

Wissenswertes

1. Änderungen des Regelwerks werden in #regelwerk verkündet
2. Es gilt immer die neuste Version des Regelwerks.
3. Das Regelwerk darf nicht umgangen werden.
4. Bei Problemen auf dem Server kann per Ticket in “**#ticket**” mit dem Team kommuniziert werden.
5. Der Server läuft auf Schwierigkeitsstufe **Normal** und der Server restartet täglich um 0:00 Uhr.

§1.Verhalten

1. Alle Spieler sind zu gegenseitigen Rücksichtnahme verpflichtet.
2. Beleidigungen und jede andere Art der verbalen Gewalt, Rassismus, Belästigung, Spam etc. sind im öffentlichen und im Privat-Chat sowie auf Schildern, in Form von Bauwerken, benannten Items o.Ä. untersagt.
3. CAPS im Übermaß sowie Spam sind nicht erlaubt.
4. Jegliche Art von direkter oder indirekter Werbung für sich selbst oder andere ist ohne eine vorherige Genehmigung verboten.
5. Streitereien soweit möglich privat klären.
6. Respektiere und akzeptiere die Entscheidungen des Teams.
7. Hab Spaß und nehme keinen den Spaß.

§2.Allgemeines Spielverhalten

1. Das Nutzen von SeedCrackern, X-Ray oder anderen Tools, welche Strukturen, Erze etc. hervorheben (im Speziellen durch Blöcke hindurch) sind strikt verboten und führen direkt zu einem finalen Ban vom Server!
2. Jede Art von Cheaten ist verboten.
3. Bugs dürfen nicht zum eigenen Spielvorteil ausgenutzt werden.

§3. PvP

1. PvP im Spawnbereich ist verboten und durch ein Plugin verhindert.
2. Die PvP-Rolle kann mit /pvp an / aus ein- und ausgeschaltet werden. Nach Beginn einer Kampfhandlung kann der PvP-Status erst nach 30 Sekunden wieder ausgeschaltet werden.
3. Crystal-PvP ist verboten.
4. Fallen stellen durch das Regelwerk eine Sonderform von PvP dar, daher gelten hier die gleichen Regelungen wie für übliche PvP-Handlungen. Fallen, welche ausschließlich im Rahmen für Pranks o.ä. genutzt werden (nicht tödlich) sind für diesen Zweck erlaubt, solange das potentielle Opfer dadurch nicht im Spielspaß beeinträchtigt wird.

§4. Modifikationen

1. Modifikationen (Mods), Ressource Packs, Datapacks o. Ä. sind verboten, solange sie nicht auf der Liste für erlaubte Modifikationen in **Anhang 1** aufgelistet sind.
2. Anfragen für das Hinzufügen oder Entfernen weiterer Modifikationen können über Discord im Kanal “**#feedback**” eingereicht werden – werden diese angenommen, dürfen diese mit Veröffentlichung einer neuen Version des Regelwerks verwendet werden.

§5. Allgemeine Bauregeln

1. Es sollte darauf geachtet werden, dass die Welt schön bleibt. Vor allem an öffentlichen Orten.

§6. Claim-Plugin/ Grundstücke

1. Auf dem Server ist ein Claim System installiert. Grundstücke, die über dieses deklariert wurden, sind vor Griefversuchen geschützt.
2. Bei Grundstücken, die ohne Claim Plugin bestehen, wird keine Haftung für Schäden übernommen, es werden auch keine beschädigten Bauwerke wiederhergestellt oder Items ersetzt (Bemerke, das Griefen eines solchen Grundstücks ist dennoch strafbar!)
3. Ein Grundstück gilt von minimaler (-64) bis maximaler (320) Bauhöhe.
4. Grundstücke sind innerhalb des Spawnbereiches verboten.
5. Speziell Bauteam: Das Claimen von Flächen innerhalb des Spawnbereiches ist ebenfalls verboten.
6. Es gilt einen Mindestabstand von 3 Chunks (F3+G) zwischen den eigenen und fremden Grundstücken leerzulassen.
7. Ungenutzte/Unbebaute Claims werden nach Prüfung des Teams auf Wunsch nach 30 Tagen gelöscht.
8. Die Bauwerke auf gelöschten Claims bleiben bestehen – lediglich der Claim an sich wird freigegeben.

§7. Griefing

1. Den Spielspaß der anderen Spieler durch Explosionen, Mobs, Lags, Bugs, Diebstahl, Betrug, Belästigung, Redstone oder das Zerstören von Bauwerken, Farmen und Wegen absichtlich oder grob fahrlässig zu behindern, ist verboten.
2. Schäden an ungeclaimten Grundstücken werden vom Team nicht rückerstattet.
3. Entstehen durch auf dem eigenen geclaimten Grundstück Schäden durch getrustete Personen, so liegt dies in der Eigenverantwortung des Grundstückinhabers. Erstattungen o.ä. durch das Team sind hier nicht möglich.
4. Durch das Claim-System sollten Schäden nahezu unmöglich sein – sollte es jedoch trotzdem zu einem Schaden kommen, so ist dieser nur ersetzbar durch Vorlage von eindeutigen Beweisen (Screenshots, Replay-Aufnahmen, Videos, etc.).

