



1. Definicje

- 1.1. Kadra - **Administracja**, **Oficerowie**, **Dowódcy**, **Instruktorzy** oraz **Techniczni**.
- 1.2. **Administracja** - Alduric, ojciec założyciel społeczności A3C (oznaczony kolorem czerwonym).
- 1.3. **Oficerowie** - wybrani przez **Administrację** członkowie społeczności (oznaczeni kolorem niebieskim).
- 1.4. **Dowódcy** - wybrani przez **Administrację** członkowie społeczności (oznaczeni kolorem pomarańczowym).
- 1.5. **Instruktorzy** - wybrani przez **Administrację** członkowie społeczności odpowiedzialni za prowadzenie szkoleń specjalistycznych oraz przyznawanie odpowiednich baretek (oznaczeni kolorem fioletowym).
- 1.6. **Techniczni** - wybrani przez **Administrację** członkowie społeczności odpowiedzialni za utrzymanie forum oraz serwera TeamSpeak (oznaczeni kolorem khaki)
- 1.7. Członek społeczności - każda osoba należąca do grupy A3C.
- 1.8. Mission Maker - członek społeczności tworzący misje na potrzeby grupy.
- 1.9. Role-Play (pl. *gra fabularna*), czyli odgrywanie określonej roli podczas rozgrywek. Jeśli misja/rozgrywka nie jest zdefiniowana jako LARP (ang. *live action role-playing*) domyślną, podstawową rolą każdego z uczestników naszych rozgrywek jest bycie żołnierzem, najważniejszym zatem jest wykonanie przydzielonych zadań najlepiej jak się da, szanowanie hierarchii dowodzenia i szarży, utrzymywanie roli żołnierza w warunkach bojowych.
- 1.10. Zawartość (ang. *content*) - aplikacje, skrypty, mody, modele, filmy, misje, etc.
- 1.11. Ban na rozgrywki - czasowe lub permanentne wykluczenie ze wszelkich rozgrywek grupy za wyjątkiem szkoleń specjalistycznych, na które gracz zapisany był przed otrzymaniem wykluczenia.
- 1.12. Dodatkowe grupy/funkcje opisano w sekcji [Dodatkowe regulacje](#).

2. Zasady Ogólne społeczności

- 2.1. Nadmierne używanie wulgaryzmów, prowokowanie kłótni lub obrażanie oraz nękanie innych członków społeczności jest niemile widziane i może wiązać się z otrzymaniem kary porządkowej. Na forum, TeamSpeak-u oraz podczas rozgrywek obowiązuje całkowity zakaz umieszczania jakichkolwiek reklam. W

- szczegółności promowanie, reklamowanie, rekrutacja do wszelakich klanów i innych zgrupowań Arma 3.
- 2.2. Odejście lub wydalenie z grupy jest równoznaczne z utratą wszystkich baretek, odznaczeń oraz stopnia.
 - 2.3. Modyfikacje używane przez grupę mogą być wykorzystywane **TYLKO I WYŁĄCZNIE** na serwerze grupy.
 - 2.4. Mody i *TeamSpeak 3 Client* muszą być pobrane **TYLKO I WYŁĄCZNIE** z repozytorium grupy, a ich udostępnianie (włączając innych członków grupy) lub kopiowanie jest kategorycznie zabronione.
 - 2.5. Wszelkie zawartości (ang. *content*) stają się własnością grupy w chwili oficjalnego oddania ich do użytku na rzecz grupy. Pod tym pojęciem rozumie się: misje, filmy, stream, muzykę, mody, etc.
 - 2.6. Każdy członek społeczności ma obowiązek posiadania sprzętu (np. sprawne słuchawki i mikrofon), oprogramowania (oryginalną Arma3 wraz z wymaganymi przez misję DLC, klienta TeamSpeak, modyfikacje grupy) oraz połączenia internetowego umożliwiającego bezproblemowy udział w rozgrywkach.
 - 2.7. Członek społeczności A3C może przynależeć do innych społeczności Arma 3, jednakże będąc członkiem innej grupy nie ma możliwości pełnienia funkcji kadrowej w strukturze A3C.
 - 2.8. Każdy członek ma obowiązek odwiedzania regularnie forum, w tym sprawdzania czy nie wystąpiły aktualizacje modów ("Drobne ogłoszenia" w dziale "Dyskusje Społecznościowe").
 - 2.9. Poborowi nie przejawiający aktywności będą niezwłocznie usunięci z grupy bez wcześniejszego powiadomienia.
 - 2.10. Nick na forum/TeamSpeak oraz w grze musi być jednobrzmiący i prosty w wymowie, jak również nie może zawierać treści powszechnie uznanych za obraźliwe.
 - 2.11. Posiadanie kilku kont na forum jest zabronione. Nie pamiętasz hasła - zgłoś się do Kadry grupy.
 - 2.12. Każdy członek społeczności ma obowiązek zgłaszać nieobecność dłuższą niż 7 dni (poprzez indywidualny wątek na forum w sekcji *Nieobecności*).
 - 2.13. Każdy członek grupy biorąc udział w rozgrywce jednocześnie wyraża zgodę na nagrywanie jego głosu. Należy przez to rozumieć misje oficjalne, nieoficjalne, szkolenia, zeusy.
 - 2.14. Nagrywanie głosu członków grupy nie biorących udziału w rozgrywce, jak i wykorzystywanie takich nagrań wykonanych wcześniej jest zabronione.

