

SlinkonCraft: YP-Säädökset

SlinkonCraftin ylläpitoroleja määrittävät asetukset ja toiminnan dokumentaatio. Palvelimen yleisiä asetuksia käsittelee säännöt (linkki sääntöihin).

- Versio 2.6, päivitetty 27.1.2025 – Ozchae

SlinkonCraftin säädöksiä voidaan muuttaa vain **johtoryhmän määräenemmistöllä** (3/5). Poikkeuksena johtoryhmää koskevia osuuksia voi muuttaa vain johtoryhmän yksimielisyydellä. **Kaikista korjauksia suuremmista muutoksista tulee tehdä ilmoitus ylläpidolle**. Ylläpito-oikeuksia käyttääkseen täytyy olla 2FA päällä.

Ylläpidon roolit

	Kehitystiimi (🔑)	Rakennustiimi (🔧)	Valvontatiimi (👁️)	Yhteisötiimi (🌐)
(★) Harjoittelijat	(Ei ole)	Rakentaja	Helpperi	Yhteisöaktiivi
(★★) Ylläpito	Kehittäjä	Arkkitehti	Valvoja	Yhteisötoimija
(★★★) Alijohto	Admin	Pääarkkitehti	Päävalvoja	Yhteisövetäjä
(★★★★) Johto	Johtoryhmä & Perustaja			

Sisällys

1 Ylläpidon tasot

1.1 ★ Harjoittelijat

- 1.1.1 Harjoittelijan virka
- 1.1.2 Harjoittelijan oikeudet ja vastuut
- 1.1.3 Harjoittelijaksi hakeminen

1.2 ★★ Virallinen ylläpito

- 1.2.1 Ylläpitäjän virka
- 1.2.2 Ylläpitäjän oikeudet ja vastuut
- 1.2.3 Ylläpitäjäksi ylentyminen

1.3 ★★★ Ylempi ylläpito eli alijohto

- 1.3.1 Ylemmän ylläpitäjän virka
- 1.3.2 Alijohtoon oikeudet ja lisävastuut
- 1.3.3 Alijohtoon pääseminen

1.4 ★★★★★ Johtoryhmä

- 1.4.1 Johtoryhmän virka
- 1.4.2 Johtoryhmän vastuut
- 1.4.3 Johtoryhmän paikat tällä hetkellä

2 Ylläpidon tiimit

2.1 Kehitystiimi

- 2.1.1 Kehitystiimin työnkuva
- 2.1.2 Kehitystiimin tehtävät & vastuut
- 2.1.3 Kehitystiimin roolit

2.2 Rakennustiimi

- 2.2.1 Rakennustiimin työnkuva
- 2.2.2 Rakennustiimin tehtävät & vastuut
- 2.2.3 Rakennustiimin roolit

2.3 Valvojatiimi

- 2.3.1 Valvojatiimin työnkuva

- 2.3.2 Valvojatiimin tehtävät & vastuut

- 2.3.3 Valvojatiimin roolit

2.4 Yhteisötiimi

- 2.4.1 Yhteisötiimin työnkuva
- 2.4.2 Yhteisötiimin tehtävät & vastuut
- 2.4.3 Yhteisötiimin roolit

2.5 Roolien värit

3 Ylläpidon toiminta

3.1 Ylläpitokokoukset

3.2 Ylläpitoroolien joustavuus

- 3.2.1 Useassa yp-tiimissä toimiminen

3.3 Ylennyspyynnön jättäminen

3.4 Ylläpitäjän alentaminen

3.5 Ylläpitotoiminnasta lomailu

3.6 Ylläpidon viestintäkäytänteet

- 3.6.1 Minecraft-ilmoituskäytänteet
- 3.6.2 Discord-ilmoituskäytänteet
- 3.6.3 SoMe-ilmoituskäytänteet

4 Ylläpidon säännöt

4.1 Sääntörikkeiden seuraamukset

4.2 Palvelimen sääntöjen rikkominen

4.3 Oikeuksien hyväksikäyttö

4.4 Ylläpitoasian jakaminen ulkopuolisille

4.5 Toiminta muilla palvelimilla

5 Säädösten muutosloki

1 Ylläpidon tasot

- Ylläpitäjän taso ei määritä hänen arvoaan ylläpidolle. Taso on eniten näyte siitä vaivasta, mitä ylläpitäjä on SlinkonCraftin eteen valmis näkemään, hierarkkiset lisät ovat vain pieni bonus.

1.1 Taso 1 – Harjoittelijat

1.1.1 ★ Harjoittelijan virka

Ylläpidon ensimmäinen taso on harjoittelijat. Mikäli ylläpitotiimin koulutuskapasiteetti riittää, voidaan harjoittelijaksi ottaa myös innokkaita, vähemmän kokeneita hakijoita. Yleinen minimihakuvaatimus on 30h peliaika sekä kuukauden pelikokemus palvelimella.

- Kehitystiimi on poikkeus: harjoittelijan roolia ei ole.

Harjoittelija-ajan tarkoituksena on tutustuttaa ylläpitolainen SlinkonCraftin ylläpidon toimintaan ja tarvittaessa “kouluttaa” ylemmän tason rooliin vaadittavia asioita.

Harjoittelijana vietettävä **minimиаika** riippuu kokemuksesta:

- Palaava kunniajäsen: minimиаikaa ei ole.
- Uusi ylläpitäjä: 1kk.
- Ei aiempaa kokemusta: 2kk.

Harjoittelijana kannattaa panostaa aktiivisuuteensa, koska se on ylentymistä määrittelevä kriteeri. **Vähän aktiivisuutta näyttänyt harjoittelija ei voi ylentyä ja erittäin epäaktiivinen putoaa ylläpidosta pois.**

1.1.2 ★ Harjoittelijan oikeudet ja vastuut

Harjoittelijan roolissa toimivalla ylläpitäjällä on lievästi rajoitetut oikeudet ylläpitotiiminsä kesken, mutta **yhtäläinen äänioikeus kaikissa yp-kokouksissa** (ellei kokouksen äänestys mene tasan; vain silloin voidaan harjoittelijoiden äänet laskea pois). Harjoittelijoilla ei vielä ole äänioikeutta ylläpitohakemuksiin.

- Kaikilla tason 1 ylläpitorooleilla on myös valvojatiimin tason 1 roolioikeudet.
- Kaikilla ylläpitorooleilla on -40 % alennus SlinkonCraft-kauppaan.

1.1.3 ★ Harjoittelijaksi hakeminen

Harjoittelijaksi haetaan [SlinkonCraftin nettisivuilla](#). Mikäli hakemusta puoltaa **70% ylläpidosta**, otetaan harjoittelijakandidaatti haastatteluun. Haastattelun pitää haetun roolin tiimin seniori tai muussa tapauksessa esihenkilö. Haastattelussa täytyy olla paikalla lähes kaikki tiimin ylemmät ylläpitäjät. Koska tärkein osuus on itse hakemus, pääsee kandidaatti ylläpitoon haastattelun jälkeen, **ellei määräänemmistö paikallaolijoista vastusta päätöstä**.

