



REGOLAMENTO

20/07/2022

INTRODUZIONE

Il server RAKUEN è un server Role-Play con lo scopo di simulare ogni tipo di situazione che si verifica nella vita reale, questo regolamento ha lo scopo di regolamentare il comportamento dei diversi giocatori per evitare di incappare in situazioni poco gradevoli.

1. Fail RP. Vengono identificate con questo termine tutte le azioni irrealistiche o forzate, che nella vita reale non si verificherebbero.

2. Powergame: ovvero azioni che abusano di meccaniche di gioco per compiere azioni non verosimili, ad esempio salire con un'auto su una montagna

3. VDM: ovvero tutte le situazioni in cui si investe un player con un veicolo volontariamente e senza un valido motivo

4. RDM: ovvero tutte le situazioni in cui si compie un omicidio senza una motivazione RP valida

5. Metagame ovvero utilizzare informazioni ottenute fuori dal gioco in RP.

6. No fear, in caso di azioni forzate sarà possibile richiedere il permadeath presentando una clip in assistenza

7. Stream sniping. È vietato guardare le live mentre si è in gioco.

8. Uscire dal RP. Ogni azione, anche se presenta fail RP, deve essere portata a termine nel miglior modo possibile. Una volta finita, potrà essere segnalata in assistenza e quindi valutata da uno Staffer o superiore.

9. L'utilizzo di qualsiasi Citizen che possa facilitare il giocatore in qualsiasi modo, sono VIETATI all'interno di RAKUEN e verranno considerati come CHEATING. Di conseguenza qualunque **NO PROPS, NO ROLAS, RAPID FIRE, DAMAGE BOOST, FILTERKEYS etc.** Inoltre qualsiasi Citizen che alterano il rendering dei cespugli/alberi sono considerati NO PROPS e di conseguenza CHEATING.

10. AFK per tempi eccessivamente lunghi. In caso in cui si presenti la necessità di allontanarsi dal computer, è consigliato mettere il pg in una posizione lontana dagli altri player. Andare AFK durante un'azione è severamente vietato.

11. Bug e glitch. In caso ne veniate a conoscenza, è obbligatorio segnalarli allo staff, che provvederà a risolverli al più presto.

12. Una registrazione video sarà resa valida se si avrà il telefono **in mano oppure essere in possesso** di un apposito item. **Ricordiamo che si dovrà mostrare, all'inizio della clip, che tutto sia svolto correttamente.**

13. È severamente vietato sparare da un qualsiasi veicolo (moto, elicotteri compresi). Fanno eccezione solo i casi di No Fear estremo in cui è possibile sparare al soggetto in questione. (Dovete essere muniti di una prova video quando si spara)

14. Sarà possibile **trasportare massimo 1 arma a canna lunga** (smg, ak, carabina, carabina speciale, etc..). Durante i sequestri la polizia potrà sequestrare eventuali armi aggiuntive ma dovrà immediatamente trasportarle nel deposito in centrale.

15. E' severamente **vietato tenere oggetti all'interno dei bagagliai** dei veicoli quando questi sono depositati (in garage), eventuali oggetti o armi perse **NON** verranno rimborsati

16. Effettuare azioni illegali nei pressi di installazioni militari (**ad esempio Fort Zancudo, portaerei militare, aeroporto a sud**), installazioni governative/federali (ad esempio carcere) o aeroporti sarà considerato fail RP.

17. Non si possono **ASSOLUTAMENTE inventare o ruolare di avere parenti in game** se non dichiarati nel background quando si presenta il proprio PG, quindi tutte le parentele inventate senza averle dichiarate saranno annullate e verranno presi provvedimenti come fail rp

18. Nel caso in cui un player volesse rapire un poliziotto, dovrà avere necessariamente **validi motivi RP per farlo**, e deve essere chiesto allo staff prima di eseguire il rapimento stesso.

19. La polizia potrà inventare false vendite di droghe e o scambio di soldi **solo e soltanto dopo l'autorizzazione e l'approvazione di un ufficiale**, Allo scambio potranno partecipare un numero **massimo di 10 Poliziotti totali**.