3. Zasady rekrutacji

- 3.1. Każdy chętny do wstąpienia w szeregi A3C zobowiązany jest do przeczytania i przyswojenia regulaminu grupy.
- 3.2. Następnie kandydat musi złożyć podanie według wzoru i oczekiwać na jego akceptację przez Kadre (z wyłączeniem **Technicznych**).
- 3.3. Po akceptacji podania kandydat jest zobowiązany do przejścia rozmowy rekrutacyjnej na serwerze TeamSpeak, która to sprawdzi jego znajomość wymaganego materiału.

- 3.4. W przypadku konieczności zmiany nicku na forum należy zgłosić ten fakt **Oficerowi, Dowódcy** lub **Instruktorowi** poprzez Prywatną Wiadomość (PW) na forum lub bezpośrednio na serwerze TeamSpeak.
- 3.5. Poborowy zobowiązany jest do ukończenia szkolenia podstawowego w ciągu 14 dni od daty przyjęcia do grupy.
- 3.6. Poborowy zobowiązany jest do zakończenia okresu próbnego w ciągu max. 3 miesięcy. Wymogiem zakończenia okresu próbnego jest min. 10 rozegranych misji oficjalnych oraz pozytywna opinia Kadry.
- 3.7. Nieukończenie szkolenia podstawowego/okresu próbnego w wyznaczonym terminie lub otrzymanie 3 nieobecności w trakcie okresu próbnego skutkuje wydaleniem ze społeczności.
- 3.8. W dziale Rekrutacja wypowiadać się mogą TYLKO I WYŁĄCZNIE osoby odpowiedzialne za rekrutację oraz rekruci w swoich tematach rekrutacyjnych.
- 3.9. **Administracja** NIE przeprowadza rozmów rekrutacyjnych.

4. Zasady awansów i systemu baretek

4.1. Zasady awansów

- 4.1.1. Awanse przyznawane są kwartalnie tj. raz na 3 miesiące. Z wyjątkiem awansów specjalnych, kadrowych oraz na stopień st. szeregowego.
- 4.1.2. Awanse przyznawane są za ogólną aktywność w grupie, wkład w rozwój społeczności oraz zachowanie na misjach.
- 4.1.3. Propozycje awansów przedstawiane są przez **Oficerów** oraz **Dowódców** w przeznaczonym do tego dziale kadry.
- 4.1.4. **Instruktorzy** mogą pisać propozycje awansów w dziale kadrowym. **Oficerowie** i **Dowódcy** decydują o ich uwzględnieniu.
- 4.1.5. W przypadku awansów kadrowych, propozycje przedstawiane są przez **Administrację**, **Oficerów** oraz **Dowódców** z zastrzeżeniem, iż rekomendować do awansu można wyłącznie osoby niższe stopniem.
- 4.1.6. Dowódcy drużyn bądź operacji mogą zarekomendować gracza do awansu zgłaszając się do **Oficera** lub **Dowódcy**.
- 4.1.7. Maksymalny stopień osoby nie funkcyjnej w grupie to St.Plutonowy.

