

01 服务器铁路限速要求

1. 此项规则为服务器**强制性规则**，如需更改，请先向**服务器管理员(服主或 Op)**报告。
2. 公交限速理论上不得超过 **60km/h**。
3. 本规则如在特殊情况下无法遵守，可以向 op 申请**单独更改**此铁路限速。op 如遇到此类情况，需要**耐心**的进行解答。
4. 服务器规定在地面上行驶时，城市中心不得高于 **60km/h**，郊区不得高于 **80km/h**。
5. 服务器规定在高架上方行驶时，速度不得高于 **120km/h**。
6. 服务器规定在任何有关地下行驶的列车，速度不得高于 **120km/h**，特殊地区的时速不能高于 **80km/h**。
7. 服务器规定在任何情况下地铁/轻轨列车的加减速应不高于 **1.2m/s**，公交的加减速应不高于 **1.6m/s**。
8. 服务器规定，如**部分特殊地区**的限速高度已经过**服务器管理员**的授权，上方 5 条作废。
 - 8.1. 申请更改服务器铁路限速向 **Op 申请**时，需要**完全遵守**以下格式：
[申请人]:[申请线路]，[申请路段]，[申请理由]，[申请日期]
9. 此项规则为服务器 op 管理，**如有雷同，纯属巧合！**
(来自 Lingkoko 的吐槽：干嘛不说：“如有雷同，那真是太好了呢”?)

02 服务器铁路建设要求

1. 一条地铁/轻轨线路的车站数量在正常情况下应不小于 4 个，一条公交线路的车站数量在正常情况下应不小于 5 个。
2. 地铁/轻轨线路车站间距在正常情况下应不小于 500m (格)，公交线路的车站间距在正常情况下应不小于 320m (格)。
3. 在服务器内，一条地铁/轻轨的发车时间应不小于 3 分钟，公交的发车时间应不小于 5 分钟。
4. 服务器列车在服务器时间（服务器安装了真实世界模组，正常情况下时间与现实同步）晚上 23:00~早上 5:00 应当停止运行。如有特殊要求，在此时间内的发车时间应不小于 10 分钟。

5. 本规则的最终解释权由服务器管理员所有。