

Art. 1º - Disposição Geral

1. A Armalusa (AL) é uma comunidade portuguesa de Arma, focada na vertente Mil-Sim. Como tal, tentamos simular a carreira e organização militar e as suas particularidades, através de, mas não limitado a:
 - a) Patentes
 - b) Progressão na carreira (virtual)
 - c) Recruta
 - d) Cursos de especialização
 - e) Regras

2. Alguns destes pontos estão sujeitos a condicionantes, como por exemplo, as progressões na carreira, os cursos de especialização, entre outros.

Art. 2º - Definições

1. Civil
É Civil o utilizador que se inscreve no fórum sem efetuar inscrição para a Recruta.

2. Recruta
É Recruta o utilizador que está inscrito na Recruta, até à sua conclusão ou até voltar a ser Civil.

3. Patentes Militares / Membro Armalusa
É militar e Membro Armalusa o utilizador que completa a Recruta e ingressa na estrutura militar da Armalusa.

4. Comando ou Comando Operacional
O Comando ou Comando Operacional é um departamento da organização operacional que é composto por oficiais de patente igual ou superior a Tenente, eleitos pelo Major.

5. Reserva
É um estatuto especial que pode ser pedido pelos Membros Armalusa, em caso de ausência prolongada. Este estatuto obedece a algumas regras, descritas no Art. 11º.

Art. 3º - Gestão e Organização da Comunidade

1. A Armalusa é gerida por um departamento de STAFF e SUPPORT, compreendido por um grupo de membros responsáveis pela organização e funcionamento da comunidade em geral, com privilégios e regalias específicas que lhes dão o poder jurídico e judicial dentro da comunidade, segundo o Regulamento do Departamento de STAFF.
2. A Armalusa dispõe de uma estrutura de funcionamento que respeita a seguinte:
 - a) Recursos Humanos: este departamento tem como funções a organização e gestão de todo o processo de recrutamento.
 - b) Relações Públicas: este departamento tem como funções a gestão de toda a comunicação para o exterior da comunidade, nas várias vertentes (imagem, áudio, e texto). Tem ainda a responsabilidade da comunicação intercomunidades.
 - c) Operações: este departamento tem como funções o desenvolvimento das missões oficiais, assim como o seu acompanhamento in loco (ZEUS). Tem ainda a responsabilidade de organizar e gerir as formações de especialidade.
 - d) Logística: este departamento tem como funções a gestão de servidores, do fórum, redes sociais (parte técnica), e canais audiovisuais (parte técnica). Tem ainda a responsabilidade de pesquisa, desenvolvimento, teste, e integração de mods.

Art. 4º - Organização Operacional

A organização militar da Armalusa está disponível para consulta através do ORBAT. O número de equipas e a disposição hierárquica das mesmas podem ser alteradas consoante o crescimento da comunidade.

Art. 5º - Constituição das Equipas

1. As equipas são constituídas por 8 a 16 elementos, excepto a Força Aérea, que é composta por 4 a 6 elementos.
 - a) O cargo de *Squad Leader* só pode ser desempenhado por elementos com patente igual ou superior a Alferes, ou em caso de impossibilidade, seguindo a hierarquia;
 - b) O cargo de *Team Leader* só pode ser desempenhado por elementos com patente igual ou superior a 1º Sargento, ou em caso de impossibilidade, seguindo a hierarquia;

- c) O cargo de *2nd in Command* só pode ser desempenhado por elementos com patente igual ou superior a Furriel, ou em caso de impossibilidade, seguindo a hierarquia;
2. O número de elementos em cada equipa pode ser alterado consoante o crescimento da comunidade.

Art. 6º - Patentes

1. Existem as seguintes patentes na hierarquia do Exército da Armalusa:
- a) Soldado
 - b) 2º Cabo
 - c) 1º Cabo
 - d) Cabo Adjunto
 - e) Furriel
 - f) 2º Sargento
 - g) 1º Sargento
 - h) Alferes
 - i) Tenente
 - j) Capitão
 - k) Major
2. Existem as seguintes patentes na hierarquia da Força Aérea da Armalusa:
- a) Aspirante-a-Oficial
 - b) Alferes
 - c) Tenente
 - d) Capitão
3. Correspondências de patentes:
- a. à patente de Aspirante-a-Oficial (FA) corresponde a patente de 2º Cabo (Exército);
 - b. à patente de Alferes (FA) corresponde a patente de Cabo Adjunto (Exército);
 - c. à patente de Tenente (FA) corresponde a patente de Furriel (Exército);
 - d. à patente de Capitão (FA) corresponde a patente de Capitão (Exército);
4. A hierarquia militar deve ser respeitada tendo em conta as correspondências das patentes.
5. Aos Recrutados e às patentes militares são atribuídas as respectivas insígnias.