- Haastattelua saa tulla seuraamaan kuka tahansa ylläpidon jäsen (ellei haastateltava toisin halua), mutta sen aikana vain kyseisen tiimin ylläpitäjillä (ja johtoryhmällä) on oikeus puuttua keskusteluun.

1.2 Taso 2 - Ylläpito

1.2.1 ★★ Ylläpitäjän virka

Ylläpidon toinen taso on virallinen ylläpito. Virallisen ylläpidon jäsen on täysin toimintavaltuutettu tiimiinsä työtehtäviin, sekä tällä on täydet vaikutusmahdollisuudet kaikkeen ylläpidon toimintaan.

1.2.2 ★★ Ylläpitäjän oikeudet ja vastuut

Virallisella ylläpidolla ei ole rajoitettuja oikeuksia ja tiimin sisäinen vastuu kasvaa. Kaikilla virallisilla ylläpitäjillä oikeus ja **vastuu äänestää tiimiinsä hakevien kandidaattien hakemuksia nettisivuilla.**

- Tason 2 ylläpitorooleilla on myös jokaisen ylläpitotiimin 1. tason roolin oikeudet sekä valvojatiimin tason 2 roolioikeudet. Työsuhde-etuna myös KONNA-edut.

1.2.3 ★★ Ylläpitäjäksi ylentyminen

Kun harjoittelija kokee omaksuneensa rooliinsa tarvittavat taidot, tulee tämän pyytää ylläpitotiimiä alijohdolta, tai muussa tapauksessa esihenkilöltä, ylenemiskeskustelua. Ylenemiskeskustelussa keskustelun pitävä selvittää ylläpitäjän valmiuksia rooliin. Mikäli keskustelun pitävä kokee valmiuksien täyttyvän, laittaa tämä ylläpitäjän ylentymisen käsiteltäväksi aiheeksi #kokous-aiheita -kanavalle. Kokouksessa ylenemispyynnöstä äänestetään, ja pyynnön tulee saada **2/3 puolesta-ääniä** (omaa ääntä ei lasketa).

Kaikki äänestävät ylläpitolaiset saavat kirjoittaa ylläpitäjälle palautetta päätöksestään puoltaa tai vastustaa ylenemistä, mutta **saman ylläpitotiimin jäsenet ovat vaadittuja perusteemaan päätöstään** ja antamaan palautetta.

- Mikäli ylläpito ei puolla ylenemistä, pyynnön voi esittää uudelleen 2 viikon kuluttua.

1.3 Taso 3 - Ylempi ylläpito eli alijohto

1.3.1 ★★★ Ylemmän ylläpitäjän virka

Ylläpidon kolmas taso on ylempi ylläpito eli senioriylläpito. Senioriylläpitäjä on alempi johtorooli, eli tiiminsisäinen johto- ja luottohenkilö. Ylemmät ylläpitäjät valitsevat tiimiinsä harjoittelijoita, huolehtivat tiimiinsä tehokkuudesta sekä hoitavat tiimiinsä korkeamman tason vastuita tai tehtäviä, mihin tavallinen ylläpitäjä ei kykene.

Minkään tason johtoroolissa toimivat eivät voi pelata palvelimella pelaajatasolla. Tämä tarkoittaa, että kukaan alijohdon jäsen ei näy virallisilla top-listoilla eikä voi kisata kilpailujen palkinnoista.

1.3.2 ★★★ Alijohdon oikeudet ja lisävastuut

Ylemmän ylläpidon jäsenillä on vastuu opastaa ja kouluttaa tiiminsä harjoittelijoita. He toimivat tiimin esihenkilön apukätenä, auttaen tiiminsä johtamisessa. Ylempi ylläpitäjä on tiiminsä sisällä johtoroolissa, eli heillä on oikeus määrätä tiimiläisiä ja asettaa linjauksia toimintamalleista.

Ylemmällä ylläpidolla on yleisesti lisätyt oikeudet palvelimella, pääsy katselemaan konsolia sekä oikeus hyväksyä/hylätä tiimiinsä hakevien ylläpitohakemuksia.

- Tason 3 ylläpitorooleilla on vähintään jokaisen ylläpitotiimin 2. tason roolin oikeudet sekä tason 3 valvojatiimin roolioikeudet. Työsuhde-etuna myös KONNA+-edut.

1.3.3 ★★★ Alijohtoon pääseminen

Alempaan johtovirkaan pääsy ei ole taattua ja vaatii aiemmassa roolissa **tavoitteellista roolille omistautumista**. Yleisenä tasovaatimuksena on myös aiemmassa roolissa aktiivisesti vähintään vuoden toimiminen.

Asemaan päästäkseen ylläpitäjä esittää ylenemispyyntönsä käsiteltäväksi aiheeksi seuraavaan johtokokoukseen, jossa seniorikandidaatti otetaan asian käsittelyn ajaksi mukaan. Tällöin seniorikandidaatin tulee saada **johtoryhmän yksimielisyys ylentymisestä**. Mikäli johtoryhmä sekä ylläpitäjä itse kokee tasovaatimusten täyttyvän, menee asia käsittelyyn seuraavassa ylläpitokokouksessa.

Ylläpitokokouksessa asiasta aloitetaan äänestys, jossa vaaditaan **koko ylläpidolta ¾ kannatus** sekä **kyseisen ylläpitotiimin yksimielisyys**. Näiden kriteereiden täytyessä tulee ylentymisestä virallinen. Kyseisen ylläpitotiimin tulee antaa palautetta päätöksestään.

- Evätyn ylennyspyyntönsä voi esittää uudelleen aikaisintaan kuukauden jälkeen.

1.4 Taso 4 - Johto

1.4.1 ★★★★★ Johtoryhmän virka

Ylläpidon neljäs eli korkein taso on johtoryhmä. Johtoryhmä on palvelimen ylempi johto eli käyttää kaikki ylläpitotiimit kattavaa käskyvoimaa. Yksittäinen johtoryhmän jäsen voi käyttää viimeistä päätösvaltaa vastuutiiminsä sisällä. Johtoryhmällä on myös viimeinen päätösvalta kaikissa palvelinta koskevissa päätöksissä. Mikäli jokin ylläpitoasia etenee johtoryhmälle, vaaditaan johtoryhmän äänestyksessä määräenemmistö.