4.2. System baretek

- 4.2.1. Wyróżnia się 2 typy baretek: specjalistyczne oraz specjalne. Ich lista dostępna jest na forum w dziale "Baretki".
- 4.2.2. Baretki specjalistyczne są 3-stopniowe (na przykładzie baretek szkolenia podstawowego):
 - 4.2.2.1. Baretki brązowa - odznaczenie otrzymuje gracz, który z wynikiem pozytywnym ukończył szkolenie.
 - 4.2.2.2. Baretki srebrna - odznaczenie otrzymuje gracz, który na polu walki wykazał się zdobytym podczas szkolenia doświadczeniem.
 - 4.2.2.3. Baretki złota - odznaczenie otrzymuje gracz, który swoimi działaniami na polu walki wykazuje doskonałą znajomość w danej dyscyplinie, jest weteranem służby w A3C (zagranych ponad 75 misji).

- 4.2.3. Każdy **Instruktor** w ramach swojego zakresu odpowiedzialności uprawniony jest do nadawania i odbierania baret w sposób dowolny.
- 4.2.4. Posiadanie baretki danej specjalizacji daje prawo pierwszeństwa do zajęcia slotu specjalistycznego. W sytuacji, gdy slot taki jest już zajęty przez gracza bez baretki istnieje możliwość zamiany slotami. Do tego spełnione muszą zostać trzy warunki:
 - 4.2.4.1. Gracz z baretką musi być zapisany na tej samej misji na slotcie niespecjalistycznym (strzelec) lub specjalistycznym, na którym gracz bez baretki posiada doświadczenie (posiada baretkę tej specjalizacji lub wielokrotnie grywał na takim slotcie - min. 15 misji).
 - 4.2.4.2. Gracz z baretką musi poinformować na PW lub TS gracza bez baretki o zaistniałej sytuacji.
 - 4.2.4.3. Gracz z baretką musi zgłosić się do **Oficera** lub **Dowódcy** w celu dokonania zamiany.
- 4.2.5. Zamiana musi być dokonana najpóźniej 60 minut przed rozpoczęciem misji.
- 4.2.6. Baretkę MM otrzymuje osoba, która stworzyła minimum 5 misji oficjalnych. Baretka przydzielana jest według A3C Score:
 - Brązowa baretka - A3C score < 20
 - Srebrna baretka - A3C score 20.0 - 21.29
 - Złota baretka - A3C score > 21.3
- 4.2.7. Mission maker traci baretkę MM, jeżeli jego ostatnia misja została rozegrana dłużej niż 12 miesięcy temu. Baretka zostanie nadana ponownie, gdy MM stworzy kolejną misję.
- 4.2.8. Awanse MM przyznawane są wraz z rankingiem misji na początku każdego miesiąca.
- 4.2.9. Za stworzoną uznaje się taką misję, która została rozpisana w kalendarzu i rozegrana.
- 4.2.10. Posiadacze srebrnej baretki MM automatycznie otrzymują baretkę specjalną ZEUS.
- 4.2.11. Baretka ZEUS może zostać przyznana uznaniowo przez kadrę.
- 4.2.12. Utrata baretki MM pociąga za sobą utratę baretki specjalnej ZEUS
- 4.2.13. Baretka ZEUS może zostać odebrana za łamanie regulaminu trybu ZEUS
- 4.2.14. Wszelkie sytuacje sporne rozwiązuje **Oficer** lub **Dowódca**.

5. Serwery grupy A3C

- 5.1. Udostępnianie haseł do serwerów grupy jest zabronione.
- 5.2. Serwer gry jest dostępny jedynie dla członków społeczności.
- 5.3. Serwer TeamSpeak jest dostępnym jedynie dla członków społeczności, osób ubiegających się o członkostwo oraz osób zaproszonych przez członków grupy.
- 5.4. Serwery grupy utrzymywane są ze wspólnych, DOBROWOLNYCH składek.

