Regeln für „Minecraft ORAV #3“

1. Zu Beginn des Projekts werden 2er Teams gebildet. Die Anmeldung erfolgt unter <http://orav.logilutions.de/register.php>. Die Teams können bis 12 Stunden vor Start des Projektes geändert werden. Danach ist keine Änderung mehr möglich.
2. Ein Team darf sich nicht mit anderen Teams zu zum Beispiel 3er oder 4er Teams zusammenschließen.
3. Wenn ein Spieler stirbt, ist das Projekt für ihn beendet und er scheidet aus.
4. Wenn man seinen eigenen Teampartner tötet, wird dieser nicht wiederbelebt.
5. Die Welt hat eine Größe von ca. 300x600 Blöcken. Am Spawn befindet sich ein Netherportal und Löcher für die Spieler der Teams.
6. Die Welt ist durch eine Border begrenzt. Die Border darf nicht überwunden oder untergraben werden.
7. Es darf nur das Portal am Spawn geben. Das Errichten von weiteren Netherportalen ist verboten.
8. Zu Beginn des Projekts ist jeder Spieler in einem Loch. Teampartner sind jeweils nebeneinander. Ein Countdown zählt herunter und bei 0 beginnt das Projekt.
9. Nach dem Start von ORAV gibt es 10 Minuten Schutzzeit, in denen man keine anderen Spieler schlagen kann. Fallen sind natürlich dennoch möglich.
10. Jedes Team hat die Möglichkeit eine Doppelkiste zu platzieren, welche die anderen Teams nicht einsehen bzw. zerstören dürfen. Die Kiste muss mit einem Schild versehen sein, auf dem der Teamname steht. z.B. #winner
11. Das Untergraben des Spawns ist verboten.
12. Das Benutzen von Bugs, Cheats und Hacks ist untersagt.
13. Texturepacks dürfen einem keinen Vorteil gegenüber anderen Teilnehmern verschaffen. (z.B. Xray, Damageindikator...)
14. Für teaminterne Gespräche darf /tell benutzt werden. Syntax: /tell <Spielername> <Nachricht> (/tell = /msg = /w)
15. Nach einer zuvor bekanntgegebenen Dauer des Projekts (zwischen 2 und 5 Stunden) findet ein Endkampf zwischen den Überlebenden statt.
16. Es kann nur teilnehmen, wer von der ersten Minute an dabei ist.
17. Nach Ablauf der Spielzeit oder vor dem Projektstart darf niemand getötet, keine Blöcke abgebaut platziert oder anderweitig mit der Welt interagiert werden, was theoretisch durch gamerules und Rechte unterbunden werden sollte.
18. In der Spielzeit wird es hin und wieder Events geben, wie das Entzünden des Netherportals, das Senden von Koordinaten von versteckten Schätzen oder andere Außergewöhnlichkeiten. Diese werden im Chat erklärt und angekündigt.
19. Livestreams anderer Teams oder der Projektleitung dürfen während der Spielzeit nicht angeschaut werden.
20. Mit der Teilnahme am Projekt akzeptiert jeder Spieler die Regeln.
21. Bei Verstoß gegen die Regeln wird der Spieler je nach Härte des Verstoßes mit dem Veröffentlichen seiner letzten Koordinaten oder mit einem Rauswurf aus dem Projekt bestraft. Auch das Löschen des Inventars ist als Strafe möglich.
22. Die Regeln dürfen jederzeit durch die Projektleitung geändert werden. Regeländerungen werden im Discord-Chat und auf der Website (<http://orav.logilutions.de#news>) bekannt gegeben.