Johtoryhmässä on 5 paikkaa, jotka täyttyvät ensisijaisesti eri ylläpitotiimien esihenkilöistä: 2 johtoasemaa kehitystiimille, 1 rakennustiimille, 1 valvojatiimille ja 1 yhteisötiimille. Johtoryhmään voidaan lisätä henkilöstöä vain, mikäli jokin viidestä paikasta on tyhjä. Johtoryhmän jäseniä lisätessä tai poistaessa vaaditaan yksimielisyys.

Johtoryhmällä on myös tarvittaessa pääsy palvelimella lähetettyihin yksityisviesteihin (/msg), mutta niiden tarkasteluun vaaditaan johtoryhmän enemmistö. Yksityisyyttä rikotaan vain painavalla syyllä, kuten törkeän sääntörikkeen selvittämiseksi.

1.4.2 ★★★★★ Johtoryhmän vastuut

Kaikilla johtoryhmän jäsenillä on yhteinen **vastuu tietää miten jokainen ylläpitotiimi toimii**, ja yhdessä rakentavasti keskustella sekä koordinoida tiimienvälistä toimintaa serverin ylläpitämiseksi ja kehittämiseksi. Johtoryhmän tulee myös **tuntea ylläpidon toimintaa käsittelevät dokumentit riittävästi**.

Kaikkien **johtoryhmän jäsenten tulisi olla ylläpitokokouksissa paikalla**, mikäli tämä ei ole mahdollista voi jäsen antaa kokouksen päätösvaltansa ja tehtävänsä tiiminsä seniorille tai toiselle ylläpitolaiselle. **Johtoryhmällä on kerran viikossa oma johtokokous** ennen virallista ylläpitokokousta. Johtokokouksessa esikäsitellään kokousaiheita, valmistellaan niiden esittäminen koko ylläpidolle sekä koordinoidaan tiimienvälisiä projekteja. Johtokokouspöytäkirja tulee luettavaksi koko ylläpidolle.

Tämän lisäksi johtoryhmällä on muita johdolle kuuluvia vastuualueita, joita eri jäsenet hoitavat. Nämä vastuualueet ovat: **tiimivastaava**, joka päättää kyseisen ylläpitotiimin vastuutehtävien jaon tiimin roolien sekä jäsenten kesken; **suunnitteluvastaava**, joka innovoi palvelimen kehityssuuntaa sekä minipelejä; **ohjevastaava**, joka on vastuussa ohjeista sekä linjauksista ja **rahastovastaava**, joka pitää kirjaa palvelimen tilistä sekä rahakuluista ([linkki tilinpitoon](#)).

Ylläpitotiimin esihenkilön pääasiallinen tehtävä on johtaa ja organisoida tiimiä eli johtotason ylläpitäjä harvoin hoitaa tiiminsä tavallisia vastuita. Kellään johtoryhmän jäsenellä ei voi olla vastuuta useasta ylläpitotiimistä: mikäli jonkin tiimin esihenkilön paikka on avoin, jakaa muu johtoryhmä paikan tehtävät keskenään, kunnes paikka täyttyy.

1.4.3 ★★★★★ Johtoryhmän paikat tällä hetkellä

N1kkee

- Kehitysvastuu
- Suunnitteluvastuu
- Rahastovastuu

Eegupo

- Kehitysvastuu
- Suunnitteluvastuu

Ozchae

- Rakennusvastuu
- Suunnitteluvastuu

- Ohjevastuu

Potentiaali

- Yhteisövastuu
- Suunnitteluvastuu
- Ohjevastuu

2 Ylläpidon tiimit

Ylläpidossa toimii neljä tiimiä: Kehitystiimi sekä Rakennustiimi, jotka vastaavat palvelimen sisällöstä ja Valvojatiimi sekä Yhteisötiimi, jotka vastaavat palvelimen pelaajakannasta. Kaikilla tiimeillä on omat roolinsa.

Joissain rooleissa on suosituskäraja tai aktiivisuusvaatimus. Suosituskäraja on osviittaa antava ja sen voi alittaa, mutta tällöin tulee olla erityisen hyvä kandidaatti. Aktiivisuusvaatimukset lasketaan keskikuukausitasolla: 20 t/kk = 240 tuntia / vuosi eli 40 minuuttia / päivä.

2.1 Kehitystiimi

2.1.1 Kehitystiimin työnkuva

Kehitystiimin työnkuvaan kuuluu SlinkonCraftin tekninen kehitys sekä ylläpito. Tähän kuuluu pelipalvelimien configurointi ja pluginien koodaus, sekä nettisivujen, Discord botin ja muun infrastruktuurin hallinnointi.

2.1.2 Kehitystiimin tehtävät & vastuut

Serverien tekninen toiminta (plugin säätö, bugien korjaus jne)

- Proxy
- Hub
- GridPvP
- Survival
- Creative
- Duels
- Maailmanloppu
- Pikarakennus
- Replayt

Serverin muiden palveluiden tekninen toiminta

- Discord bot
- Nettisivut
- Ylläpidon cloud

Pelattavuuden suunnittelu ja toteutus

- Saavutukset
- Tasosysteemi
- Kosmetiikat
- Pelimuotojen yleinen toiminta

Serverin infrastruktuurista huolehtiminen
Kehitystiimin hakemusten läpikäynti

2.1.3 Kehitystiimin roolit

Taso 1

Taso 2 ★★ KEHITTÄJÄ

Kehittäjät ovat kehitystiimin toimijoita, joiden työnkuvaan kuuluu palvelinsysteemien

kehittäminen ja ylläpito. Kehittäjien oikeudet katsotaan tapauskohtaisesti, mutta yleisesti kehittäjillä on vähintään rakentajan, valvojan ja yhteisöaktiivin oikeudet.

Edellytykset:

- Kokemusta javasta
- Kokemusta tarpeellisista kehitystyökaluista (Maven, SpigotAPI, SQL)
- Ymmärtää minecraft-palvelinten infrastruktuuria
- Suosituskäraja 16 vuotta

Taso 3 ★★★ ADMIN

Admin (suom. Järjestelmänvalvoja) on kehitystiimin alempi johtorooli, jonka työkuvaan kuuluu palvelinsysteemien kehittämisen lisäksi myös kehittäjien opastaminen sekä projektien organisointi ja johtaminen. Adminien oikeudet vaihtelevat tapauskohtaisesti tarvitsemisen mukaan, mutta virallisesti Adminilla on vähintään arkkitehdin, päävalvojan sekä yhteisötoimijan oikeudet.

