

# Règles

À noter que l'équipe qui héberge la partie, à la responsabilité de la configuration de la celle-ci et se verra PERDRE LA CARTE immédiatement en cas d'erreur PRÉJUDICIABLE sur les règles d'un des modes de jeu suivant.

## Règles Gentlemen's Agreements (GA)

- Pas de silencieux
- Pas de séries d'éliminations
- Pas de skin "Golem"
- Pas de variantes d'armes
- Pas de skin d'opérateur esport
- Pas de camouflages d'armes esport
- Pas de thermique
- Ne pas se pencher / Ne pas stabiliser l'arme
- Pas d'atout détermination
- Pas de laser
- Pas de grenade Leurre
- Pas de régénération rapide

## Listes des cartes (Recherche et destruction)

- Arklov Peak
- Gun Runner
- Crash
- Rammaza
- St Petrograd
- Hackney Yard

# Configuration Recherche et Destruction

## Partie

- Limite de temps par manche : 2 minutes
- Nombres de manches à gagner : 6 manches
- Deux manches d'avance : Sans
- Deux manches d'avance – manches max. : N/A
- Changement de camp : À chaque manche
- Compte à rebours de début de partie : 15 secondes
- Compte à rebours de début de manche : 10 secondes
- Passer l'infiltration : Avec
- Manche d'entraînement : Sans
- Échange de périphériques : Sans
- Codcasting : Avec

## Avancé

- Délai d'explosion : 45 secondes
- Temps de pose : 5 secondes
- Temps de désamorçage : 7.5 secondes
- Multi-bombe : Sans
- Pose silencieuse : Avec
- Réinitialiser pose et désamorçage : Avec

## Joueur

- Nombre de vies : 1 vie
- Santé Max : 100 (standard)
- Régénération santé : Normale
- Sprint tactique : Avec
- Stabilisation de l'arme : Sans
- Autoriser les réanimations : Sans
- Afficher zone d'élimination : Sans

- Santé à terre : N/A
- Santé après réanimation : N/A
- Temps d'agonie : N/A
- Durée de réanimation : N/A
- Délai avant abandon : N/A

## Équipe

- Spectateur : Équipe
- Spectateur à la 3e personne : Sans
- Killcam: Avec
- Dernière Killcam : Élimination finale
- Activer la mini-carte : Oui
- Radar toujours actif : Sans
- Position des armes sur la mini-carte : Avec
- Position des armes sur la boussole : Avec
- Ennemis sur la boussole : Sans
- Délai de réapparition : Aucun
- Délai de réapparition massive : Aucun
- Délai de réapparition – suicide : Aucun
- Réapparition forcée : Avec
- Choix de l'équipe : Avec
- Tir allié : Avec
- Alliés tués avant pénalité : Sans

## Gameplay

- Caméra d'apparition : Sans
- Mode Hardcore : Sans
- Mode réalisme : Sans
- Chargeurs de départ : 3 (Normal)
- Tirs dans la tête uniquement : Sans
- Vol de santé : Sans
- Chrono enragé : Sans
- Atouts : Avec

- Séries d'éliminations : Avec
- Maintien des séries d'éliminations : Avec
- Conserver séries après la mort : Avec
- Délai d'utilisation d'équipements : Sans
- Protection contre l'équipements : 7.5 Secondes
- Conversations en combat : Sans
- Dialogues de l'annonceur : Avec

## Interdictions

### Armes principales

- Fusils d'assauts
  - FAL
- Fusils tactiques (Tous)
  - EBR-14
  - Carabine MK2
  - Kar98k
- Mitrailleuses (Tous)
  - PKM
  - SA87
  - M91
  - MG34
  - Holger-26
- Fusils à pompe (Tous)
  - Model 680
  - Fusil à pompe R9-0
  - 725
  - Origin 12
- Corps à Corps (Tous)
  - Bouclier antiémeute

## **Armes secondaires**

- Lanceurs (Tous)
  - PILA
  - Strela-P
  - JOKR
  - RPG-7

## **Accessoires**

- Accessoire Canon
  - M203 à munitions paralysantes 40mm
  - M203 à munitions fumigènes 40mm
  - M203 à munitions de reconnaissances 40 mm
  - M203 à munitions hautement explosives 40mm
  - M203 à munitions flash 40mm
  - M203 à munitions incendiaires 40mm
  - Fusil à pompe de canon
- Lasers
  - Laser 1 mW
  - Laser 5 mW
  - Laser Tac

## **Séries d'éliminations**

- 3 éliminations
  - Drone Radar Personnel
  - Tourelle Manuelle
- 4 éliminations
  - Drone de brouillage
  - Drone
  - Colis Stratégique
- 7 éliminations
  - Véhicule d'Assaut d'Infanterie

- Tourelle Automatique
  - Wheelson
- 8 éliminations
  - Largage Aérien d'Urgence
- 10 éliminations
  - Phosphore Blanc
- 12 éliminations
  - Drone Amélioré
- 15 éliminations
  - Mastodonte

### **Atouts**

- Atout 1
  - Surarmement
  - Régénération rapide
- Atout 2
  - Livraison Express
  - Alerte Maximale
  - Détermination
- Atout 3
  - Shrapnel
  - Traqueur
- Atouts
  - Spécialiste

### **Équipements**

- Mortel
  - Claymore
  - Cocktail Molotov
  - C4
  - Mine de proximité
- Tactiques
  - Grenade Sensorielle

- Capteur Cardiaque
- Grenade lacrymogène
- Stimulant
- Grenade-leurre

## **Améliorations de combat**

- Drone de reconnaissance
- Munitions à pouvoir d'arrêt
- Bouclier balistique
- Insertion tactique
- Largage d'armes