

Reglamento Oficial del Servidor Trastornaditos

(Posible su edición)

0) Introducción y Alcance

Este reglamento ordena la convivencia, la política y la guerra entre clanes. Cubre situaciones comunes y casos límite.

Principio rector: si algo no está contemplado o genera duda, **prevalece el criterio de los administradores.**

La versión vigente se publica en: <https://tommatez.github.io/trastornalandia/> y puede actualizarse sin previo aviso.

1) Definiciones

- **Clan:** grupo con nombre, bandera principal y al menos 3 miembros activos (por defecto; valor ajustable por admins).
- **Bandera principal:** bloque/estructura marcada por el datapack que define el “corazón” del clan.
- **Avanzada (outpost):** punto secundario con radio de control menor.
- **Zona protegida:** áreas con reglas especiales (spawn, comercios, etc.).
- **IRL:** tiempo real fuera del juego.
- **Asedio:** operación ofensiva declarada contra base/avanzada.
- **Griefing:** destrucción o alteración maliciosa sin justificación estratégica aprobada.

Cualquier definición puede ser interpretada por admins para evitar abuso o tecnicismos.

2) Zonas Protegidas (detalle operativo)

Spawn y Comercios

- Sin construcción/destrucción (salvo admins). PvP solo en **eventos oficiales**.
- Prohibidas trampas, banderas y avanzadas.
- Bloquear accesos, colocar lava/agua o pistones para molestar se considera **griefing mayor**.

Granjas

- Intocables salvo si son **trampas declaradas** dentro de una guerra/asedio.
- Si una granja cae por combate legítimo, los admins determinan si corresponde compensación o sanción.

Bases Principales

- Protegidas según **Fase de Conflicto** (ver §4).
 - La **estructura central** (sala de cofres principal/portal/logística vital) **no puede destruirse por completo** nunca.
 - Admins pueden definir perímetros extra de protección si detectan abuso.
-

3) Reglas Técnicas (anti-lag / anti-exploit)

- **Prohibido:** duplicaciones, “TNT dupe”, bugs de portales, máquinas de lag, stasis de perlas abusivo, zero-tick y similares.
 - Entidad máxima sugerida: **50 mobs por chunk** y **200 ítems dropeados** visibles en un radio de 32 bloques (valores orientativos; **admins ajustan**).
 - **Portales y trampas de portal:** queda prohibido atrapar a jugadores al cruzar.
 - Máquinas de TNT/flying contraptions: permitidas **solo** si no causan lag notable (criterio de admins).
 - Cualquier ventaja por software externo/hack → **ban directo**.
-

4) Fases de Conflicto (con declaración y cambios)

Cada clan declara públicamente su **Fase**; rige para todas sus interacciones. Cambiar de fase tiene **enfriamiento de 24h IRL** (evita “campeo de reglas”). Admins pueden forzar fase si hay abuso.

1. Fase 1 – Paz Total

- Sin agresiones (PvP solo por acuerdo explícito en chat).
- Trampas solo de “rol blando” (sin pérdida de recursos).

2. Fase 2 – Rivalidad Leve

- Trampas menores de susto/obstáculo. Prohibido dañar economía/mascotas.

3. Fase 3 – Escaramuzas

- PvP estratégico, emboscadas limitadas. Avanzadas pueden atacarse. Base central protegida.

4. Fase 4 – Guerra Formal

- Asedios permitidos con **ventana de asedio** (ver §7). Robos limitados a recursos bélicos.

5. Fase 5 – Guerra Total

- Todo atacable salvo el **núcleo central**. Posible pérdida de soberanía si cae la bandera principal.
-

5) Estados Diplomáticos (compatibilidades, publicidad y cambios)

Estados deben anunciarse en chat/discord del servidor y registrarse en libro/tablero del clan.

- **Paz**: sin hostilidades ni bloqueos.
- **Alianza**: cooperación plena, defensa mutua, comercio abierto.
- **Asociación**: acuerdo temporal con objetivo específico (evento/operación).
- **Colonia**: dependencia parcial; paga tributo/obedece reglas del dominante.
- **Títere**: control total del dominante (movimientos o vetos estratégicos).
- **Anexión**: absorción completa; cesa la identidad del clan.
- **Esclavitud**: el sometido opera bajo órdenes y sin beneficios.
- **Recuperación**: tras derrota; por **5 días IRL** el vencedor decide (liberar, esclavizar, anexionar o devolver independencia).