6. Zasady rozgrywek

6.1. Zasady ogólne

- 6.1.1. Niestawienie się na misję oficjalną lub szkolenie, na którą gracz był zapisany skutkować będzie naliczeniem nieobecności.
- 6.1.2. Brak aktualnych modów, wymaganych przez misję, DLC lub inne problemy techniczne podczas oficjalnej rozgrywki skutkować będą naliczeniem nieobecności za tę rozgrywkę.
- 6.1.3. Rozgrywka trwa od sprawdzenia obecności do jej zakończenia przez administratora serwera. W przypadku braku administratora na serwerze, gracze mają obowiązek opuścić serwer samodzielnie, a o zakończeniu działań decyduje osoba najwyższa stopniem.
- 6.1.4. Opuszczenie rozgrywki podczas jej trwania jest równoznaczne z nieobecnością. W szczególnych przypadkach należy zgłosić potrzebę opuszczenia rozgrywki, a następnie zrobić to w ramach obowiązującego RP (np. wezwanie do ambasady).
- 6.1.5. Podczas rozgrywek zabrania się korzystania z czatu tekstowego gry (wyjątek: osoba pełniąca rolę administratora rozgrywki).
- 6.1.6. Podczas rozgrywek zabrania się wymiany informacji pomiędzy graczami dot. trwającej rozgrywki kanałami innymi niż mowa bezpośrednia lub radia (np. wysyłania SMS-ów, pisanie na komunikatorze Steam itp.). Wyjątek stanowi komunikacja Zeusa z graczami na potrzeby rozgrywki (np. z HQ).
- 6.1.7. Na wszystkich rodzajach rozgrywek obowiązuje hierarchia dowódcy/podwładni, należy się do niej bezwzględnie dostosować.
- 6.1.8. Jeżeli na misji nie został obsadzony slot Dowódcy Operacji, wówczas osoba ta wyznaczana jest przez **Administrację->Oficera->Dowódcę->Instruktora->Głosowanie**.
- 6.1.9. Strzelanie do siebie, rzucanie granatami itp. po zakończeniu misji, a przed wyłączeniem serwera przez administratora rozgrywki jest surowo zabronione.
- 6.1.10. Przez ilość slotów rozumie się sloty przeznaczone dla graczy oraz slot przeznaczony dla Headless client.
- 6.1.11. Nie ma możliwości tworzenia predefiniowanych slotów dla konkretnych graczy.

6.2. Zasady sprawdzania / zaliczania obecności na misjach

- 6.2.1. Każdy gracz ma możliwość samodzielnego wypisania się z misji do 24 godzin przed jej rozpoczęciem. Po tym terminie wypisanie z misji jest niemożliwe.
- 6.2.2. Każde 3 wypisy z misji skutkują naliczeniem 1 nieobecności (w tym zastępstwa).
- 6.2.3. Istnieje możliwość usprawiedliwienia nieobecności, np. w przypadku błędu podczas sprawdzania listy obecności lub zdarzenia losowego. W tym celu, proszę zgłosić się do jednego z **Oficerów** lub **Dowódców**.
- 6.2.4. Każdy gracz po otrzymaniu 3 nieobecności na misjach otrzymuje bana na rozgrywkę na okres 7 dni.

- 6.2.5. Każdy gracz po rozegraniu 10 oficjalnych rozgrywek, automatycznie otrzyma -1 nieobecność. Jeżeli gracz na swym koncie posiada 0 nieobecności, licznik pozostanie bez zmian.
- 6.2.6. Gracz ma możliwość znalezienia zastępstwa na swój najpóźniej 5 minut przed planowaną rozgrywką.
- 6.2.7. Kadra grupy ma możliwość samodzielnego wypisania się z misji na mniej niż 24h przed startem rozgrywki, lecz nadużywanie będzie karane.
- 6.2.8. Wypisu poniżej 24h przed misją mogą dokonać jedynie **Oficerowie A3C**.
- 6.2.9. Każdemu z graczy przysługuje tylko jeden wypis na miesiąc.

6.3. Zasady systemu rezerw

- 6.3.1. W momencie zajęcia wszystkich slotów na misji oficjalnej kalendarz misji umożliwia zapisywanie się do rezerwy danej misji.
- 6.3.2. Po sprawdzeniu obecności, sprawdzający zezwala rezerwie na zajęcie slotów.
- 6.3.3. Obowiązuje kolejność zapisów do rezerwy.