Art. 7º - Promoções de Patentes

1. Ao efectuar a inscrição no fórum da Armalusa, será automaticamente atribuído o estatuto de Civil.
2. Após inscrição nas formações, será automaticamente atribuído o estatuto de Recruta.
3. Após a conclusão da Recruta, será automaticamente promovido à patente de Soldado, com entrega da respectiva boina. O Soldado só será integrado numa equipa após demonstrar aptidão no conhecimento e execução de várias técnicas indispensáveis.
4. Para as restantes patentes do Exército:
 - 4.1 A promoção para 2º Cabo dá-se aquando do ingresso numa das equipas, com entrega da respectiva boina.
 - a. No caso da equipa de destino ser a Força Aérea, a promoção é feita para a patente de Aspirante-a-Oficial;
 - 4.2 A promoção para 1º Cabo dá-se ao fim de 8 missões oficiais. Estas missões contam apenas após ingresso em equipa.
 - 4.3 A promoção para Cabo-Adjunto (Exército) ou dá-se por:
 - a. eleição do Comando em conjunto com o oficial da equipa;
 - b. percentagem mínima de assiduidade de 75% em treinos e missões oficiais;
 - c. disponibilidade de vaga dentro da equipa;
 - d. ter sido aprovado num Curso de Especialidade dentro da categoria de Infantaria;
 - e. capacidade demonstrada dentro da equipa.
 - 4.4 A promoção para Furriel dá-se por:
 - a. eleição do Comando em conjunto com o oficial da equipa;
 - b. percentagem mínima de assiduidade de 75% em treinos e missões oficiais;
 - c. disponibilidade de vaga dentro da equipa;
 - d. ter sido aprovado em 3 Cursos de Especialidade dentro da categoria de Infantaria;
 - e. capacidade de liderança demonstrada dentro da equipa.
 - 4.5 A promoção para 2º Sargento dá-se por:
 - a. eleição do Comando em conjunto com o oficial da equipa;
 - b. percentagem mínima de assiduidade de 75% em treinos e missões oficiais;
 - c. disponibilidade de vaga dentro da equipa;

- d. ter sido aprovado em 4 Cursos de Especialidade dentro da categoria de Infantaria;
- e. capacidade de liderança demonstrada dentro da equipa.

4.6 A promoção para 1º Sargento dá-se por:

- a. eleição do Comando em conjunto com o oficial da equipa;
- b. percentagem mínima de assiduidade de 75% em treinos e missões oficiais;
- c. disponibilidade de vaga dentro da equipa;
- d. capacidade de liderança demonstrada dentro da equipa;
- e. possuir a especialidade de Team Leader.

4.7 A promoção para Alferes dá-se por:

- a. recomendação e aprovação do Comando em conjunto com o Tenente, Capitão e/ou Major;
- b. percentagem mínima de assiduidade de 75% em treinos e missões oficiais;
- c. disponibilidade de vaga dentro da equipa;
- d. capacidade de liderança demonstrada dentro da equipa.

4.8 A promoção para Tenente dá-se por:

- a. recomendação e aprovação do Capitão e/ou Major;
- b. percentagem mínima de assiduidade de 75% em treinos e missões oficiais;
- c. disponibilidade de vaga dentro da equipa;
- d. capacidade de liderança demonstrada dentro da equipa.

4.9 A promoção para Capitão dá-se por:

- a. disponibilidade de vaga;
- b. recomendação do Major.

4.10 A promoção para Major é por eleição do Staff da Comunidade Armalusa. São elegíveis para este cargo todos os membros da Classe Sargentos ou superior, isto é, todos os membros com patente mínima de Furriel.