20. E' assolutamente vietato ogni tipo di flame e dissing ripetuto tra player nelle loro live, lo staff dopo segnalazioni si riserva il diritto di prendere provvedimenti verso i streamer che durante la loro live **creano situazioni di flame pesanti e prolungati verso altri giocatori presenti nel server**. Tutto questo per tutelare la nostra community che si deve sentire protetta dallo staff. Inoltre invito tutti i streamer a ricordarsi di come si utilizza una piattaforma di streaming e di educare nel modo giusto i vostri spettatori, di usarla per trasmettere una passione e non un odio.

21. Durante un Rapimento/interrogatorio di polizia se ritenete opportuno fare un controllo al telefono del player contro di voi, **potrete recarvi in assistenza ed utilizzare la condivisione su discord per evitare fail rp e no fear**. (l'azione verrà supervisionata dallo staff).

22. E' vietato l'uso di maschere se non in un'azione criminale. Ad eccezione delle gang oppure con una validazione approvata tramite ticket

REGOLAMENTO PERMADEATH

Il permadeath è la morte definitiva di un personaggio, questa deve essere sottoposta e approvata dallo staff.

23. Avere almeno **7 motivi RP** diversi tra loro e accompagnati da prove.

24. LA RICHIESTA DI PERMADEATH DOVRÀ ESSERE INOLTRATA ESCLUSIVAMENTE **AGLI ADMIN** e dovrà essere approvata. La richiesta richiederà dalle 12 alle 72 ore per essere approvata. In caso di mancata approvazione il permadeath è da considerarsi negato, ci sarà SOLO un tentativo per eseguire il permadeath.

25. Una volta approvato dallo staff, si avrà una settimana di tempo per effettuare l'azione, e prima di eseguirla dovrà essere avvisato lo staff che dovrà obbligatoriamente spectarla (così da validare l'azione e verificare che venga eseguita nel rispetto delle regole).

26. Il richiedente dell'azione permadeath dovrà partecipare obbligatoriamente in prima persona all'azione, se durante l'azione dovesse essere "ucciso" sarà considerato come "permadeath"

27. Un capo Fazione ufficializzata può in qualsiasi momento permare (con ovvia scena RP) **un suo uomo appartenente alla fazione con motivazioni valide** senza richiesta preventiva ad un admin, tuttavia, il player che subisce l'azione (perma) può richiedere le motivazioni che hanno portato a questa decisione, e sarà un admin a convalidare il tutto.

28. In caso di permadeath o rischio di permadeath è severamente vietato

- a. fare testamento;
- b. lasciare qualsiasi bene personale (soldi, armi veicoli) ad altri player (pena: wipe entrambi i player);
- c. tornare con un personaggio che farà lo stesso percorso del precedente;
- d. tornare a ruolare con le stesse persone con cui ruolavi precedentemente al wipe organizzandosi OOC;
- e. ricreare il personaggio visivamente UGUALE a quello precedente;

29. E' vietato tentare il suicidio, senza un permadeath approvato

30. Tutti i player che in ospedale alla presenza di un medico, o quando viene chiamato il medico in qualsiasi parte della mappa non ruolano le ferite subite e trollano in modo pesante e non rispettando l'rp degli altri il medico stesso con una clip potrà richiedere il perma allo staff e lo staff potrà concedere o meno il perma.

Resta inteso che se le motivazioni per il perma risultassero false o frutto di metagame ci saranno gravissime conseguenze per i richiedenti.

Qualora almeno due admin assistano ad una azione (come spettatori) possono determinare, in casi eccezionali, in base al roleplay dei vari player coinvolti il permadeath di alcuni di questi.

Ad esempio: 3 persone puntano le pistole alla testa di un'altro player chiedendo di togliere il casco, rivelare informazioni, aprire una porta, consegnare un'arma etc., questo dopo ripetuti rifiuti viene ferito gravemente. In questo caso l'admin può decretare il permadeath.