6.4. Kalendarz misji

- 6.4.1. Każdy członek społeczności ma prawo tworzyć propozycję misji oficjalnych i nieoficjalnych.
- 6.4.2. Przesunięcie lub kasację oficjalnej rozgrywki zatwierdza **Administracja** lub **Oficerowie**.
- 6.4.3. Misję oficjalną o trybie gry innym niż CooP (m.in. PvP, TvT itp.) może zatwierdzić jedynie **Administracja**.
- 6.4.4. Rozpoczęcie misji oficjalnej ustala się na godzinę 20:00.
- 6.4.5. Szkolenia mają pierwszeństwa nad misjami nieoficjalnymi, **Instruktorzy** mogą przesunąć rozgrywkę nieoficjalną jeżeli ta koliduje z jakimkolwiek szkoleniem.
- 6.4.6. Szkolenia odbywają się w czwartki każdego miesiąca i muszą być rozpisane w kalendarzu przynajmniej z 3 dniowym wyprzedzeniem. Dopuszcza się organizację szkoleń w inne dni tygodnia, jeśli nie kolidują z misjami oficjalnymi.
- 6.4.7. Misje nieoficjalne mogą zostać przesunięte jeżeli na ich miejsce można wstawić misję oficjalną (tyczy się to godziny 20:00).
- 6.4.8. Misje posiadają odpowiednią priorytetyzację:
Misja Oficjalna>Szkolenie>Misja Nieoficjalna>Inne
- 6.4.9. Misje o niższym priorytecie muszą zakończyć się max na 5 minut przed rozpoczęciem następnej. W przypadku misji o tym samym priorytecie rozgrywka zaplanowana na godzinę późniejszą ma wyższy priorytet.

6.5. Specyfika Misji Oficjalnych

- 6.5.1. Misja w kalendarzu musi pojawić się z minimum 24 godzinnym wyprzedzeniem.
- 6.5.2. Misje oficjalne muszą posiadać minimum 32 grywalne sloty.
- 6.5.3. Misje oficjalne na DLC Cold War oraz DLC Contact dozwolone są od 24 graczy.

- 6.5.4. Dla określonych modów obowiązują następujące maksymalne limity slotów:
 - 6.5.4.1. Standardowy zestaw modów - maks. 64 sloty.
 - 6.5.4.2. Modyfikacja Unsung - maks. 40 sloty.
 - 6.5.4.3. Modyfikacja IF - maks. 40 sloty.
- 6.5.5. Większą liczbę slotów niż założony limit należy ustalać indywidualnie z Kadrą.
- 6.5.6. Misja musi być sprawdzona i zatwierdzona przez kadrę - zgłaszający powinien dodać misję do Koszarowca; format zgłoszenia oraz wymagane informacje są opisane w jednym z tematów tego działu: <https://arma3coop.pl/viewtopic.php?f=40&t=176>
- 6.5.7. Do koszarowca można wrzucać tylko misje kompletne i grywalne.
- 6.5.8. Mission Maker nie może zajmować slotów dowódczych na stworzonej przez siebie misji (włączając dowódców pojazdów, pilotów etc.).
- 6.5.9. Każda misja to rozgrywka typu Role-Play. Łamanie zasad Role-play będzie karane.
- 6.5.10. Mission Maker zobowiązany jest do rozpisania SitRepu dla dowódców operacji. Dział SitRep znajduje się tutaj: <http://forum.arma3coop.pl/viewtopic.php... 621>
- 6.5.11. Misje bez rozpisanego SitRepu nie mogą zostać wrzucone do koszarowca.
- 6.5.12. Jeśli opis postaci/zadania niektórych graczy są sprzeczne z głównymi założeniami misji to Mission Maker musi wyraźnie zaznaczyć dokładną granicę działań jakie gracze mogą podejmować.

6.6. Specyfika Misji Nieoficjalnych

- 6.6.1. Misje nieoficjalne muszą mieć co najmniej 8 grywalnych slotów (nie licząc slota HC).
- 6.6.2. Trollowanie, psucie zabawy innym oraz działanie przeciw woli Mission Makera/zeusa podczas misji jest zabronione.
- 6.6.3. Misje nieoficjalne nie zaliczają się do statystyk rozgrywek.
- 6.6.4. Misje nieoficjalne nie posiadają restrykcji, tj. czas na wypisanie się, nieobecności za niestawienie się na rozgrywkę czy nieobecność za wypisy.
- 6.6.5. Misje nieoficjalne nie obsługują zasad rezerwy.
- 6.6.6. Na misjach nieoficjalnych nie obowiązują zasady baretek specjalistycznych.
- 6.6.7. Misje nieoficjalne to również misje o trybie gry innym niż Coop.
- 6.6.8. W przypadku braku obecności **Instruktora**, **Dowódcy** lub **Oficera** podczas rozgrywki nieoficjalnej, organizator rozgrywki > mission maker ma obowiązek zadbać o zamknięcie rozgrywki w kalendarzu.

6.7. Zasady Szkoleń

- 6.7.1. Szkolenia podstawowe odbywają się w każdy poniedziałek. Szkolenia te prowadzone są przez **Oficera**, **Dowódcę** lub **Instruktora**.
- 6.7.2. Szkolenia muszą się odbyć nawet jeśli zapisze się jedna osoba.