5. Para as patentes da Força Aérea:

5.1 A promoção para Alferes dá-se por

- a. eleição do Comando Operacional em conjunto com o líder da equipa;
- b. percentagem mínima de assiduidade de 75% em treinos e missões oficiais;
- c. disponibilidade de vaga dentro da equipa;
- d. ter sido aprovado num Curso de Especialidade;

e. capacidade demonstrada dentro da equipa.

5.2 A promoção para Tenente dá-se por

- a. eleição do Comando Operacional em conjunto com o líder da equipa;
- b. percentagem mínima de assiduidade de 75% em treinos e missões oficiais;
- c. disponibilidade de vaga dentro da equipa;
- d. ter sido aprovado em 3 Cursos de Especialidade
- e. capacidade de liderança demonstrada dentro da equipa.

5.3 A promoção para Capitão dá-se por

- a. disponibilidade de vaga;
- b. recomendação do Comando Operacional.

Art. 8º - Despromoções de Patentes

1. Para as patentes do Exército:

- 1.1. A despromoção de Soldado aplica-se automaticamente quando se verificar a total ausência durante duas campanhas seguidas. Estes militares passam à categoria de Civil, perdendo todas as formações e cursos obtidos até ao momento.
- 1.2. A despromoção de 2º Cabo aplica-se quando, sem pré-aviso ou injustificadamente, faltar a:
 - 1.2.1. 5 missões oficiais
OU
 - 1.2.2. 3 semanas consecutivas de treinos e missões.
- 1.3. A despromoção de 1º Cabo aplica-se quando, sem pré-aviso ou injustificadamente, faltar a:
 - 1.3.1. 5 missões oficiais
OU
 - 1.3.2. 3 semanas consecutivas de treinos e missões oficiais.
- 1.4. A despromoção de Cabo-Adjunto aplica-se quando, sem pré-aviso ou injustificadamente, faltar a:
 - 1.4.1. 5 missões oficiais
OU
 - 1.4.2. 3 semanas consecutivas de treinos e missões

- 1.5. A despromoção de Furriel aplica-se quando, sem pré-aviso ou injustificadamente, faltar a:
 - 1.5.1. 5 missões oficiais
OU
 - 1.5.2. 3 semanas consecutivas de treinos e missões oficiais.
- 1.6. A despromoção de 2º Sargento aplica-se quando, sem pré-aviso ou injustificadamente, faltar a:
 - 1.6.1. 5 missões oficiais
OU
 - 1.6.2. 3 semanas consecutivas de treinos e missões oficiais.
- 1.7. A despromoção de 1º Sargento aplica-se quando, sem pré-aviso ou injustificadamente, faltar a:
 - 1.7.1. 5 missões oficiais
OU
 - 1.7.2. 3 semanas consecutivas de treinos e missões oficiais.
- 1.8. A despromoção de Alferes aplica-se quando, sem pré-aviso ou injustificadamente, faltar a:
 - 1.8.1. 5 missões oficiais
OU
 - 1.8.2. 3 semanas consecutivas de treinos e missões oficiais.
- 1.9. A despromoção de Tenente aplica-se quando, sem pré-aviso ou injustificadamente, faltar a:
 - 1.9.1. 5 missões oficiais
OU
 - 1.9.2. 3 semanas consecutivas de treinos e missões oficiais.
- 1.10. A despromoção de Capitão aplica-se quando, sem pré-aviso ou injustificadamente, faltar a:
 - 1.10.1. 5 missões oficiais
OU
 - 1.10.2. 3 semanas consecutivas de treinos e missões oficiais.
- 1.11. A patente de Major não pode ser despromovida. Contudo, a posição é revista a cada 6 meses.

2. Para as Patentes da Força Aérea:
 - 2.1. A despromoção de Aspirante-a-Oficial aplica-se quando, sem pré-aviso ou injustificadamente, faltar a:
 - 2.1.1. 5 missões oficiais
OU
 - 2.1.2. 3 semanas consecutivas de treinos e missões;
 - 2.2. A despromoção de Alferes aplica-se quando, sem pré-aviso ou injustificadamente, faltar a:
 - 2.2.1. 5 missões oficiais
OU
 - 2.2.2. 3 semanas consecutivas de treinos e missões;
 - 2.3. A despromoção de Tenente aplica-se quando, sem pré-aviso ou injustificadamente, faltar a:
 - 2.3.1. 5 missões oficiais
OU
 - 2.3.2. 3 semanas consecutivas de treinos e missões;
 - 2.4. A despromoção de Capitão aplica-se quando, sem pré-aviso ou injustificadamente, faltar a:
 - 2.4.1. 5 missões oficiais
OU
 - 2.4.2. 3 semanas consecutivas de treinos e missões.
3. Todas as despromoções são feitas pelo *Team Leader* em consonância com o Comando Operacional, ou, caso se justifique, apenas pelo Comando Operacional;
4. Independentemente do sistema de despromoção, qualquer membro pode ser despromovido por incumprimento das regras da comunidade.