A seguito di un perma, lo staff si avvale dell'opportunità di far rientrare il player che ha subito il perma a fare azioni criminali con il nuovo pg senza aspettare i 7 giorni, questo solo e quando il player ha dimostrato di aver dato rp e di aver fatto una bella scena rp. Per tutti coloro che invece fanno scene pessime varrà il regolamento dei 7 giorni senza azioni illegali

FERIMENTO E COMA

Premessa: il ferimento è quando una persona viene “atterrata”, il coma è quando “respawna” in ospedale.

33. I medici potranno essere chiamati al termine di una azione, potranno essere chiamati:

direttamente dal soggetto a terra se in possesso del telefono (item in game)
da un'altra persona qualora fosse di passaggio

34. Qualora una persona **venga curata da un medico** questa **potrà ricordare l'azione** che ha portato al ferimento. L'azione potrà essere ricordata solo dopo 1h di tempo. Se la persona “respawna” in ospedale non potrà ricordare l'intera azione

35. Chi ha effettuato il ferimento potrà occultare il corpo del ferito impedendo ai medici di rianimarlo, correndo il rischio delle conseguenze delle azioni RP. Si ricorda che i medici sono una fazione neutrale e potranno essere minacciati ma non uccisi (questo, tuttavia, non giustificherà no fear da parte del personale sanitario).

36. Se la persona a terra richiede l'intervento di un admin per il ress e ci sono medici in game la persona stessa **verrà punita con un warn.**

37. Qualora non siano presenti medici in gioco ma solo admin, anche in caso di “ress” l'azione **dovrà essere dimenticata.** (Come se si spawnasse in ospedale)

MEDICI

38. È severamente vietato per i medici detenere armi da fuoco. È però concesso loro utilizzare il taser in caso di estrema necessità, come legittima difesa.

39. I medici sono una fazione neutrale. Ciò significa che, durante il servizio, non possono essere di parte e devono sempre offrire assistenza. Essere neutrali offre anche l'**intoccabilità** da parte degli altri giocatori. Ciò non significa che ne è permesso l'abuso.

40. Il medico non potrà mai testimoniare eventi o azione che vede **quando è in servizio.**

41. Nella fase **post rianimazione**, il ferito è obbligato a simulare lo stato di shock, debolezza (ad esempio difficilmente un ferito potrà correre). Sarà dovere del medico fare i dovuti accertamenti **sul posto (se lievi) o portandolo in ospedale (se gravi)**

42. Nel caso in cui un medico ritenesse necessario **ricoverare un paziente** in ospedale, quest'ultimo **non potrà rifiutarsi** e sarà obbligato a recarsi in ospedale.

43. È obbligatorio chiamare i medici solo ad **azione finita**. Se così non fosse, il medico è obbligato a chiedere in RP (se possibile) o in OOC se l'azione è effettivamente finita.

44. Il medico, **quando non in servizio**, può effettuare qualsiasi tipo di azione legale / illegale. Ovviamente, se colto sul fatto, subirà il trattamento di un qualsiasi cittadino e sarà a discrezione del primario prendere **eventuali provvedimenti disciplinari**

45. È **obbligatorio** una volta preso il servizio mettersi la divisa adatta e in caso si esca dal servizio togliersi la divisa.

POLIZIA

46. La Polizia **non potrà mai aprire il fuoco senza che il primo colpo venga esploso da soggetti terzi**. Questa regola non vale nel momento in cui si verifichi una situazione di pericolo (Es: Propria vita in pericolo / collega, di un cittadino etc..)

47. Gli agenti delle forze dell'ordine non potranno entrare in polizia con l'idea di essere **corrotti** ci sarà un numero massimo di agenti corrotti (in base al numero totali degli agenti arruolati), per intraprendere la strada del "corrotto" sarà **necessaria l'approvazione da un admin in sù** (l'approvazione sarà esclusivamente scritta e verrà confermata tramite un colloquio verbale) la richiesta dovrà essere effettuata sottoponendo reali motivi RP della propria scelta.

48. La **fedina penale** viene aggiornata ogni volta viene commesso un crimine. Questa può essere ripulita solamente **rivolgendosi al procuratore**.

49. La polizia può obbligare a fornire un documento, qualora un soggetto sia sprovvisto di documenti questo verrà obbligatoriamente portato in centrale per l'identificazione tramite impronte digitali.