§8.Farmen

1. Prinzipiell sind alle Farmen erlaubt, solange sie nicht durch Lags etc. das Spielerlebnis der Spieler beeinträchtigen. Ausgenommen davon sind portalbasierte Farmen – diese sind komplett verboten.
2. Farmen sollten nicht mehr produzieren als für den Eigenbedarf und eventuell den eigenen Shop notwendig ist! Werden für Projekte größere Mengen benötigt, so ist dies per Ticket vorab darzulegen.
3. Farmen müssen entweder unterirdisch oder optisch ansprechend gebaut werden.
4. Chunkloader sind nicht gestattet.
5. Duper jeglicher Art sind nicht gestattet.
6. Farmen sind, wenn möglich, ein- und ausschaltbar zu bauen.
7. Werden Farmen vom Team abgebaut, so gehen die Baublöcke in den Besitz des Bauteams über

§9.Shops

1. Derjenige der Items Verkaufen will benutzt die Funktionen übers Auktionshaus.
2. Untereinander darf man Traden.

§10.End

1. Das Drachenei verbleibt in der Community und wird vom Team ausgestellt. Spieler dürfen das Ei nicht abbauen!
2. Die Main End Insel darf nicht geclaimt oder in irgendeiner Weise ab- bzw. bebaut werden.
3. Farmen im End sind erlaubt. Es gelten die Regeln unter „Farmen“ und zusätzlich die hier angegebenen.
4. Endportal-Duper sind verboten.
5. Es wird eine öffentliche Enderman-XP-Farm vom Team gebaut werden. Zusätzliche Enderman-Farmen sind nicht erlaubt.
6. Das END wird ab dem 01.09.2026 eröffnet, hierzu gibt es ein Main Portal was vom Team bereit gestellt wird.

§11. Nether

1. Auf der Netherdecke muss jedes Bauwerk gespawntproof (bspw. per Slab oder durch Knöpfe) sein, um die Funktion der Farmen sicherzustellen.

§12.AFK

1. Das Umgehen der automatischen AFK-Erkennung durch jegliche technischen Hilfsmittel wie z.B. Makros oder programmgesteuerte Bewegungen sowie durch Nutzung von AFK-Brunnen etc. sind untersagt.
2. Grund der AFK-Regelung sind die begrenzten Spielslots – jeder soll die Chance haben mitspielen zu können
3. Sollte dem Server-Team Spieler auffallen die zu lange AFK sind, werden diese nach eigenem Anmessen gekickt. **(Siehe §8 Abs.2)**

§13. Server Zugang

1. Zweitaccounts sind nicht gestattet.
2. Jegliche Art von Bots sind verboten.

§14. Ban Appeal

1. Eine Strafe kann durch eine Beschwerde (Ban Appeal) reduziert werden. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten: Entschuldigung oder Gegenbeweise
2. Ein Ban Appeal muss über ein Ticket in “**#ticket**” eingereicht werden.

§15. Inaktivität

1. Bei Abwesenheit (z.B. durch Urlaub, Prüfungsphase, o.Ä.) kann dies dem Team durch ein Ticket in **#tickets** mitgeteilt werden.
2. Abmelden auf Unbestimmte Zeit ist nicht möglich!
3. Das Team entscheidet über weiteres Vorgehen bei Abmeldung.

Schäden durch Bugs

1. Sollte es zu Schäden/ Verlusten durch Bugs kommen, so ist dieser nur ersetzbar durch Vorlage von eindeutigen Beweisen (Replay-Aufnahmen, Videos, etc.)

Strafen bei Regelbruch

1. Strafen werden vom Team von Fall zu Fall geprüft.
- 2.

Vollständigkeit

1. Dieses Regelwerk erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Es können jederzeit Regelungen geändert oder neue Regeln hinzugefügt werden. Sämtliche Änderungen werden im DC bekannt gegeben und sind direkt mit Nutzung des Servers direkt wirksam.
2. Das Server – Team behält sich vor Einzelfälle zu entscheiden.

Anhang 1 - Liste erlaubter und nicht erlaubter Clints

Erlaubte Clints

Clints: Badlion, Lunar, Feather, Labymod

Nicht erlaubte Clints:

Vape / Vape light, Meteor, Wurst Client etc

Advanced X-Ray

Baritone

BetterPerspective

Camera Utils

Easy Vilager Trade

Freecam

FreeLook Mod

Item Scroller

Librarian Tradefinder

Marlowww's Crystal Optimizer

MouseWheelie

No Chat Reports

TimeChanger

VoiceChat

Seedfinder (Permaban)

Selbst entwickelte Mods sind verboten, bis diese geprüft und freigegeben wurden. (kein Anspruch auf Prüfung)