Edellytykset:

- Hyvä ymmärrys SlinkonCraftin systeemien toiminnasta (etenkin SlinkonCore), mutta myös siitä, miten SlinkonCraftin systeemit on palvelinteknisesti rakennettu.
- Järkkymättömät Java-aidot ja Minecraftin toiminnan ymmärtäminen. Syvällisempi ymmärrys esimerkiksi IP-verkkojen toiminnasta, Linux tai muu vastaava eduksi
- Kokemusta muista kehitystyökaluista ja tietoturvasta

Taso 4 ★★★★★ JOHTORYHMÄ (Kehitysvastaavat)

Kehitysvastaavat johtavat kehitystiimiä. Kehitysvastuussa olevan tulee osata kaikkiin kehitystiimin rooleihin vaadittavat taidot ja sen lisäksi kyetä johtamaan sekä organisoimaan tiimiä. Kehitysvastaavat myös integroivat tiiminsä osaamista muiden tiimien kanssa eli mm suunnittelevat rakennusvastaavan kanssa pelimuodon teknisten ominaisuuksien designia, valvontavastaavan kanssa rangaistuskäytäntöjen automatisointia tai yhteisövastaavan kanssa tapahtuman toteutusta.

Lisäksi kehitysvastaavat toimivat palvelimen korkeimpina ylläpitäjinä hallinnoiden koko palvelininfrastruktuuria korkeimmalla tasolla sekä siihen liittyviä domain-nimiä, Discord-botin sovellusta, verkkokauppaa, tietokantapalvelinta ja muuta vastaavaa.

2.2 Rakennustiimi

2.2.1 Rakennustiimin työkuva

Rakennustiimin työkuva on suunnitella ja rakentaa SlinkonCraftin pelikartat. Tiimin tavoite on varmistaa, että palvelimen minipelit tukevat monipuolisia pelityylejä tasavertaisesti ja, että kaikki tärkeä on palvelimella aseteltu helposti saataville.

2.2.2 Rakennustiimin tehtävät & vastuut

Serverin rakennusten suunnittelu, rakentaminen ja ajoittainen päivittäminen

- Hub
- Survival spawn
- Gridkartat
- Duels lobby
- Duels-kartat
- Maailmanloppu-kartat
- Replay lobby
- Pikarakennusmaailma
- Pikarakennukset
- Creative spawn plot
- Event kartat
 - Randomdrop spawn
 - Blockmaster

Pelattavuuden suunnittelu ja integraatio

- Gridkarttojen tasapainotus keskenään (eli tavoite pitää kaikki gridkartat *lähes* yhtä suosittuina: jos jokin kartta on selvästi vähemmän tai enemmän suosiossa kuin toinen, tiimin tehtävä on ottaa selvää miksi)
- Gridkartan sisäinen tasapainotus (mikään pelityyli ei ole mahdoton: bow, rod, sword, rush)
- Aulatilojen selkeänä pitäminen

Serverin ulkonäöstä huolehtiminen ja selkeänä pitäminen

- Nettisivujen ulkoasu?
- Pelien GUIt
- Logot, brändäys, symboliikka

Creativen rakennuskisojen rakennusten äänestämisen (ja siten voittajan valitseminen)

Rakennustiimin hakemusten läpikäynti

2.2.3 Rakennustiimin roolit

Taso 1 ★ RAKENTAJA

Rakentajat ovat yleisesti rakennustiimin harjoittelijoita, joiden työnkuvaan kuuluu pienempien projektien (Grid-kartat ja pienemmät) rakentaminen sekä suuremmissa rakennusprojekteissa toimiminen muun rakennustiimin johdolla. Rakentajilla on myös helpperin oikeudet.

Edellytykset:

- Riittävästi kokemusta rakentamisesta tai pelisuunnittelusta
- Pieni rakennushaaste haastattelussa
- Suositusikäraja 16 vuotta

Taso 2 ★★ ARKKITEHTI

Arkkitehdit ovat yleisesti rakennustiimin toimijoita, joiden työnkuvaan kuuluu palvelimen pelikarttojen suunnittelu ja toteutus sekä pelattavuuden pohtiminen (myös

olemassaolevien karttojen parantaminen). Arkkitehtien tehtävä on rakentaa ja ohjeistaa suurten rakennusprojektien kokoonpanoissa. Arkkitehteillä on myös valvojan sekä yhteisöaktiivien oikeudet.

Edellytykset:

- Riittävät raat rakennustaidot
- Tiedostaa pelikartan tai rakennuksen pelattavuuteen vaikuttavia tekijöitä (tästä rakennushaaste)
- Osa soveltaa WorldEditin karkeita perusteita

Taso 3 ★★★ PÄÄARKKITEHTI

Pääarkkitehti-roolissa toimivat ovat yleisesti rakennustiimin alempia johtohenkilöitä, joiden työnkuvaan kuuluu tiiminkattavien rakennusprojektien suunnittelu, organisointi ja toteutus sekä pelikarttojen pelattavuuden analysointi (mm. /gridpvp:gridpvp setmap, eri karttojen vertailuun). Pääarkkitehdit opastavat ja kouluttavat Rakentajia, auttavat näiden valinnassa sekä osittain johtavat rakennustiimiä päättämällä projektien työnjaosta. Pääarkkitehteillä on myös kehittäjän, päävalvojan sekä yhteisötoimijan oikeudet.

Edellytykset:

- Kokemusta useamman ison SlinkonCraft-rakennusprojektin suunnittelusta ja toteutuksesta.
- Korkeatasoiset raat rakennustaidot ja enemmän (tiedostaa fokaalisen pisteen, asetelun, väriteoriaa...)
- Tiedostaa ja soveltaa karttojen pelattavuuteen vaikuttavia tekijöitä
- Edistyneet WorldEdit tai Axiom käyttötaidot (Pääarkkitehdin WorldEdit-tutkinto eli vähintään WEKK: rakentajien must read)
- Riittävät kyvyt tarvittaessa soveltaa muita rakennustyökaluja (Esim. FAVS, GoBrush, GoPaint tai WorldPainter maastoon tai ASTools armor standien tekemiseen. Vähintään 3 näistä ois hyvä osata)

Taso 4 ★★★★★ JOHTORYHMÄ (Rakennusvastaava)

Rakennusvastaava johtaa rakennustiimiä. Rakennusvastuussa olevan tulee osata kaikkiin rakennustiimin rooleihin vaadittavat taidot ja sen lisäksi kyetä johtamaan ja koordinoimaan tiimiä sekä koko palvelimen visuaalista puolta. Rakennusvastaava myös integroi tiiminsä osaamista muiden tiimien kanssa eli mm. suunnittelee kehitysvastaavien kanssa pelikartan erikoisominaisuuksiin tarvittavaa teknistä toteutusta tai yhteisövastaavan kanssa tapahtumaan tarvittavaa karttaa.

Rakennusvastaavan työnkuvaan kuuluu myös virallisesti ohjeiden tekeminen pelimuotojen kartoissa huomioitavista rakennusteknisistä asioista sekä pienimuotoisten WorldEdit/Axiom-tenttausten järjestäminen rakennustiimin ylennyspyyntöjen yhteydessä.

