:Notch t:5m r:10
> – Откат изменений игрока Notch за последние 5 минут в выделении WE:
> /co rollback u:Notch t:5m r:#we
> – Откат изменений в выделении WE за 5 минут:
> /co rollback t:5m r:#we
>
> Полный референс к командам: https://docs.coreprotect.net/commands

Решение принимает организатор совместно с admin / назначенным ментором.

Спорные ситуации

Обращение к **ведущему**, ментору на смене или admin в чате / Discord. Финальное слово — у admin.

Технические проблемы

При лагах, вылетах, поломке команд — пауза, откат при необходимости, продление времени по решению admin.

Palette Build Battle

> Этот формат — вариант модификатора [Build Battle.](https://wiki.binomc.net/books/organizaciia-iventov/page/build-battle)

Общая площадка, вход через NPC, плоты 41×41, жюри, `/review`, showcase и денежные призы — как в базовом Build Battle. Ниже описаны отличия: свободная тема, палитры, длительность 60 минут, голосование в Discord.

> **Статус формата:** первый публичный запуск проведён 25.07.2026. Формат признан успешным и будет повторяться после доработок и нескольких других ивентов.
>
> На ретро 27.07 формат признан успешным. Для следующего запуска принято базовое время 60 минут; продление допускается только как компенсация подтверждённого технического простоя. Следующий Palette Build Battle проводится не сразу: перед повтором планируются 2–3 других ивента. Классические форматы чередуются с экспериментальными модификаторами.

1. Название формата и короткое описание

Palette Build Battle. Участники строят работу **свободной темы** на личном плоте за **60 минут**.
Ограничение — **одна итоговая палитра блоков**, которую сообщество выбира

В Discord, в канале **новостей**, публикуются карточки «**Палитра**». Каждая карточка представляет **полный вариант доступных блоков**. Участник голосования выбирает один вариант; побеждает вариант с наибольшим числом голосов. При равенстве решение принимает организатор. Время открытия и закрытия голосования фиксируется в плане конкретного запуска.

1.1. Суть формата

Строить можно **только** блоками из палитры и блоками-скетчи.

- Организатор готовит полноценные варианты палитры

- В каждом варианте должен быть базовый строительный материал, включая дерево, либо его отсутствие должно быть явно обосновано.
- После голосования на сервере активируется только один победивший вариант.

Исключение — блоки-скетчи (только на время стройки, **обязаны быть удалены** до окончания таймера):

Блок	Material (1.21+)
Алмазный блок	`diamond\_block`
Блок изумруда	`emerald\_block`
Блок лазурита	`lapis\_block`
Блок редстоуна	`redstone\_block`
Блок железа	`iron\_block`
Блок золота	`gold\_block`

Если скетч-блоки остаются на готовом плоте — жюри может снизить оценку или **исключить работу из оценивания**.

---

2. Площадка

Как в **Build Battle**: режим Build Battle на Minecraft-сервере, вход через **NPC в хабе** и на **спавне Creative**, пустой мир плотов **41×41**, спавн на плоте **0; 0**.

На точке спавна должны быть:

- тематическая постройка;
- наглядное отображение **выбранной палитры**;
- лидерборд;
- голограмма с **активными палитрами** и временем ивента;
- голограмма со ссылкой на правила.

Ограничения площадки:

- максимум **100** участников;
- максимум **101** плот в мире.

Ограничение палитры должно работать при:

- **ручной установке** блоков;
- **командах и инструментах** строительных плагинов: **FAWE**, **FAVS**, **Arceon**, **Axiom** (и ezEdits, если доступен на режиме).

Настраивает тех. ответственный / Admin.
До публичного анонса обязателен полный end-to-end тест на prod-like конфигурации:

- выбранная палитра и все 6 скетч-блоков;
- ручная установка, FAWE, FAVS, Arceon, Axiom и ezEdits;
- вода, лава, неполные и нестандартные блоки;
- `fill`, `replace`, кисти, дальняя рука и другие заявленные операции;
- права участника, снятие OP и явный admin-bypass для обслуживания площадки;
- восстановление конфигов из бэкапа;
- таймер, пауза, `/review`, голограммы и пользовательский путь целиком.

На тест приглашаются ведущий, менторы и хелперы. Анонс разрешён только после подписанного протокола успешного прогона.

3. Механика

Участник заходит в режим **Build Battle** через NPC, занимает плот (`/p auto` или `/p claim`). До старта строительство заблокировано.

Доступные для строительства плагины:

- FAWE;
- FAVS;
- Arceon;
- Axiom;
- ezEdits.

Хронология

Когда	Что происходит
T−3 дня	VK-анонс, новость на сайте, Discord-событие
T−2 дня	(опционально) TikTok: анонс условий без спойлеров палитр
T−1 ч 30 мин	Основная палитра + голосование в **Discord** (канал новостей, 4 варианта второй палитры)
T−30 мин	Голосование закрыто; итог (при ничьей — решение организатора); палитра на сервере и в каналах
T−10 мин	Жюри, ведущий, организаторы на трибуне; Discord-трибуна
T−0	Admin запускает таймер **60 минут**
T+90 мин	Строительство блокируется, режим наблюдателя, оценка жюри

Порядок проведения и участия

За 10 минут до начала жюри, ведущие и организаторы собираются на трибуне. Открывается трибуна на Discord и Discord-событие.

Участники заходят в режим Build Battle и занимают плот:

```
/p auto
/p claim
```

После выбора плота игроки изучают **две палитры**, правила и ожидают старта.

Перед стартом ведущий:

- презентует условия строительства и суть формата;
- объясняет правила и ограничения палитр;
- напоминает про блоки-скетчи;
- представляет **выбранное жюри**;
- напоминает условия участия;
- сообщает длительность — **60 минут**.

