



应急管理大学 Minecraft 同好会

章 程

University of Emergency Management Minecraft Club

(简称: UEMCraft)

应急管理大学 Minecraft 同好会 编制

\

第一章 总则

第一条 应急管理大学 Minecraft 同好会是由应急管理大学 Minecraft 爱好者自愿组成的非营利性学生兴趣社群。

第二条 本社群的正式名称为应急管理大学 Minecraft 同好会，可简称为“应大 MC 同好会”；英文名称为“University of Emergency Management Minecraft Club”，缩写为“UEMCraft”。

第三条 本社群的宗旨是以 Minecraft 为平台，开展校园数字复原、建筑创作、技术交流等活动，培养成员的创造力、团队协作能力与跨学科实践能力。

第四条 本社群活动范围主要在网络虚拟空间及线下聚会场所开展，主要包括：

- 1，建设和维护社群专属 Minecraft 服务器；
- 2，开展校园建筑数字复原、原创建筑设计与展示；
- 3，组织红石技术、建筑技巧、服务器运维技术交流与培训；
- 4，参与 Minecraft 高校联盟及跨校交流活动；
- 5，举办创作比赛、建筑展览、主题团建等活动；
- 6，沉淀技术文档、建筑存档、教学视频等社群知识资产；
- 7，与其他高校 Minecraft 社团开展联谊、联建、联赛等合作。

第二章 成员

第五条 凡具有应急管理大学正式学籍的在读学生，认同本章程并递交申请，经理事会审议批准后，即成为本社群成员。

第六条 成员享有以下权利：

- 1，参与社群各项活动，使用社群服务器及相关资源；
- 2，了解社群章程、组织架构和规章制度；
- 3，对社群管理、活动安排提出建议、批评与质询；
- 4，按照本章程规定的程序，申请担任部门负责人或项目负责人；
- 5，自由申请退出社群；
- 6，在社群服务器中进行合法合规的创作，享有其原创作品的署名权；
- 7，参与跨校交流活动，代表本社群参加 **Minecraft** 高校联合组织举办的各类活动。

第七条 成员需要履行以下义务：

- 1，遵守国家法律法规、社会公德及本社群各项规章制度；
- 2，维护社群名誉和利益，不得利用社群名义从事违法违规活动；
- 3，积极参与社群活动；
- 4，爱护社群公共财产（包括但不限于服务器数据、建筑存档、硬件设施），不得恶意破坏；
- 5，服从合理的工作安排，完成所承担的项目或岗位职责；
- 6，保守社群内部敏感信息（如服务器密码、成员隐私信息等）

第八条 成员可自由退出社群。退出成员不再享有成员权利，其在服务器中的个人创作成果经本人同意后可保留或由社群归档。

第九条 成员违反本章程的，经理事会审议决定后，可以终止其成员身份，予以除名。

第三章 组织架构与职能

第十条 本社群实施“理事会统筹、部门分工、项目驱动、成员自治”的组织原则。

第十一条 全体成员大会是本社群的最高权力机构，由全体成员组成，每学期至少召开一次。其职权包括：

- 1，审议和修改本章程；
- 2，选举和罢免理事会成员；
- 3，审议理事会工作报告；
- 4，决定社群重大事项（如服务器重大升级、跨校合作、大型活动等）；
- 5，审议成员除名申诉。

全体成员大会须有三分之二以上成员出席方可召开，一般事项须经到会成员过半数表决通过，修改章程或罢免理事会成员须经到会成员三分之二以上表决通过。

第十二条 理事会是社群的日常决策机构，有会长一名、副会长一至两名、秘书长一名组成，任期一年，可连任一届。理事会职权包括：

- 1，召开全体成员大会，执行大会决议；
- 2，制定和修改社群规章制度；
- 3，审批成员入社及成员除名；
- 4，任免各部门负责人及项目负责人；
- 5，审批活动计划和预算，管理社群资产；
- 6，代表社群对外联络与合作，对接 Minecraft 高校联合组织事务。

理事会实行民主集中制，重大事项须集体讨论决定。

第十三条 会长是社群主要负责人，全面负责社群工作，对外代表本社群，主持理事会会议和全体成员大会，协调各部门工作，负责与 Minecraft 高校联合组织的日常对接。

第十四条 副会长协助会长工作，在会长缺席时代行会长职责，分管具体业务领域（技术、创作、外联等）。

第十五条 秘书长负责社群日常事务管理，包括成员档案管理、会议记录、活动考勤、资料归档等，协助会长协调各部门工作。

第十六条 本社群设立技术部、创作部、宣传部三个部门。

技术部设部长一名，成员若干。职责包括：

- 1，负责 Minecraft 服务器的日常运维、插件管理、数据备份与安全防护；
- 2，制定服务器使用规范和技术标准；
- 3，开展红石技术、命令方块、服务器配置等技术培训；
- 4，为创作部和活动提供技术支持。