2.3 Valvojatiimi

2.3.1 Valvojatiimin työnkuva

Valvojatiimin työnkuva on pääasiallisesti pelata SlinkonCraftin minipelejä, samalla vastaten pelaajien apupyyntöihin sekä silmälläpitäen ja rangaisten sääntörikkkeitä.

2.3.2 Valvojatiimin tehtävät & vastuut

Sääntörikkkeitä rankaiseminen

- Survival grieffaus
- Modattujen clienttien käyttö
- Asiaton käytös
- Asiaton skini tai rakennelma

Pelaajien auttaminen

- Vastaaminen HelpOP viesteihin
- Yleinen ohjeistus
- Grieffattujen rakennelmien palauttaminen

Discordin moderointi

Stream moderointi?

Sääntöjen/rangaistusten ylläpitäminen ja päivittäminen

Unban hakemusten läpikäynti (kun yhteisötiimi tarvitsee apua)

Valvojatiimin hakemusten läpikäynti

2.3.3 Valvojatiimin roolit

Taso 1 ★ HELPPERI

Helpperit ovat yleisesti valvojatiimin harjoittelijoita, joiden työnkuvaan kuuluu pelaajien opastaminen ja lievemmistä sääntörikkkeitä rankaiseminen. Helpperit voivat antaa maksimissaan viikon kestäviä portikieltoja.

Edellytykset:

- Kiinnostus valvojahommaa kohtaan ja motivaatiota oppia tekemään sitä
- Tuntee SlinkonCraftin sääntö- ja rangaistuskäytänteet (säännöt: <https://slinkoncraft.net/saannot>, rangaistuskäytännöt [valvojaoppaassa](#)).
- Suositusikäraja 13 vuotta

Taso 2 ★★ VALVOJA

Valvojat ovat yleisesti valvojatiimin toimijoita, joiden työnkuva on palvelimella pelatessaan auttaa ja opastaa pelaajia sekä rangaista eri sääntörikkkeitä. Valvojat valvovat myös SlinkonCraftin Discord-palvelinta ja voivat antaa sääntörikkkeitä botin avulla chat-käytänteitä vastaavia rangaistuksia. Valvojilla on myös rakentajan sekä yhteisöaktiivin oikeudet.

Edellytykset:

- Perusteellinen osaaminen SlinkonCraftin rangaistuskäytännöistä
- Aktiivisuusvaatimus 20t/kk
- Suositusikäraja 14 vuotta

Taso 3 ★★★ PÄÄVALVOJA

Päävalvoja on yleisesti valvojatiimin alempi johtorooli eli päävalvojat johtavat valvoja ja helppereitä. Päävalvojat ovat valvojien työnkuvan lisäksi viime kädessä vastuussa mm. törkeiden ja monimutkaisten sääntörikkeiden selvittämisen koordinoinnista ja muun valvojatiimin opastamisesta tällaisissa tapauksissa. Tämän lisäksi työnkuvaan kuuluu myös helppereiden valinnassa auttaminen, kandidaattien haastattelu sekä opastaminen. Päävalvojilla on myös kehittäjän, arkkitehdin sekä yhteisötoimijan oikeudet.

Edellytykset:

- Aktiivisuusvaatimus 50h/kk
- Suosituskäraja 16 vuotta

Taso 4 ★★★★★ JOHTORYHMÄ (Valvontavastaava)

Valvontavastaava johtavat valvojatiimiä. Valvontavastuussa olevan tulee osata kaikkiin valvojatiimin rooleihin vaadittavat taidot ja sen lisäksi kyetä johtamaan sekä organisoimaan tiimiä. Valvontavastaava myös integroi tiiminsä osaamista muiden tiimien kanssa eli mm. suunnittelee kehitysvastaavien kanssa AntiCheatin parantamista tai yhteisövastaavan kanssa tulevan tapahtuman ohjeistusta.

Valvontavastuuseen kuuluu myös lakiteknisistä asioista huolehtiminen eli tarvittaessa törkeästä kyberrikoksesta rikosilmoituksen tekeminen tai tekemisen ehdottaminen rikoksen kohteeksi joutuneelle pelaajalle. Valvojaoppaan ja rangaistuskäytäntöjen ylläpitäminen ja ylläpitämisen koordinointi on myös pääasiallisesti valvontavastaavan tehtäviä.

Yhteisötiimi

Yhteisötiimin työnkuva

Yhteisötiimin työnkuva on toimia pelaajien ja ylläpidon viestintäkanavana sekä järjestää tapahtumia. Tiimin tavoite on kehittää ja ylläpitää palvelimen ilmapiiriä.

Yhteisötiimin tehtävät & vastuut

Ilmapiirin kehittäminen (yhteisötiimi vastaa viime kädessä tästä)

- Pelaajakunnan ilmapiirin tunnustelu, sen kehittäminen
- Ylläpidon ilmapiirin tunnustelu ja kehittäminen
- Huolehtii viestinnän pysymisestä avoimena
- Varmistaa, että palvelimen ulkokuori vastaa palvelimen arvoja

Pelaajien tiedottaminen

- Yleiset palvelimen kehityssuuntaa koskevat tiedotteet ja äänestykset
- Tapahtumat

Sosiaalisen median hallinnointi

- Instagram
- TikTok
- (Youtube)

Tapahtumien järjestäminen ja ideointi

- Tapahtumapelimuotojen isännöinti
- Peli-illat
 - Pelaajien peli-illat
 - Ylläpidon peli-illat
 - Pelaajien ja ylläpidon yhteiset peli-illat

Ylläpitolaisten pitäminen ajan tasalla

- Ylläpidon projekteista tiedottaminen
- Ylläpitokokousten järjestäminen

Ylijäävä tekeminen, mikä ei kuulu muiden tiimien työnkuvaan

Unban hakemusten läpikäynti

Yhteisötiimin hakemusten läpikäynti

Yhteisötiimin roolit

Taso 1 ★ YHTEISÖAKTIIVI

Yhteisöaktiivit ovat yleisesti yhteisötiimin harjoittelijoita, joiden työnkuvaan kuuluu tapahtumien suunnittelu ja pienimuotoinen toteutus (mm. Creativessa), yhteisön ja ylläpidon yhteishengen kehittäminen positiivisella asenteella sekä peli-iltoihin osallistuminen sekä niissä auttaminen. Yhteisöaktiivilla on lisänä helpperin oikeudet.