Admin запускает ивент. Участники строят **свободную по теме** работу в рамках палитр.

Ведущий и судьи комментируют ход строительства на трибуне или стриме.

Admin при необходимости: пауза, добавление / сокращение времени, остановка.

После таймера — режим наблюдателя, жюри оценивает работы. Победители объявляются на стриме и в итоговом сообщении.

Завершение ивента

Как в Build Battle: скриншот на плоту победителя, сообщение про призы и звёзды, сервер остаётся открытым несколько дней.

(Опционально) TikTok после ивента: таймлапс мира, пролёты, топ работ, как зайти на сервер.

---

4. Операции

До ивента

- Согласовать дату проведения и **денежные призы** (как в обычном Build Battle).
- Выбрать минимум **3** членов жюри и ознакомить с форматом:
  - менторы;
  - приглашённые судьи;

    - участники команды проекта.
- **Организатор** готовит в **плане запуска**:
    - **основную палитру** (уникальную для этого ивента);
    - **4 варианта** второй палитры для голосования.
- Настроить голосование в **канале новостей Discord** (длительность 1 час, публикация в Т−1 ч 30 мин; при ничьей — решение организатора).
- Найти ведущего (можно из состава жюри).
- Подготовить площадку:
    - новый мир плотов 51×51;
    - спавн с отображением палитр после голосования;
    - лидерборды, голограммы, ссылка на правила на сайте.
- Подготовить сервер:
    - NPC в хабе и на спавне Creative;
    - надпись над NPC;
    - ограничение палитры (ручной плейсинг + FAWE / FAVS / Arceon / Axiom) + тест.
- Подготовить анонсы и медиа:
    - новость на сайте: постер 16:9, описание, правила палитр, призы, состав жюри, как присоединиться;
    - VK-анонс за 3 дня;
    - Discord-событие;
    - VK-напоминание за 3–4 часа;
    - по расписанию запуска: голосование из вариантов полных палитр;

    - до старта: итог голосования и выбранная палитра;
    - напоминание перед стартом: время, палитра, приглашение участвовать.
    - регулярный авто-анонс в чате на сервере Creative: дата и время, как участвовать, ссылка на правила.
- *(Опционально)* TikTok за ~5 дней: демо-стройка с палитрой + анонс ивента.

После ивента

Как в **Build Battle**:

- зафиксировать победителей и лидерборд;
- общий скриншот;
- **денежные призы** победителям — связаться, взять реквизиты;
- звёзды:
    - всем с завершёнными плотами — звезду с описанием «Участие в Palette Build Battle от **ДД.ММ.ГГГГ**»;
    - победителям — отдельную звезду за победу (место, дата, формат);
- перенести плот победителя в showcase на Creative;
- обновить голограмму showcase: ник, дата, **Palette Build Battle**;
- комната победителей (если есть);
- посты с результатами: Discord / сайт, VK;
- режим доступен ещё несколько дней.
- *(Опционально)* итоговый TikTok.

5. Правила

Участие

Как в Build Battle: все с доступом к режиму, индивидуальный формат, один игрок — один плот.

Задача участника

Построить **завершённую** работу **свободной темы** на плоту **41×41** в рамках двух палитр. Время — **60 минут** (без учёта продления Admin).

Ограничения строительства

- Строить **только на своём плоте**.
- Разрешены **только** блоки из двух палитр + 5 скетч-блоков (§1.1), скетчи удалены до конца таймера.
- Запрещено ставить блоки вне палитр — **вручную** и через **FAWE**, **FAVS**, **Arceon**, **Axiom** (команды, кисти, //set и аналоги).

Запрещено:

- аморальные / неэтичные сцены, нецензурный текст, порнографический контент;
- строительство за пределами плота;
- помехи другим участникам;
- копирование чужих работ;
- использование чужих построек как своих;
- изменение чужих плотов;
- баги, эксплойты, нечестные преимущества.

Использование строительных инструментов

Разрешены **FAWE**, **FAVS**, **Arceon**, **Axiom**, **ezEdits** — при соблюдении палитры.

Дополнительно запрещено:

- заранее заготовленные, чужие или купленные ассеты;
- мод **Litematica** и готовые схемы;
- переделка старых работ под рамки ивента.

Время ивента

60 минут. Строительство — только после запуска Admin. После таймера — блокировка и режим наблюдателя. Admin может паузу, изменить время или остановить ивент.

Оценка работ

Выбранное жюри (минимум 3 человека) оценивает работы через `/review` по **10-балльной шкале**. Победители — по **сумме** баллов.

- Каждый судья оценивает **свободно**, по **собственным критериям**; фиксированного списка критериев нет.
- Судья объявляет свои критерии **только после окончания таймера** (перед обходом плотов).
- Оценка **только** через `/review`; обход плагина не засчитывается, кроме полной технической неисправности.
- Работа не допускается, если не завершена, нарушает правила или минимальные требования.
- **Исключение из оценки** — единогласное решение всех судей; достаточно, чтобы никто не использовал `/review`, и обход переходит к следующему участнику.

Победители

Определяются жюри после проверки допущенных работ. Решение финальное при отсутствии технической ошибки. Результаты — на стриме и в итоговом посте.

Награды

- **Денежные призы** победителям — как в обычном Build Battle; организаторы связываются после ивента.
- **Звезда** — всем, кто завершил постройку и не нарушил правила. Описание: «Участие в Palette Build Battle от **ДД.ММ.ГГГГ**».

Нарушения

Предупреждение, снятие баллов, исключение из оценки, дисквалификация, ограничение участия в будущих ивентах. Решение — организатор с жюри или администрацией.

Спорные ситуации

Обращение к организатору или модератору. Жалобы — с фиксацией. Финальное слово — у организатора или администрации.