Reglas anti-abuso

- No se puede estar “en paz” con un clan y a la vez “aliado” de un tercero que le declara guerra: deben resolver la incoherencia en 24h o **admins anulan pactos**.
 - Cambios diplomáticos tienen **enfriamiento de 24h** (evita “switch” oportunista).
 - Traiciones son válidas a nivel rol, pero pueden implicar **sanciones diplomáticas** si rompen el juego limpio (criterio de admins).
-

6) Banderas y Avanzadas (colocación, disputa y captura)

Bandera Principal

- 1 por clan. Debe estar **visible y accesible** (nada de encierros imposibles).
- Altura sugerida: entre **Y=40** y **Y=120**; al menos **1 acceso** transitable sin parkour extremo.
- **Distancia mínima** a otra bandera principal: **400 bloques** (misma dimensión).

Avanzadas

- Hasta **30 por jugador**; **1 por chunk** y **mínimo 64 bloques** entre avanzadas del mismo clan.

- Deben ser accesibles (no encierros con bedrock u otros elementos imposibles).
- Prohibido usar avanzadas como spam de “anti-spawn” o bloqueos absolutos de ruta (admins pueden retirar).

Disputa y Captura

- Para disputar: **reemplazar** la bandera enemiga por la propia → “**En Disputa**” 3 días IRL.
- Defensa exitosa: si el dueño original la recupera durante esos 3 días, queda **sin disputa**.
- Captura total: si pasan **5 días IRL** con la bandera tomada, el clan entra en **Recuperación** (§5).

Admins pueden convalidar/invalidar colocaciones “creativamente abusivas”.

7) Operaciones Militares, Ventanas de Asedio y PvP

Declaración de Asedio

- Debe anunciarse en chat global con hora (IRL) y objetivo (base/avanzada).
- Requiere que **al menos 1 defensor** esté online (evita “offline raiding” puro).
- **Ventana de asedio estándar:** hasta **120 minutos**; **enfriamiento 12h** antes del siguiente asedio al mismo objetivo.
- Límite de **TNT por equipo** durante la ventana: **256 unidades** (orientativo; admins ajustan).

Límites de Asedio

- Prohibido **spawnkill** y campamento en respawn más de **3 muertes consecutivas** del mismo jugador: el atacante debe rotar/retirarse 5 min.
- Se permite **bloqueo temporal** de caminos, no el encierro indefinido de la base.
- **Saques:** ver §8.

PvP General

- Válido en Fase 3+ o por acuerdo explícito.
 - Prohibido acoso personal, provocación fuera de rol, o persecución infinita de jugadores que están farmeando en paz (admins juzgan intención).
-

8) Saqueo, Botín y Cofres

- En **Guerra Formal (F4)**: permitido tomar **recursos bélicos** (armas, armaduras, munición/pociones, comida para la campaña).
- En **Guerra Total (F5)**: permitido botín más amplio, **sin** vaciar completamente la base (dejar al menos un 30% del stock general o un “kit de continuidad” definido por admins).
- Prohibido destruir cofres **solo por arruinar** (griefing).

- **Mascotas:** ver §10.
-

9) Comercio y Contratos

- Todo tradeo debe acordarse previamente (texto en chat es suficiente; libro firmado recomendado).
 - **Escrow** (intermediación de admin) disponible a pedido.
 - Estafas permitidas **solo** bajo rol explícito y **aprobado por admins**; caso contrario, sanción.
 - Comerciantes en guerra con salvoconducto reciben **3 días IRL de inmunidad** para ese trato puntual.
-

10) Mascotas y Buffs

- 1 **mascota oficial** por clan; da buffs dentro del radio de la bandera principal si está “activa”.
 - **No matar:** solo **secuestro** temporal en asaltos. Si muere, admins juzgan si fue accidente/abuso y aplican sanción o reposición.
 - El buff puede desactivarse si hay abuso (criterio de admins).
-

11) Brújulas y Datapack (nombres y funcionamiento)