Edellytykset

- Kiinnostusta ja motivaatiota kehittää palvelimen ilmapiiriä
- Suositusikäraja 15 vuotta

Taso 2 ★★ YHTEISÖTOIMIJA

Yhteisötoimijat ovat tittelinsä mukaisesti yhteisötiimissä toimivia ylläpitäjiä. Yhteisötoimijan työnkuvaan kuuluu laaja valikoima palvelimen ilmapiiriä ja viestintää edesauttavaa toimintaa. Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi suurempien tapahtumien järjestämistä tapahtumapalvelinta hyödyntäen; ylläpidon, pelaajien ja sekä-että peli-iltojen järjestämistä tai oppaiden kehittämistä ja päivittämistä. Yhteisötoimijalla on myös rakentajan sekä valvojan oikeudet.

Edellytykset

- Kyky toimia osana yhteisötiimiä ja suunnitella sekä toteuttaa tapahtumia
- Kyky tarvittaessa soveltaa riittävästi valvojan puolen tietotaitoa
- Osaamista toimia itsenäisesti

Taso 3 ★★★ YHTEISÖVETÄJÄ

Yhteisövetäjä on yleisesti yhteisötiimin alempi johtorooli, jossa toimivat henkilöt johtavat yhteisötoimijoita ja -aktiiveja, sekä auttavat näiden valinnassa ja opastuksessa. Tämän lisäksi yhteisövetäjä voi olla vastuussa tapahtumapalvelimen hallinnoinnista, tai erilaisten ilmoitusten tai tiedotteiden tekemisestä ja julkaisemisesta Discordissa tai SlinkonCraftin sosiaalisissa medioissa. Yhteisövetäjällä on myös kehittäjän, arkkitehdin sekä päävalvojan oikeudet.

Edellytykset:

- Ymmärrys SlinkonCraftin muiden ylläpitotiimien toimintaperiaatteista
- Ajan tasalla pysyminen ylläpidon projekteista
- Kyky käsitellä konflikteja
- Tarvittaessa keinot tuottaa videoita ja isännöidä striimejä
- Laaja tietämys SlinkonCraftin toiminnasta yleisesti
- Pitkäaikainen aktiivisuus ylläpidon toiminnassa

Taso 4 ★★★★★ JOHTORYHMÄ (Yhteisövastaava)

Yhteisövastaava johtaa yhteisötiimiä. Yhteisövastuussa olevan tulee osata kaikkiin yhteisötiimin rooleihin vaadittavat taidot ja sen lisäksi kyetä johtamaan sekä organisoimaan tiimiä. Yhteisövastaava myös integroi tiimensä osaamista muiden tiimien kanssa eli mm. suunnittelee kehitysvastaavien kanssa peli-illan teknisiin vaatimuksiin varautumista, rakennusvastaavan kanssa turnaukseen tarvittavaa areenaa tai valvontavastaavan kanssa tulevan tapahtuman valvojakokoonpanoa.

- **Yhteisövastaava huolehtii johtoryhmän kokouksista viimekädessä ja pyrkii viimekädessä konfliktinratkaisijana.**

2.5 Roolien tyyli

Ylläpitoroolin nimeä, väriä tai muuta visuaalista tyyliä muuttaessa tarvitaan johtoryhmän yksimielisyys.

Roolien värikoodit:

JOHTO & PERUSTAJA - #971A2D

ADMIN - #AA00FF

KEHITTÄJÄ - #DC00E6

PÄÄARKKITEHTI - #285FC8

ARKKITEHTI #3296C8

RAKENTAJA #46C8C8

PÄÄVALVOJA #007819

VALVOJA #14B92D

HELPPERI #46FF5A

YHTEISÖVETÄJÄ #BB3E00

YHTEISÖTOIMIJA #E45E14

YHTEISÖAKTIIVI #FF9347

3 Ylläpidon toiminta

Ylläpidon tavoite on, että kaikista ylläpidon ja serverin muutoksista pidetään kaikkien ylläpitolaisten - tasoa katsomatta - kesken äänestys. Serverin kehityssuuntaa koskevista päätöksistä olisi hyvä pitää äänestyksiä myös pelaajien kesken.

Tällöin päätöksien eteneminen näyttäisi tältä:

Ylläpidon jäsen tai pelaaja esittää palvelinta muuttavan ehdotuksen -> Ylläpidon kokouksessa pidetään ylläpidon keskeinen äänestys asian suhteen -> (Tarvittaessa pelaajien keskeinen äänestys voidaan myös pitää) -> Muutosprojekti alkaa ja johtoryhmä päättää, mitä kukakin tekee. (Toiveiden ja pystymisen mukaan tietenkin).

- Kaikkia ylläpidon päätöksiä ei tarvitse tehdä virallisina menettelyinä, mutta mikäli jostain asiasta ei päästä yhteisymmärrykseen, tulee noudattaa virallisia menettelyitä.

3.1 Ylläpitokokoukset

Koko SlinkonCraftin ylläpidon tulisi osallistua jokaviikkoisiin **kokouksiin sunnuntasin klo 18**. Kokouksessa päätetään ylläpidon kesken palvelimen asioista, mikäli kokous on virallinen (**ylläpidosta 60% on paikalla**), muulloin kokouksen aiheet siirretään seuraavalle viikolle. Vuodessa tulisi olla paikalla vähintään 20 kokouksessa (n. 40%), muulloin ylläpitäjä lasketaan epäaktiiviseksi. Ylläpitäjien aktiivisuus kokouksissa katsotaan neljännesvuosikokouksessa (5 osallistumista / 3 kk).

Kokouksessa tehdään päätökset seuraavassa järjestyksessä:

1. #kokous-aiheita -kanavalla ilmenneet aiheet
2. Ylennyspyynnöt
3. #parannusideoita -kanavan ehdotukset
4. Ylläpitohakemukset

Jos ylläpitokokouksen keskustelu alkaa sekavaksi tai ei ole enää rakentavaa, määrätään asian käsittelyn ajaksi puheenjohtaja. Puheenjohtaja voi olla kuka tahansa ylläpidon jäsen (jonka tulisi olla asiassa puolueeton).

Aina kauden lopussa **neljännesvuosittain pidetään suurempi kausikokous**.

Kausikokouksen aikataulu katsotaan aina erikseen, tavoitteena saada paikalle suurin mahdollinen määrä ylläpitäjiä. Kausikokouksessa käydään läpi kaikkien 13 aiemman ylläpitokokouksen pöytäkirjat ja sisällöt, joista sitten kirjoitetaan puhdas kehityspäivitys julkiseksi versioksi pelaajille.

Myös eri **ylläpitotiimit pitävät virallisen palaverin keskenään kuukauden välein**, kuukauden ensimmäisellä viikolla. Tavoitteena on saada koko tiimi paikalle toiminnan koordinoimiseksi sekä tiimin jäsenten tilanteiden selvittämiseksi.