Art. 9º - Requisitos da Inscrição

1. Ao criar conta no fórum, o utilizador é considerado Civil, e não faz parte da hierarquia militar da Armalusa. Para tal, é necessária a inscrição para "Membro Armalusa".
2. Existem requisitos mínimos para a inscrição na Armalusa, nomeadamente:
 - a) Ter no mínimo 18 anos, ou fazer 18 anos no ano da inscrição;
 - b) Ter o jogo, versão original;
 - c) Ter o software TeamSpeak.
 - d) Após inscrição, o Civil passa a Recruta, e compromete-se a efectuar a Recruta.

3. Deverá ainda o Recruta agendar uma entrevista com membros do STAFF, conforme mensagem privada enviada após criação do tópico de inscrição.
4. As inscrições que não cumpram estes requisitos não serão aceites, voltando o candidato ao estatuto de Civil.

Art. 10º - Recruta

1. A Recruta é obrigatória para qualquer inscrito que pretenda fazer parte das equipas da Armalusa.
2. O Recruta tem um período máximo de duas semanas, a contar da data de inscrição como Recruta, para completar as duas formações. Em caso de impossibilidade, deverá o Recruta comunicar atempadamente aos responsáveis pelas formações.

Art. 11º - Reserva

1. Este estatuto é atribuído sempre que o Membro Armalusa cumpra as seguintes condições:
 - a) Tem patente mínima de 1º Cabo (Exército) ou Alferes (Força Aérea);
 - b) Solicite ao Comando Operacional este estatuto.
 - c) A ausência não deve ultrapassar os 6 meses.
2. O estatuto de Reserva salvaguarda, durante toda a sua duração, os cursos de especialidade realizados até à data do requerimento, pressupondo que estes não tenham sofrido alterações. Se esse for o caso, o Membro Armalusa fica obrigado a fazer uma formação de actualização do(s) curso(s).
3. O seu cargo e patente serão revistos pelo Comando Operacional após findo o estatuto de reserva, ficando assim a patente e cargo dependente de vaga e de cursos realizados.
4. O estatuto de Reserva poderá ser renovado, mediante novo requerimento ao Comando Operacional, ficando esta dependente da aprovação do mesmo.
5. O Membro Armalusa conserva o direito de pôr termo ao seu estatuto de Reserva.

Art. 12º - Cursos de Especialidade

1. Após completar a Recruta, o Soldado pode ingressar em vários Cursos de Especialidade.
2. Mediante aprovação em cada curso, o Soldado fica habilitado a desempenhar essa função, sendo aliás obrigatória a especialidade em determinada função para que a possa desempenhar. Contudo, não é garantido que venha a desempenhar as funções nas quais é especialista, estando condicionado ao número de vagas para a função, assim como à necessidade no momento a que se pretende desempenhar determinada função.
3. Os cursos de especialidade são requisito mínimo para algumas promoções de patentes, conforme descrito no Art. 7º.
4. Os cursos de especialidade têm programa e horário próprios, a definir pelo formador.
5. Não existe limite máximo de especialidades que cada membro pode ter.
6. Todos os membros que desejem participar devem confirmar presença no evento, sob pena do criador do evento não admitir a presença de membros não inscritos.
7. Os cursos disponíveis são: Engenheiro, RTO, Médico, AT/AA, Marksman, e Sniper.
8. As especialidade de Piloto e Team Leader são atribuídas mediante avaliação no terreno e recomendação do seu Team Leader, e aprovação do Comando Operacional.

Art. 13º - Actividade Diária e Horários

Sendo uma comunidade activa, a Armalusa tem actividade todos os dias. A Programação de actividades pode ser consultada no calendário, disponível no fórum.