创作部设部长一名，成员若干。职责包括：

- 1，组织建筑创作、校园数字复原、地图设计等创作活动；
- 2，管理社群建筑存档、作品展示和创作资源库；
- 3，组织创作经验分享和建筑技巧培训。

宣传部设部长一名，成员若干。职责包括：

- 1，负责社群宣传推广、新媒体运营、活动摄影与记录；
- 2，组织社群团建、迎新、节日活动等；
- 3，负责跨校联络、联盟对接和对外交流；
- 4，管理社群抖音、B 站等线上社区秩序。

第十七条 针对特定创作任务或活动，理事会可批准设立临时项目组。项目组设负责人一名，成员由负责人招募，项目结束后自动集散。项目组向理事会负责，定期汇报进展。

第四章 负责人产生与罢免

第十八条 理事会成员和各部门负责人由全体成员大会民主选举产生，选举应坚持“公开、公平、公正”原则。

第十九条 理事会候选人须满足以下条件：

- 1，品行端正，无不良记录；
- 2，成为社群成员至少满一学期；
- 3，熟悉社群运作，具有较强的组织协调能力和责任心；
- 4，承诺任期内投入足够精力于社群工作。

第二十条 选举程序如下：

- 1，换届前两周，由现任理事会发布换届通知，接受候选人报名；
- 2，候选人须提交竞选纲领，在全体成员大会上陈述和答辩；
- 3，全体成员大会以无记名投票方式选举，得票过半者当选；
- 4，选举结果当场公布，向 Minecraft 高校联盟报备

第二十一条 各部门负责人由理事会提名或成员自荐，经理事会审议通过后任命。部门负责人任期与理事会同步，表现不称职的，理事会可予以调整或免职。

第二十二条 理事会成员有下列情形之一的，经三分之一以上成员正式联名提议，可召开临时全体成员大会进行罢免表决：

- 1, 严重违法法律法规或本章程;
- 2, 玩忽职守, 造成社群重大损失或恶劣影响;
- 3, 连续两个月未履行理事会职责且无正当理由;
- 4, 利用职权谋取私利。

罢免须经全体成员大会到会成员三分之二以上表决通过。

第二十三条 理事会成员因毕业、休学、辞职等原因出现空缺时, 应在一个月內召开全体成员大会补选; 补选前由理事会决定其他成员临时代理。

第五章 活动管理

第二十四条 每学期初, 理事会应制定本学期活动计划, 包括常规活动 (如周长建造、技术培训) 和重点活动 (如大型建筑项目、比赛、展览等), 并向全体成员公布。

第二十五条 活动组织细则如下:

- 1, 常规活动由相应部门自主组织, 报理事会备案;
- 2, 重点活动须由理事会审批, 明确项目负责人、预算、时间表和分工;
- 3, 跨校活动或公开活动须提前向 **Minecraft** 高校联合组织报备;
- 4, 活动结束后, 负责人须在一周内提交活动总结, 包括成果、经验、问题及改进建议。

第二十六条 作品管理细则如下:

- 1, 成员在社群服务器中的原创建筑作品, 署名权归创作者所有;
- 2, 社群有权将成员作品用于非营利性宣传、展览、比赛提交等, 使用前须征得创作者同意;

3, 成员退出社群时, 可要求保留或删除其个人作品, 社群公共建筑及合作项目成果归社群所有;

4, 鼓励成员将创作过程、技术方案整理成文档, 纳入社群知识库。

第六章 资产管理与财务

第二十七条 本社群资产包括:

- 1, Minecraft 高校联合组织拨付或社群申请的活动经费;
- 2, 成员自愿缴纳的会费 (如有);
- 3, 社会捐赠、赞助 (须符合 Minecraft 高校联合组织规定);
- 4, 服务器硬件、软件、建筑存档、技术文档等无形资产;
- 5, 其他合法取得的资产。

第二十八条 财务管理细则如下:

- 1, 社群经费由秘书长统一管理, 设立专门账目, 做到收支有据、账目清晰;
- 2, 单笔支出超过五百元或非常规支出, 须经理事会集体讨论批准;
- 3, 每学期末向全体成员大会报告财务状况, 接受成员监督;
- 4, 任何成员不得侵占、私分或挪用社群资产。

第二十九条 服务器资产管理细则如下:

- 1, 服务器硬件和域名等核心资产须登记造册, 明确保管负责人;
- 2, 服务器账号密码实行分级管理, 核心密码由会长和技术部部长共同掌握;
- 3, 建筑存档、技术文档等数字资产须定期备份, 至少保留三份副本 (本地、网盘、离线存储各一)。

第七章 章程修改

第三十条 本章程的修改，须由理事会或三分之一以上正式成员联名提议。

第三十一条 修改程序如下：

- 1，提议人须提交书面修改草案，说明修改理由和具体内容；
- 2，理事会应在收到提议后两周内召开全体成员大会进行审议；
- 3，修改须经全体成员大会到会成员三分之二以上表决通过；
- 4，修改通过后，新章程自通过之日起生效，向 Minecraft 高校联盟组织报备。

第八章 附则

第三十二条 本章程的最终解释权归本社群所有。

第三十三条 本社群可根据本章程制定具体实施细则，包括《服务器使用规范》《活动组织流程》《财务管理办法》等，实施细则不得与本章程相抵触。

第三十四条 本章程自通过之日起生效