3.2 Ylläpitoroolien joustavuus

Ylläpitoroolit ovat joustavia, eli kuka tahansa ylläpidon jäsen on oikeutettu pienissä

määrin suorittamaan muiden ylläpitoroolien työtehtäviä. Mikäli ylläpitäjä haluaa virallisesti toimia useamman ylläpitotiimin roolissa, tulee tämän hakea roolia toisesta tiimistä erikseen. Roolia voi myös vaihtaa hakemalla toiseen tiimiin.

3.2.1 Useassa ylläpitotiimissä toimiminen

Ylläpitäjä, joka hakee toiseen rooliin tai toimii toisessa roolissa, on toissijainen prioriteetti hakuprosessissa sekä tiimin tehtävänjaossa. Tämä tarkoittaa, että ylläpitotiimin tehtävät pyritään ensisijaisesti jakamaan vain kyseisessä tiimissä toimiville.

Yleneminen rooleissa etenee tiimeittäin eli useammassa tiimissä toimivan tulee esittää ylennyspyyntö roolikohtaisesti (esim. rakentajana toimivan valvojan tulee hakea arkkitehdin roolia erikseen). Ylläpitäjän taso katsotaan korkeimman roolin perusteella, ellei jokin tiimikohtainen tasovaatimus sitä estä (esim. päävalvoja ei voi hyväksyä/hylätä yhteisötiimin hakemuksia nettisivuilla).

3.3 Ylläpitäjän ylentäminen

Ylläpidon sisällä ylentyminen seuraavalle tasolle on mahdollista kriteereillä, jotka on esitetty tätä ylläpitotasoa käsittelevässä säädöskohdassa.

Kaikista ylennyspyynnön hyväksymisvaatimuksista voidaan erityistapauksessa poiketa johtoryhmän yksimielisyydellä.

3.4 Ylläpitäjän alentaminen

Ylläpidon jäsenen roolistaan alentaminen on harvinainen käytäntö, ja se on mahdollista vain alennusvaatimuksen kautta. Kuka tahansa ylläpidon jäsen voi jättää alennusvaatimuksen toisesta ylläpitäjistä kokous-aiheita kanavalle, jolloin asiasta pidetään seuraavassa ylläpitokokouksessa äänestys. **Alennusvaatimus tarvitsee 90% kannatuksen koko ylläpidolta tai 100% kannatuksen kyseiseltä ylläpitotiimiltä** astuakseen voimaan. Voimaan astunut alennusvaatimus laskee kyseisen ylläpitäjän ylläpitotasoa yhdellä. Mikäli kyseessä on johtoryhmän jäsen, ei tämä ole valtuutettu toimimaan johtoryhmässä uudestaan ainakaan vuoteen.

Alennusvaatimuksen voi jättää joillain näistä perusteista:

- Ylläpitäjän epäaktiivisuus
- Kyvyttömyys täyttää roolin edellytykset
- Roolin aseman hyväksikäyttö muita ylläpidon jäseniä kohtaan

Vaatimuksen tulee olla perusteltu; syyttä jätettyä vaatimusta ei käsitellä.

3.5 Ylläpitotoiminnasta lomailu

Kaikesta ylläpitotoiminnasta on mahdollista ottaa lomaa kaksi kuukautta ilman erityistä syytä. Pidemmistä lomista tulee erikseen sopia vähintään tiimin alijohdon kanssa. Mikäli alemman tai ylemmän tason johtotehtävissä toimiva ylläpitäjä pitää lomaa yli kuukauden, tulee tämän nimittää tuuraaja tehtäviinsä loman ajaksi.

Lomaileva ylläpitäjä säilyttää roolinsa ellei hän toisin halua.

3.6 Ylläpidon viestintäkäytännöt

Ylläpidon tulisi olla esimerkki pelaajille, joten ylläpitäjien, etenkin pelaajakannasta vastaavien, tulisi pyrkiä asiallisuuteen aina työtehtäviä hoitaessa. Ilmoituksia tai muuta suuremmalle pelaajamäärälle tehtäviä tiedotteita tehdessä tulisi ulkoasun olla myös virallinen tai teemaan sopiva. Kaikki tiedotteet on hyvä räätälöidä niiden tarkoitusta varten, mutta tiedotetta koskevia ilmoituskäytäntöitä tulee silti noudattaa:

3.6.1 Minecraft-ilmoituskäytännöt

Virallisesta ylläpidosta ylöspäin ylläpitäjillä on oikeus /ilmoitus -komentoon palvelimella (5 minuutin välein). Ilmoitukset näkyvät koko palvelimelle, eikä niitä tule tehdä turhaan. Ilmoitusta on hyvä käyttää virallisista asioista, kuten palvelimen uudelleenkäynnistyksestä tai tapahtumasta.

3.6.2 Discord-ilmoituskäytännöt

Mikäli olet julkaisemassa ilmoitusta Discordiin, tulee ilmoitus aina ensiksi näyttää muulle ylläpidolle. Discordin @everyone on varattu vain erityistilanteisiin eli mm. uuden pelimuodon julkaisu tai suuremmat ilmoitukset.

3.6.3 Sosiaalisen median ilmoituskäytännöt

Tästä lisää yhteisötiimin oppaissa.

4 Ylläpidon säännöt

SlinkonCraftin virallisten sääntöjen lisäksi koko ylläpito on sidoksissa myös ylläpidon sisäisiin sääntöihin. Ylläpidon sisäisten sääntöjen rikkomisesta voi pahimmassa tapauksessa menettää ylläpitäjän oikeutensa.

4.1 Sääntörikkeiden seuraamukset

Mikäli ylläpidon jäsen rikkoo ylläpitoa koskevia sääntöjä, seuraa sääntörikkeen vakavuuden perusteella jokin seuraavista toimenpiteistä:

- **Huomautus** seuraa pienistä yp-sääntörikkeistä. Jo tason 2 ylläpitäjä voi huomauttaa harjoittelijoita.
- **Virallinen varoitus** seuraa toistuvista huomautuksista tai suuremmasta sääntörikkeestä. Varoitus voidaan antaa vain selkeästä ja perustellusta syyistä, epäselvässä tilanteessa ei ryhdytä toimenpiteisiin. Virallisen varoituksen voi antaa tiimin alijohto tai esihenkilö ja jokaisesta annettusta varoituksesta tulee tehdä **rikekirjaus**. Varoitus vanhenee 6kk kuluttua.
- **Oikeuksien menetys** seuraa **toisesta varoituksesta** tai korkeatasoisesta sääntörikkeestä. Mikäli ylläpitäjää epäillään korkeatasoiseen rikkeeseen syyllistymisestä, seuraa tästä oikeuksien menetys suoraan asian tutkinnan ajaksi. Kaikki roolin menetykseen johtavat tapaukset tulee tutkia perinpohjaisesti toiminnan oikeudenmukaisuuden varmistamiseksi.

