**FC公会BUG团总则**

欢迎大家加入（一区）萨弗拉斯《**Fight Club**》公会，希望大家能有一个愉快的游戏氛围，寻找逝去的青春而不是失去的装备。副本活动期间，团长需遵循制度进行指挥和管理，为保证团队活动的正常进行，副本内不处理任何有关制度的问题。团员如有异议，请在每次活动结束后与团长、副团长、职业队长沟通。各团员参加团队活动即代表同意遵守“**FC公会BUG团总则**”。

**团队管理人员**

**所有团队管理须从团队持久发展的角度出发。**

**团长/物理职业队长：雙花紅棍（Carsickcars）**

负责团队副本的指挥和装备分配工作，一切以团队发展为目标选择人员和团队配置；

负责公平、公正记录全团团员（包含替补人员）的DKP记录工作，活动后公示分数。

**权利：**

1. 有管理全团人员的权利；
2. 有管理团队物理职业配置（包含战士、盗贼、猎人）和要求团员更换天赋、补充药剂、进本或替补的权利；
3. 可使用2次极品保护装备分配。

**副团长/治疗职业队长：牛豆（Alxe）**

负责协助团长需要的团队配置管理治疗系团员以及职业配置要求；

负责协助团长管理、指挥团队，包括记录DKP等事项。

**权利：**

1. 有要求治疗系团员（包含牧师、萨满、德鲁伊）更换天赋、补充药剂、进本或替补的权利。
2. 可申请使用1次极品保护装备分配。

**法系DPS职业队长：Jrz （不學有術）**

负责协助团长需要的团队配置管理法系DPS团员以及职业配置要求；

负责协助团长、副团长管理指挥法系DPS团员等事项。

**权利：**

1. 有要求法系团员（包含法师、术士）更换天赋、补充药剂、进本或替补的权利。
2. 可申请使用1次极品保护装备分配。

**活动制度**

团队活动期间全体团员须保持认真的态度，提前安排时间，合理搭配装备、天赋、Buff物品等。了解，并熟悉副本各个Boss的打法，可通过微信群、YY等多渠道获得攻略。活动开荒阶段根据开荒制度，所有团员须完全配合团长和队长完成团队制定的目标。

**开荒制度**

开荒时间为7点至11点30分结束，开荒存在多天的可能性，需要参与开荒的团员须遵守开荒时间要求，如无法满足要求须开荒前3天与团长或职业队长沟通，团长有优先选择稳定开荒团员参与开荒活动的人员。开荒阶段基于全团人员DKP均为0分，装备由团长分配。

**替补制度**

替补人员须在YY待命，并享受集合分、Boss分、解散分。如替补人员在集合、活动、解散时未在YY，则不会获得任何DKP。Farm阶段如替补人员染进度将获得全程DKP加分，未染进度则获得50%全程分。

**DKP 制度**

1. DKP为明拍制度；
2. 团队成员不可消费本次活动获得的DKP，只可消费历史DKP进行出分；
3. 出分最高者获得装备，获得装备者扣除相应DKP；
4. 所有团员不可出分高于进本前的历史DKP，不可负分需求装备；
5. 每次活动鼓励一需多贪，需求的第一件装备根据基础分值出分，需求第二件装备DKP基础分值**×**2倍，需求第三件装备DKP基础分值**×**3倍，以此类推；
6. 在当前护甲职业无需求的情况下可以跨甲需求装备，否则不允许跨甲需求装备；
7. 未经团长同意，不允许跨天赋需求装备；
8. 多人同时梭分，且出分完全相同时，最终Roll点决定，Roll点最高者获胜；
9. 贪婪装备DKP不翻倍；
10. 如装备无人需求，且对部分团员有提升，团长有权底分强插无人需求的装备。

**DKP积分明细**

| **事项** | **分数** |
| --- | --- |
| 集合分（每次活动加一次） | 1分 |
| 解散分（每次活动加一次） | 1分 |
| MC 9-10每个BOSS | 1分 |
| BWL 1-6每个BOSS | 1分 |
| BWL 7-8每个BOSS | 2分 |
| 团队管理人员（每周加一次） | 2分 |

**MC活动给予集合分、解散分、9-10 BOSS分，所有分值仅用于BWL活动使用；**

**MC活动为公会内销G团，T1、T2套装、散件100G起（装绑必须立即装备）；牧师眼睛、猎人叶子300G起；左、右风脸、橙锤眼睛均2000G起；**

**黑龙自行安排，MC视团队情况是否取消，若取消，团长将提前2个CD通知全团人员。**

**DKP分值**

| **分类** | **分值** |
| --- | --- |
| 奈法散件（除龙头）、龙牙饰物、恢复宝石、甲虫壳、多彩之剑、狗弩、符文剑 | 20分起拍 |
| T2、散件（含小怪掉落）、龙头 | 10分起拍 |

**DKP扣分原则**

| **扣分项** | **原则** |
| --- | --- |
| DKP衰减制度 | 每CD积分后，进行DKP衰减，全体成员衰减10% |
| 任何影响团队正常活动的行为 | 经警告无效后扣2分，严重者直接替补或踢出团队 |

**DKP继承**

1. BWL活动DKP只积累到进本职业ID，不可积累至其他ID；
2. 团员ID出售后DKP不享受继承，所有ID的DKP清零，该团员可以重新参与活动DKP从零开始；
3. 退出公会后DKP清零，望大家有问题尽量通过沟通解决。

**极品保护**

**团长有权根据团队贡献、出勤率、活动表现等因素，限制部分人员参与极品保护装备出分。**

| **名称** | **极品保护数量** | **职业** |
| --- | --- | --- |
| 暗影烈焰法杖 | 优先前6 | 法师、术士 |
| 奈萨里奥之泪 | 优先前6 | 法师、术士 |
| 龙王披风 | 优先前6 | 法师、术士 |
| 夺魂头 | 优先前6 | 法师、术士 |
| 暗影烈焰长靴 | 优先前3 | 盗贼（匕首） |
| 龙牙饰物 | 优先前5 | 输出战士、盗贼 |
| AL | 优先前3 | 输出战士 |
| 生命宝石 | 优先前2 | 防战 |
| 斯泰琳的甲虫壳 | 优先前3 | 防战 |
| 源质壁垒 | 优先前3 | 防战 |
| 惩戒之弩 | N/A | 猎人 |
| 洛卡米尔 | 优先前3 | 奶萨、奶德 |
| 纯净思想长靴 | 优先前4 | 奶牧 |
| 符文剑 | N/A | 盗贼（剑）、输出战士 |

**\*副本掉落的材料、图纸为公会资产。**

**新人制度**

目的：保证老团员权益的同时，提升新人的装备；

新人定义：首次参加该团副本活动的人员视为新人。

1. 新人首次参加活动，不得需求装备，第2个CD方可参与装备竞拍；
2. 新人连续参与团队活动3个CD后，获得5 DKP新人奖励；
3. 新人连续参与团队活动4个CD后，再次获得5 DKP新人奖励；
4. 新人连续参与团队活动5个CD后，再次获得10 DKP新人奖励。

**Fight Club 公会BUG团**

**2020年4月7日**