



REGLAMENTO OFICIAL DEL SERVIDOR

REGLAMENTO OFICIAL DE INSTAKILL 3

1. Rol del Administrador (Juez)

El Administrador del servidor asume el papel de juez supremo, con la autoridad para **determinar la gravedad** de cualquier acción considerada ilegal, incluso si no está expresamente mencionada en este reglamento. Sus decisiones son definitivas y deben ser respetadas por todos los jugadores.

2. Tiempo Mínimo de Juego

Es obligatorio que cada jugador dedique un mínimo de **10 horas semanales** al juego. El tiempo en el que un jugador esté inactivo (AFK) o sin realizar actividades concretas no se contabilizará como tiempo jugado. El incumplimiento de este requisito resultará en un baneo por inactividad (AFK).

3. Prohibiciones Generales

Se prohíbe estrictamente el uso de cualquier tipo de **trampa, exploit, glitch o programa externo** que otorgue ventajas injustas, como X-ray, duplicación de ítems, autoclickers, entre otros. Además, está prohibido activar **granjas que utilicen bugs** o exploits (por ejemplo, duplicación de TNT o arena) y construir máquinas que generen lag o estructuras similares que afecten el rendimiento del servidor.

4. Alianzas y Cooperación

El juego está diseñado para ser **individual**. No se permiten equipos ni alianzas. Está prohibido utilizar recursos de otros jugadores, como aldeanos o cofres, y compartir ventajas o ítems, salvo en actividades cooperativas específicas como la obtención de tótems, raideo de templos marinos o búsqueda de cabezas de Wither. Los objetos obtenidos en estas actividades pueden ser repartidos entre los participantes.

5. Límites del Mundo

Los jugadores deben mantenerse **dentro de las coordenadas X/Z +10,000 o -10,000**. Superar estos límites está prohibido.

6. Prohibiciones PvP y Griefing

Está prohibido el **combate entre jugadores (PvP)**. No se permite **destruir bloques** de bases ajenas ni de zonas comunitarias.

6.1 Zonas Comunitarias

Las zonas comunitarias son **estructuras de libre uso**, sin propietario fijo. Se debe conservar su estructura original, salvo el loot, que puede ser reclamado por quien lo **encuentre primero**.

Zonas comunitarias:

- Mansión del bosque
- Outpost
- Stronghold
- Fortaleza del Nether
- Aldeas (con excepciones)
- End Cities (con excepciones)

Excepciones:

- Aldeanos: Cada jugador puede reservar hasta 2 aldeanos, colocando un cartel identificador y se

recomienda hacer una captura de pantalla con las coordenadas, el cartel, la hora y el tag del jugador.

- Elytras: Cada jugador puede obtener un máximo de 2 Elytras. Se recomienda sustituir el marco vacío por un cartel con el nombre y capturar pantalla con las coordenadas, el cartel, la hora y el tag del jugador.

7. Loot tras la Muerte

Solo se podrá recoger el loot que el jugador **suelte al morir**. Está prohibido saquear su base o cualquier otro contenido personal tras su muerte.

8. Sistema de Sanciones

Cualquier duda, confusión o propuesta debe ser consultada con **EYEPRO** o un moderador. Las infracciones se sancionarán con una **Yellow Card** (advertencia). Al acumular 2 **Yellow Cards**, se aplicará una **Red Card** (baneo). El juez puede emitir una **Red Card** directa si la infracción lo justifica.

9. Configuración Visual Obligatoria

Es obligatorio jugar con las **nubes desactivadas** para garantizar una experiencia de juego óptima y equitativa para todos los jugadores.

Este reglamento ha sido diseñado para mantener la integridad y el equilibrio del juego, asegurando una experiencia justa y divertida para todos los participantes.