- 6.7.3. Kadetów uczestniczących w szkoleniach obowiązują dodatkowe regulaminy szkoleń oraz zasady obecności/nieobecności takie same jak w misjach oficjalnych.
- 6.7.4. W szkoleniach specjalistycznych uczestniczyć mogą tylko osoby po ukończonym okresie próbnym, chyba że w regulaminie szkolenia napisano inaczej.
- 6.7.5. Zapisanie się na szkolenie bez spełniania jego wymogów karane jest banem na rozgrywki.
- 6.7.6. Szkolenie specjalistyczne to każde inne niż szkolenie podstawowe.
- 6.7.7. **Instruktorzy** sami określają wymogi oraz kwalifikacje Kadetów do odbycia szkolenia.
- 6.7.8. **Instruktorów** powołuje **Administracja**, **Oficerowie** lub osoba przez nich upoważniona.
- 6.7.9. **Instruktorzy** powinni uzgadniać między sobą daty szkoleń, w celu ograniczenia konfliktów z terminami i zachowania ciągłości szkoleń.
- 6.7.10. **Instruktorzy** mają dostęp do tworzenia szkoleń poprzez panel administracyjny w Panelu Gracza.

6.8. Tryb ZEUS na Misjach Oficjalnych

- 6.8.1. Zeus jest slotem mającym na celu uatrakcyjnić rozgrywkę. Misje dalej muszą być dobrze przygotowane, a zeus na tych rozgrywkach ma za zadanie dodać trochę nieprzewidywalnych sytuacji oraz podkręcić rozgrywkę. Misja musi być grywalna bez jego użycia.
- 6.8.2. Wyjątek od punktu 6.8.1. stanowić mogą wysoce zaawansowane misje których realizacja nie byłaby możliwa bez dużego uzależnienia od użycia modułu ZEUS. Misje takie mogą zostać rozpisane za zgodą osoby sprawdzającej misje, pod warunkiem dobrego uzasadnienia oraz dodania w folderze z misją osobnego scenariusza i instrukcji dla osoby obejmującej slot ZEUS tak aby w przypadku nieobecności MM ktoś inny mógł zająć jego miejsce i zapewnić grywalność misji.
- 6.8.3. Działania zeusa muszą być spójne ze scenariuszem misji (np. jeśli gracze nie mają broni AT, nie mogą pojawić się pojazdy pancerne).
- 6.8.4. Zeusem na misji może być tylko i wyłącznie osoba posiadająca baretkę specjalną "Zeus".
- 6.8.5. MM bez baretki ZEUS może objąć slot ZEUS na własnej misji za zgodą osoby sprawdzającej misję
- 6.8.6. Zeus nie ma prawa bezcelowo zabijać graczy, czy przez kontrolę AI, czy np. zrzucając im na głowę grad pocisków.
- 6.8.7. Zabrania się Zeusowi spawnowania na oczach graczy lub w zasięgu ich wzroku jakichkolwiek pojazdów/jednostek/skrzyń czy innych obiektów.
- 6.8.8. Zabrania się Zeusowi ingerowania w rozgrywkę w sposób naruszający RP graczy np. leczenie modułem.

7. Zasady Mission Makingu

- 7.1. Każdy członek społeczności może tworzyć misję na potrzeby grupy.
- 7.2. Misje przekazywane do sprawdzenia muszą być w formacie PBO.