Rikekirjaukset tehdään käsittelyssä yhdessä rikkeen tehneen osapuolen, tiimin esihenkilön sekä vähintään yhden tiimin alijohdon jäsenen kanssa. Rikekirjaus tehdään cloudiin ([linkki](#)), ja siinä tulee olla seuraavat tiedot:

- Päivämäärä (anto ja vanhentuminen)
- Mitä käynyt ja kenelle
- Minkä ylläpitotiimin vastuualue
- Rikkeen käsittelijät
- Todisteet jos saatavilla
- Jatkosuunnitelma tilanteen osalta

Varoitus on ylläpitäjälle hyvä mahdollisuus tarkastella itseään ja omaa käytöstään, se ei ole syy lannistua, vaan se olisi hyvä nähdä mahdollisuutena kehittää omaa toimintaansa.

4.2 Palvelimen sääntöjen rikkominen

Ylläpito on roolistaan huolimatta yhtälailla sidoksissa palvelimen sääntöihin kuin pelaajat, joten ylläpidon tulisi olla pelaajille malliesimerkki näiden sääntöjen noudattamisesta. Siinä missä tavallinen pelaaja voi saada sääntörikkeistä hiljennyksen tai porttikiellon, voi ylläpidon jäsen saada virallisen varoituksen ja menettää lopulta oikeutensa.

Ylläpidon jäsenelle seuraa virallinen varoitus sellaisesta sääntörikkeestä, jolle SlinkonCraftin säännöt määrittelee vähintään päivän kestävä rangaistuksen. Lähtökohtaisesti pienemmistä sääntörikkeistä seuraa vain huomautus.

Törkeä kiusaaminen tai muu pelaajille vahingoittamistarkoituksessa aiheutettu haitta johtaa välittömiin toimenpiteisiin eli yleensä varoitukseen tai pahempaan. Erittäin törkeässä sääntörikkeessä, eli sellaisessa josta SlinkonCraft säännöt määrittelevät vähintään 30 päivää kestävä rangaistuksen, seuraa oletuksena ylläpitäjän oikeuksien menetys.

4.3 Oikeuksien hyväksikäyttö

Oikeuksien hyväksikäytöksi lasketaan:

- Roolin auktoriteetista hyötyminen mainostamiseen, kiusaamiseen tai vihan lietsontaan.
- Tahallinen perättömän haitallisen informaation levittäminen.
- Ylläpitoroolin oikeuksien käyttö pelillisen edun saamiseksi, tarkoituksellisesti pelaajien häiritsemiseksi tai palvelimen tuhoamiseksi.
- Ylläpidon toiminnan sabotointi, eli ylläpidon projektin tahallinen hidastaminen, palvelimen tapahtuman häirintä tai muu ilkivalta (mm. live-lähetysten sabotointi).

Oikeuksien hyväksikäytöstä seuraa rikkeen vakavuuden perusteella lähtökohtaisesti suoraan varoitus tai oikeuksien poisto.

4.4 Ylläpitoasian jakaminen ulkopuolisille

SlinkonCraftin ylläpito pyrkii avoimuuteen toiminnastaan, mutta ylläpidon sisällä puhuttavien asioiden tulisi silti jäädä ylläpidon sisälle. Tämä tarkoittaa, että jos ylläpidon jäsen esimerkiksi kuvaa videota tai vastaavaa palvelimella, tulee tämän laittaa ylläpidon ilmoitukset pois päältä muutamaksi tunniksi (/ypilmoitukset <1-30>).

Mikäli ylläpidon jäsen vuotaa luottamuksellista tietoa ylläpidon ulkopuolelle, seuraa tästä rikkeen vakavuuden perusteella oletuksena huomautus tai varoitus.

4.5 Toiminta muilla palvelimilla

SlinkonCraft kunnioittaa muiden suomalaisten Minecraft-palvelimien toimintaa sekä pyrkii yhteistyöhön näiden kanssa. Koska ylläpito yleisesti edustaa SlinkonCraftia muualla pelatessaan, tarkoittaa tämä, että ylläpidon jäsenten ei tule häiritä muiden suomalaisten palvelimien toimintaa.

Mikäli ylläpidon jäsen lievästi häiritsee jonkin toisen palvelimen toimintaa tai pelaajia, tai muuten aiheuttaa sekasortoa, seuraa tästä huomautus. Jos ylläpitäjä aiheuttaa tarpeeksi haittaa ansaitakseen *porttikiellon, seuraa tästä oletuksena varoitus. Kaikesta vakavammasta häirinnästä (esim. DDoS tai palvelimen tahallinen kaataminen) seuraa oikeuksien menetys.

*Muualla saadun rangaistuksen syy vaikuttaa tapauskohtaisesti sekä tässäkin tapauksessa rangaistuksen keston tulisi olla ainakin vuorokausi.

- SlinkonCraftin ylläpitäjä on myös valtuutettu toimimaan ylläpidossa muuallakin jos tämä on kykenevä demonstroimaan riittävää omistautumista myös SlinkonCraftin ylläpitämiseen.

4.6 Epäaktiivisuus ylläpidossa

Mikäli ylläpidon jäsen on tilannetta selittämättä ollut kuukauden täysin epäaktiivinen tai toiminut erittäin vähän, ottaa tiimin esihenkilö tai alijohto tähän yhteyttä tilanteen selvittämiseksi. Mikäli tilanne jatkuu, **menettää ylläpitäjä oikeutensa kahden kuukauden selittämättömästä epäaktiivisuudesta.**

5 Säästösten muutosloki

Nykyinen versio: 2.6

Versio 2.6 (2025-01-27)

Harjoittelijana vietettävä aika on nyt vaadittua (minimialiaika). Useassa ylläpitotiimissä toiminta ja niihin haku on nyt toissijaista. Viralliseksi ylläpitäjäksi yleneminen vaatii nyt keskustelun tiimin johdon kanssa.

Versio 2.5 (2025-01-25)

Lisätty ylläpitäjän lomautuminen.

Versio 2.4 (2025-01-23)

Lisätty 4.6 ylläpitäjän epäaktiivisuus. Lisätty maininta 2FA vaatimuksesta oikeuksien käyttöön. Lisätty roolien värit. Lisätty johtoryhmän enemmistövaatimus yksityisviestien lukemiseen.

Versio 2.3 (2025-01-16)

Lisätty ylläpidon tiimien kokoukset ja neljännesvuosikokoukset.

Versio 2.2 (2025-01-10)

Lisätty alennusvaatimuksen mahdollisuus.

Versio 2.1 (2025-01-03)

Ylläpidon ääritapauskäsikirja yhdistetty säädöksiin, säädökset ovat nyt virallisemmin perustuslain kaltainen. "Yhteisöseniori" on nyt "yhteisövetäjä". Lisätty sisällysluettelo. Lisätty ilmoituskäytänteet.