- La **brújula renombrada** (según estándar definido por admins) apunta a la **bandera más cercana**.
 - Banderas principales y avanzadas deben estar **renombradas correctamente** para ser válidas.
 - Cualquier inconsistencia de nombres anula protecciones o ventajas hasta corregirla.
-

12) Construcción, Redstone y Terreno

- Prohibido bloquear completamente biomas/recursos clave con murallas enormes sin acceso público razonable.
 - Límites de redstone orientativos: **relojes** deben tener “apagado” accesible, y lógicas con **tick > 1s** si producen lag.
 - **Mecanismos AFK** permitidos si no generan lag. Si degradan TPS, admins podrán apagarlos/confiscar.
 - **World border** y claims: admins pueden definir zonas no jugables o reservas para eventos.
-

13) Dimensiones y Transporte

- **Nether:** permitido túneles; prohibido encerrar portales ajenos o “trampas de muerte” en salida.
 - **End:** dragón y gateways se manejan por **eventos** (ver §14).
 - **Elytra/rutas:** se pueden usar; bloquear cielos con barreras masivas se considera griefing del espacio aéreo.
-

14) Eventos Globales (Dragón/Wither y otros)

- Invocar **Wither** o intentar matar **Ender Dragon** debe **anunciarse**.
 - El botín se reparte por reglas de evento o acuerdo previo.
 - Admins pueden reservar fechas/zonas para eventos PVE/PVP masivos y pausar guerras durante el evento.
-

15) Protección a Nuevos y Safe-Log

- Jugadores/clanes nuevos tienen **72h IRL de gracia**: no pueden ser asediados salvo provocación directa.
 - **Safe-log:** al desconectarte fuera de combate, tenés **60s** de protección si no golpeaste/recibiste daño en los últimos 30s.
-

16) Cuentas Alternas y Multi-Clan

- **Alt-accounts** deben declararse a admins.
 - No se permite **estar en dos clanes rivales** con la misma persona (principal + alt) si eso otorga ventajas indebidas.
 - Sanción por espionaje abusivo: desde retiro de banderas hasta ban.
-

17) Conducta y Comunicación

- Respeto básico, nada de doxxing/amenazas/discriminación.
 - Bromas sí; humillación sistemática no.
 - Uso del chat para coordinar guerras **no habilita** violar otras reglas.
-

18) Evidencia, Reportes y Soporte

- Reportes con **hora, lugar, capturas o breve video**.
 - Admins pueden pedir material adicional o testigos.
 - Falta de evidencia no descarta el caso si hay **indicios suficientes** (criterio de admins).
-

19) Sanciones (escalado orientativo)

- **Menor:** advertencia → mute corto → retiro de ítems del incidente.
- **Media:** ban temporal, pérdida de banderas/avanzadas involucradas, invalidación de captura.
- **Grave:** rollback de la acción, ban largo, disolución de clan si fue operación coordinada.
- **Máxima:** ban permanente por hacks/dupes/amenazas o daño masivo deliberado.

Las sanciones pueden **acumularse** y **agravarse** por reincidencia. Los admins pueden ajustar sanciones según contexto e impacto.

20) Administración, Cambios y Versionado

- Los admins pueden **interpretar, pausar o modificar** reglas para proteger la experiencia.
 - Registros de cambios y versión vigente en <https://tommatez.github.io/trastornalandia/>.
 - Jugar en el servidor implica **aceptar** este reglamento y sus futuras modificaciones.
-

21) Anexos Útiles (listas para copiar/pegar dentro del PDF)

A) Formato de Declaración de Asedio

- Clan atacante: ____ | Clan defensor/objetivo: ____
- Objetivo: Base / Avanzada (especificar coordenadas/dimensión)
- Inicio (IRL): ____ | Duración máx.: 120 min | Enfriamiento: 12h
- Presencia de defensor online: Sí/No (requisito)

B) Formato de Cambio de Fase/Diplomacia

- Clan: ____ | Cambio solicitado: ____ → ____
- Motivo: ____ | Hora (IRL): ____ | Enfriamiento: 24h

C) Estándar de Nombres (Datapack)

- Bandera principal: CLAN_<Nombre>
- Avanzada: CLAN_<Nombre>_OUTPOST_<#>

- Brújula: Rastreador_<CLAN o OBJETIVO>