Art. 14º - Assiduidade e Pontualidade

1. Embora seja uma comunidade virtual, e estando a vida real em primeiro lugar, a AL é, como referido, uma comunidade Mil-Sim, e como em qualquer unidade militar, a assiduidade e pontualidade são fundamentais.
2. A assiduidade aos eventos da comunidade têm influência directa na (des)promoção das patentes. Deste modo, existem as seguintes condicionantes:

- a) Segunda-feira e/ou Quinta-feira: a participação num dos Treinos/Logística conta para assiduidade. O treino principal é à Segunda-feira. Em caso de impossibilidade, deverá ser feita a participação no de Quinta-feira;
 - b) Sexta-feira: sendo este o dia da Missão Oficial, a participação neste dia conta para a assiduidade.
 - c) Os membros têm que ter uma taxa de participação igual ou superior a 50% no caso dos Treinos/Logística, e 60% no caso das Missões Oficiais.
3. Em caso de impossibilidade de participação no Treino ou Missão oficial, o membro deverá comunicar com antecedência mínima de 1 hora. Caso não esteja inserido numa equipa, o membro deverá comunicar no tópico da missão. Caso esteja inserido numa equipa, o membro deverá comunicar no fórum próprio da equipa. Neste caso, a falta será marcada como “justificada”.
 4. Em caso de falta de aviso, a falta será marcada como “injustificada”.
 5. Como referido no Art. 8º, o limite de faltas injustificadas seguidas é de 5, independentemente das percentagens definidas na alínea c) do ponto 2 deste artigo, após as quais serão aplicadas despromoções. Se imediatamente após as primeiras 5 faltas injustificadas seguidas ocorrerem outras 5, o membro é despromovido directamente para a patente de Soldado.

Art. 15º - Servidores de Jogo

1. A Armalusa tem ao dispor dos seus membros servidores de jogo;
2. Em todos os servidores existe um conjunto de regras, nomeadamente:
 - a) Não são toleradas ofensas de qualquer tipo;
 - b) Não será tolerado o incumprimento das regras do servidor;
 - c) Não é tolerada a disrupção intencional do funcionamento do servidor;

Art. 16º - TeamSpeak

1. Armalusa tem ao dispor dos seus membros 1 servidor TeamSpeak com o endereço ts.armalusa.pt.
2. O uso deste servidor é livre e está disponível 24 horas por dia.
 - a) O acesso às salas do departamento de STAFF está limitado aos elementos pertencentes ao STAFF e SUPPORT.

- b) O acesso às salas de formação está limitado a membros com estatuto igual ou superior a Formando.
 - c) O acesso às salas “Briefing/Debriefing” e “In Game” está limitado a membros com patente igual ou superior a Soldado.
3. Os elementos do STAFF têm acesso livre a qualquer sala, incluindo as salas privadas com acesso restrito por palavra passe.
 4. Em caso de eventos inter-comunidades e/ou internacionais, podem ser criadas salas temporárias para a realização desse evento.
 5. Não é permitido o distúrbio nas salas de convívio. Os eventuais grupos que estejam a jogar podem usar as salas livres para tal.

Art. 17º - Fórum

1. Está à disponibilidade de toda a comunidade um fórum, que funciona como site principal da Armalusa.
 - a) É neste fórum que é feita a inscrição para as formações, dando início ao processo que levará o utilizador a ser Membro Armalusa.
 - b) Adicionalmente, o fórum pode e deve ser utilizado para debates sobre a comunidade, publicação e consulta de eventos, entre outros.
 - c) É ainda mostrada informação sobre que servidores estão online e o número de membros presentes em cada um, tal como membros online no TeamSpeak.
 - d) O fórum está sujeito a regras de funcionamento próprias, nomeadamente:
 - i) Não são toleradas ofensas de qualquer tipo;
 - ii) Não é tolerada pornografia, pirataria / warez, xenofobia / racismo, esquemas em pirâmide para obtenção de regalias e tudo o que esteja contra a Lei.
 - iii) Os tópicos devem ser criados no sub-fórum apropriado. Deve-se evitar criar tópicos repetidos ou para assuntos já existentes;
 - iv) Os membros do STAFF podem apagar ou alterar qualquer post/thread que prejudique a estabilidade do fórum e que vá contra as regras do Fórum.
 - v) Os nicks (Nome de utilizador/Membro) não devem conter calão, ser confundíveis com membros do STAFF ou com outros membros registados, ou promover sites/produtos/marcas, podendo ser alterados pela administração do fórum.
2. Existem algumas restrições de acesso:

- a) Sem registo, o utilizador tem acesso à secção “Quartel Militar Armalusa”, mas está impossibilitado de criar posts novos e comentar os existentes. Está ainda impossibilitado de ver o chatbox;
- b) Com estatuto de Civil tem o mesmo acesso que o ponto anterior, acrescentando a possibilidade de criar novos posts e comentar os existentes, assim como utilização da chatbox;
- c) Com estatuto de Membro Armalusa têm acesso a todo o fórum, salvo áreas restritas ao STAFF e área de Equipas cujo acesso está condicionado a membros aderentes.

Art. 18º - Eventos

- 1. Existem 5 tipos de eventos: Missões Oficiais, Missões casuais, Missões internacionais, Cursos de especialidade e Treinos/Logística;
- 2. Apenas os Membros Armalusa podem participar nos eventos mencionados no número anterior;
- 3. Missões Oficiais

Entende-se por Missão Oficial as operações de campanha que respeite os seguintes critérios:

- a) Missão do tipo cooperativo;
- b) Missão que promova a simulação militar (Mil-Sim);
- c) Slots correspondentes à estrutura do exército Armalusa;
- d) Possua uma história e objectivo(s);
- e) Desenvolvido e criado pelo Departamento “Operações”

2.1. Neste caso, aplicam-se ainda as seguintes regras:

- a) Todos os militares são obrigados a respeitar a cadeia de comando durante o decorrer das Missões Oficiais;
- b) Todos os militares estão sujeitos ao Art. 7º;
- c) Todos os militares estão sujeitos ao Art. 8º;
- d) Todos os militares estão sujeitos ao Art. 11º;
- e) Todos os militares estão sujeitos ao Art. 13º;
- f) O briefing da missão é colocado no tópico respectivo.

2.2. Por norma, estas missões são realizadas às sextas, de forma recorrente.

- 3. Missões Casuais

Entende-se por Missões Casuais as missões criadas por qualquer Membro Armalusa, e que respeite os seguintes critérios:

- a) Missão do tipo cooperativo, PvP, ou TvT;
- b) Missão que promova ou não a simulação militar (Mil-SIm);
- c) Possua uma história e objectivos;

3.1. Neste caso, aplicam-se ainda as seguintes regras:

- a) Apenas os Membros Armalusa podem participar;
- b) A missão deve-se realizar ao Sábado, com horário definido pelo criador da missão.

3.2. Todos os membros que desejem participar devem confirmar presença no evento, sob pena do criador do evento não admitir a presença de membros não inscritos.

4. Missões Internacionais

Entende-se por Missões Internacionais as missões criadas pela AL e em que participam comunidades estrangeiras ou missões criadas por comunidades estrangeiras em que a AL participe. A participação nestes eventos não está sujeita aos artigos 7º, 8º, 13º, e 14º.

5. Cursos de Especialidade

Entende-se por Cursos de Especialidade o exposto no Art. 11º. Estes eventos só podem ser criados pelo Formador da especialidade. Deve respeitar os seguintes critérios:

- a) Duração mínima de dois dias, não necessariamente seguidos, sendo o primeiro dia de instrução teórica e/ou prática, e o segundo dia de avaliação teórica e/ou prática;

5.1. Todos os membros que desejem participar devem inscrever-se no respectivo tópico, sob pena do criador do evento não admitir a presença de membros não inscritos.

6. Treinos / Logística

Entende-se por treino todas os exercícios teóricos e/ou práticos e que promovam o Mil-Sim. É da responsabilidade das unidades que compõem o Comando Operacional, a calendarização e definição de cada treino.

6.1. Neste caso, aplicam-se ainda as seguintes regras:

- a) Todos os militares são obrigados a respeitar a cadeia de comando durante o evento.
- b) Todos os militares estão sujeitos aos artigos 7º, 8º, 11º, e 13º.

6.2. Por norma, os treinos são realizados às segundas-feiras, e missões de logística às quintas-feiras, de forma recorrente.