- 7.3. Używanie dźwięków w misjach dozwolone jest tylko i wyłącznie za pomocą modułów umieszczonych w grze.
- 7.4. Zabrania się umieszczania we wszystkich typach misji jakichkolwiek licencjonowanych utworów muzycznych oraz dźwięków.
- 7.5. Każdy Mission Maker zobowiązany jest bezwzględnie tworzyć misje wszystkich typów na bazie szablonu misji A3C, dostępnego w Repozytorium.
- 7.6. Maksymalny rozmiar pliku misji to 24 MB.
- 7.7. Używanie nie sprawdzonych, niezrozumiałych dla Mission Maker-a skryptów jest zabronione.
- 7.8. MM nie może zabronić medykom polowym używania zestawów do szycia na rzecz wsparcia zewnętrznego (medevac itp).
- 7.9. Każdy MM dodający misję do koszarowca zobowiązany jest zapisać nazwę misji w odpowiednim formacie tj. bez "spacji" oraz z dodaną wersją ewentualnej modyfikacji. Rolę spacji może pełnić znak "_". Dla przykładu nazwa misji w takiej formie nie będzie rozpisywana: "Syrian%20Freedom%20wersja%202.Malden".
- 7.10. Headless Client (HC)
 - 7.10.1. Każdy Mission Maker w misjach oficjalnych ma obowiązek użycia HC. (Aby Headless mógł działać MUSI istnieć dla niego zmienna o dowolnej nazwie).
 - 7.10.2. Administrator serwera ma bezwzględny obowiązek do podłączenia HC do serwera, gdy ten dostępny jest w danej rozgrywce.
 - 7.10.3. Administrator serwera ma bezwzględny obowiązek odłączenia HC od serwera, gdy rozgrywka się zakończy.
 - 7.10.4. HC na misjach nieoficjalnych nie jest zabroniony, jednakże kadra nie jest zobowiązana do pilnowania HC na misjach nieoficjalnych.

8. Kary porządkowe

- 8.1. Do kar porządkowych w grupie należą:
 - 8.1.1. zakaz obejmowania określonych slotów,
 - 8.1.2. czasowe bany na rozgrywki,
 - 8.1.3. degradacja,
 - 8.1.4. odwołanie z funkcji,
 - 8.1.5. wydalenie z grupy.
- 8.2. Otrzymanie bana na rozgrywki wiąże się także z utratą dostępu do Repozytorium.
- 8.3. Bany nakładać i zdejmować mogą: **Administracja**, **Oficerowie** i **Dowódcy**.
- 8.4. Ban nie jest ściągany automatycznie. Po jego zakończeniu należy zgłosić się do Kadry.
- 8.5. Gracz ma prawo zgłosić się po zdjęcie bana w terminie 14 dni od jego zakończenia. Nie zgłoszenie się w tym terminie skutkować będzie wydaleniem z grupy.

9. Zasady dotyczące nagrywania, streamowania i publicznego udostępniania rozgrywek

- 9.1. Każdy członek A3C ma prawo do umieszczania swoich treści (Filmy, Streamy) na oficjalnym kanale grupy w serwisie Youtube. Dostęp do oficjalnego kanału, otrzymać można poprzez kontakt z **Administracją**.
- 9.2. Każdy członek społeczności A3C ma prawo do prezentowania nagranych materiałów filmowych na swoich kontach w serwisach typu Youtube, Twitch, etc. pod warunkiem umieszczenia w opisie następującej formuły:
"Rozgrywka została zorganizowana i rozegrana przez Arma3Coop.
PRZYŁĄCZ SIĘ DO NAS! <http://arma3coop.pl/>"

10. Dodatkowe regulacje

10.1. Zasady grupy 'Rezerwista'

- 10.1.1. Rezerwiści, to osoby nie będące pełnoprawnymi członkami społeczności A3C, które najczęściej z braku czasu lub chęci do dalszej gry w Arma 3, jednak chcące utrzymać stały kontakt ze społecznością.
- 10.1.2. Rezerwiści posiadają pełen dostęp do forum oraz TS3.
- 10.1.3. Do grupy rezerwy oddelegować może tylko **Administracja i Oficerowie**.
- 10.1.4. Grupa rezerwy podlega regulaminowi forum.
- 10.1.5. Rezerwista zachowuje swój stopień.
- 10.1.6. Za zgodą **Administracji**, Rezerwista może powrócić do grupy A3C.
- 10.1.7. Aktywni członkowie grupy mają pierwszeństwo o przy doborze slotów nad graczami z rezerwy.

11. Postanowienia Końcowe

- 11.1. Dowódcy drużyn oraz dowódca operacji odpowiedzialni są za porządek i dobry klimat swojej drużyny, mogą być również pociągnięci do odpowiedzialności.
 - 11.2. **Dowódcy/Oficerowie** grupy A3C, którzy zignorują przypadki łamania regulaminu - utracą status **Dowódcy/Oficera** grupy w trybie natychmiastowym.
 - 11.3. **Administracja** zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu w dowolnym momencie bez uprzedniego informowania członków społeczności.
 - 11.4. **Administracja** zastrzega sobie prawo do natychmiastowego wydalenia dowolnego członka grupy bez uprzednich ostrzeżeń i podawania przyczyn.
 - 11.5. **Administracja** nie podlega powyższemu regulaminowi.
-