Art. 19º - Criação e Publicação de Eventos

1. Os eventos são criados e publicados no fórum, mais concretamente no “Calendário”.
2. Todos os eventos estão sujeitos às seguintes regras:
 - a) O criador do evento tem que dar ao STAFF o ficheiro .pbo da missão, para fins de teste no servidor;
 - b) A criação do evento deverá ocorrer apenas após aprovação dos testes;
 - c) A criação do evento deverá ocorrer com antecedência mínima de uma semana relativamente à data da sua realização;
 - d) Na descrição do evento deve constar a lista de mods obrigatórios, e links para download.
3. Todos os eventos estão sujeitos a aprovação pelo STAFF;
4. No caso do criador do evento ser elemento do STAFF, este abster-se-á de aprovar o próprio evento, e esperará que um outro elemento do STAFF o faça.

Art. 20º - Conteúdo Multimédia

1. Todo o conteúdo em formato de vídeo criado pelos Membros Armalusa, com finalidade de promoção da comunidade ou gravado durante alguma missão ou outro evento da comunidade, terá de incluir marca d'água com o logotipo da Armalusa e/ou apresentação do logotipo no início do vídeo..
2. Em qualquer dos casos (streaming ou upload de um vídeo gravado anteriormente) estes deverão ser referentes apenas a missões oficiais, casuais, ou internacionais, e o conteúdo mostrado estará limitado ao briefing inicial e à missão propriamente dita. Tudo o que antecede ou precede estas etapas não poderá ser publicado.
3. Todo o conteúdo em formato de imagem criado pelos Membros Armalusa, com finalidade de promoção da comunidade ou que tenha sido criada durante alguma missão ou outro evento da comunidade, terá de incluir marca de água com o logotipo da Armalusa.
4. Todo o conteúdo em formato áudio criado pelos Membros Armalusa, com finalidade de promoção da comunidade ou que tenha sido gravado durante alguma missão ou outro

evento da comunidade, terá de incluir referência à Armalusa, no próprio áudio ou no título da gravação.

5. Em caso de impossibilidade de colocação do logótipo, deverá ser mencionado o nome da comunidade no título, e disponibilização do link para o site, na descrição do post.
6. Não é permitida a gravação ou transmissão de vídeo dentro das salas de convívio do TeamSpeak. Entende-se por salas de convívio, salas de acesso geral não destinadas ao jogo.

Art. 21º - Redes Sociais

1. Todas as publicações e comentários feitos em redes sociais em nome da Armalusa só podem ser feitos por membros do STAFF ou, não sendo membro do STAFF, alguém indicado pelo STAFF para o efeito.
2. Todas as publicações e comentários feitos por alguém que não se enquadre no disposto anteriormente, não será reconhecido como publicação ou comentário oficial da Armalusa.
 - 2.1 Ademais, caso dessas publicações ou comentários advenha a difamação da Armalusa ou de algum dos seus membros, o autor será punido, conforme o Art. 21º.

Art. 22º - Sanções Disciplinares

1. O incumprimento dos artigos dispostos anteriormente, principalmente em termos de comportamento no Fórum, TeamSpeak, Redes Sociais e/ou canais multimédia, desrespeito à hierarquia militar e outros jogadores durante as missões, será punido.
2. Consoante a gravidade da infracção e o local onde é cometida, esta poderá ter consequências apenas a nível do fórum (suspensão durante um determinado número de dias, por exemplo) e/ou a nível de despromoção de patente militar, sendo que um caso não implica necessariamente o outro.
3. Existem 3 níveis de advertência:
 - a) Leve - Considera-se uma infracção leve o uso abusivo do fórum/chat. É atribuída uma penalização de 5 pontos;

- b) Intermédia - Considera-se uma infracção intermédia o desrespeito hierárquico e/ou desrespeito das regras do servidor. É atribuída uma penalização de 10 pontos;
 - c) Grave - Considera-se uma infracção grave o desrespeito e/ou difamação pessoal e/ou da comunidade. É atribuída uma penalização de 20 pontos.
4. Aos membros do STAFF reserva-se o direito de aplicar outros níveis de advertência, consoante a gravidade da infração ou reincidência do infrator.
 5. Os pontos têm uma validade, independente das restrições temporais impostas por cada infracção. Por exemplo, se um utilizador do fórum ou membro da comunidade for sancionado com 15 pontos, fica impedido de criar novos posts no fórum, de aceder ao TeamSpeak, e de aceder aos servidores de jogo durante 1 semana, mas os pontos só caducam passados 6 meses. Quer isto dizer que, se no espaço desses 6 meses houver nova infracção, os pontos acumulam com os que já tinha anteriormente.
 6. Com um total de 5 pontos, a advertência funciona apenas como aviso e não tem consequências. Caduca ao fim de 2 meses se não for reincidente. No caso de reincidência será decidido pelo STAFF o nível da advertência.
 7. Com um total de 10 pontos, a advertência tem como consequência o impedimento de criar novos posts no fórum, de aceder ao TeamSpeak, e de aceder aos servidores de jogo durante 1 dia de jogo (missão oficial). Caduca ao fim de 3 meses.
 8. Com um total de 15 pontos, a advertência tem como consequência o impedimento de criar novos posts no fórum, de aceder ao TeamSpeak, e de aceder aos servidores de jogo durante 1 semana. Caduca ao fim de 6 meses.
 9. Com um total de 20 pontos, a advertência tem como consequência o impedimento de criar novos posts no fórum, de aceder ao TeamSpeak, e de aceder aos servidores de jogo durante 2 semanas. Caduca ao fim de 6 meses.
 10. Com um total de 25 pontos, a advertência tem como consequência o impedimento de criar novos posts no fórum, de aceder ao TeamSpeak, de aceder aos servidores de jogo durante 2 semana, e despromoção para a patente inferior à actual. No caso da patente actual ser a de Soldado, não existirá descida de patente, mas os dias de impedimento passam para o dobro. Caduca ao fim de 6 meses.
 11. Com um total de 30 pontos, a advertência tem como consequência o impedimento de criar novos posts no fórum, de aceder ao TeamSpeak, de aceder aos servidores de jogo durante 2 semanas, e despromoção para a patente de Soldado. No caso da patente

actual ser a de Soldado, não existirá descida de patente, mas os dias de impedimento passam para o dobro. Caduca ao fim de 6 meses.

12. Com um total de 35 pontos, a advertência tem como consequência a despromoção para Civil e ser banido da comunidade, com duração mínima de 365 dias.
13. A advertência a ser aplicada é votada pelo STAFF. O infrator e/ou o visado pela infração tem o direito em ser ouvido pelo STAFF.
14. Se o visado for membro do STAFF ou do SUPPORT, não poderá votar na decisão da advertência.
15. Os membros do STAFF e do SUPPORT não são inimputáveis.
16. Todas as situações passíveis de se aplicarem sanções, têm um prazo máximo de três semanas após o incidente para serem resolvidas, sob pena de prescrição.

Art. 23º - MOD Privado

1. Entende-se por MOD privado, a colectânea de Mods que são obrigatórios nas missões oficiais e treino/logística. Dentro dessa colectânea existem componentes com autoria Armalusa e como tal carece de especial autorização de uso.
2. Não é permitido a utilização deste MOD em servidores que não pertençam à Armalusa.
3. Os membros que verifiquem ausência em missões oficiais por mais de 6 meses, é-lhe retirado o acesso à utilização do MOD.

Art. 24ª - Divisa/Tag

1. A divisa/tag "Armalusa" ou "AL" é a que identifica a comunidade. Qualquer membro pode e deve usar esta divisa dentro dos servidores da Armalusa e em eventos Internacionais como representante da comunidade.
2. Não é permitido o uso de divisas de outras comunidades dentro dos servidores Armalusa salvo expressa autorização do STAFF.

Art. 25º - Lacunas e Omissões no Regulamento

1. Dá-se o direito ao STAFF de decidir, por votação de maioria e agir sobre qualquer assunto cujo o tema seja lacuna ou omissão neste Regulamento.

Art. 26º - Revisão do Regulamento, e Sugestões de Alterações

1. O presente regulamento pode ser alterado sempre que necessário. As alterações têm que ser publicadas, e só terão efeito a partir da sua publicação;
2. Todos os membros da comunidade podem sugerir alterações ao documento. A proposta deve ser feita através da secção “Questões ou Sugestões” do fórum. A proposta será levada a reunião de STAFF, onde o(s) proponente(s) deverá(ão) estar presente(s).