50. La **Polizia usa armi dedicate**, le skin saranno diverse ma le statistiche identiche a quelle utilizzabili dai criminali.

51. Regolamento specifico per le perquisizioni:

h. la polizia potrà effettuare una **perquisizione** personale soltanto quando avrà un **valido motivo RP** (ad esempio: persone mascherate, fughe, zone rosse, mancato rispetto dell'alt, persone armate, etc...);

i. dopo un **sparatoria** la polizia dovrà perquisire tutti i soggetti e le auto sequestrando tutte le armi e gli oggetti illegali;

j. ogni qualvolta la polizia effettuerà una perquisizione sarà **tenuta ad inventariare quanto rinvenuto con una fotografia** (screenshot)

k. le perquisizioni negli appartamenti potranno essere effettuate solo con un regolare **mandato di perquisizione** richiesto ad un **procuratore** e rilasciato da un **giudice** o da un facente funzione.

l. **in centrale potranno essere effettuate ulteriori perquisizioni** a scopo cautelativo per garantire la sicurezza degli agenti e degli altri soggetti.

52. L'unico modo per uscire dalla Polizia è il WIPE su richiesta del player. Lo staff può in qualsiasi momento wipare un personaggio che non rispetta le regole/storia rp della polizia.

53. Al termine di un arresto che coinvolge più di 5 persone sarà necessario organizzare un **trasporto detenuti** dal comando delle forze dell'ordine verso il penitenziario. Il trasporto potrà essere assaltato per liberare i criminali. Resta inteso che questi ultimi diventeranno ricercati.

54. Qualora un ex Agente di Polizia venisse beccato a compiere azioni illegali di qualsiasi genere nell'arco di 7 giorni dopo il suo licenziamento/allontanamento dal Dipartimento, **andrà incontro a quello che sarà un processo con un'accusa di ergastolo.**

Questa regola vale solo per coloro che, all'interno del Dipartimento, ricoprivano almeno il ruolo di Agente, fino ad arrivare alla carica più alta.

LAVORI WL

55. Per entrare a far parte di un lavoro wl, occorre partecipare al **bando nel canale Discord corrispondente.** Quest'ultimo sarà visibile solamente nel caso in cui i bandi siano effettivamente aperti

56. Tutti coloro **che non sono in servizio** possono effettuare **qualsiasi tipo di azione,** legale e non. Se questi dovessero essere colti sul fatto, oltre alla pena legale, sarà a discrezione del loro capo prendere **eventuali provvedimenti disciplinari..**

57. Il proprietario di una attività Whitelistata dovrà avere la **fedina penale pulita.** Se il proprietario di un'attività whitelistata dovesse commettere numerosi reati gravi le forze dell'ordine potranno chiedere al giudice di **revocargli la concessione**

58. In caso di inattività da parte di un locale lo Staff **potrà revocare la licenza in ogni momento.**

LAVORI NO WL

59.Non si possono effettuare azioni illegali

60.non si possono portare armi da fuoco sul posto di lavoro

61. si deve andare al posto di lavoro con i mezzi adeguati

62. Rispettare gli altri player

SAFE ZONE E SEMI SAFE

La safe zone è intesa come una zona nella quale non è possibile effettuare azioni illegali.

63. L'ospedale, Negozi di vestiti, tatuaggi, negozio delle maschere , Municipio e Scuola guida

sono considerate come safe zone

64. Le stazioni delle forze dell'ordine sono considerate come semi-safe zone ovvero **sarà possibile assaltarle con un valido motivo RP** ma **non saranno tollerate azioni troll che provochino sparatorie senza motivo**. L'assalto alla centrale di polizia potrà essere eseguito da **massimo 8 criminali** e potranno intervenire un **numero illimitate di forze dell'ordine**. Si potranno usare tutte le armi presenti in game e caschi. Se la fazione che attacca, viene arrestata, la polizia rinverrà i criminali a processo, dove **dovranno rispondere davanti ad un giudice di terrorismo, con il rischio di permajail (rischiare non significa che sarà così)**. **Si ricorda che le centrali delle forze dell'ordine sono videosorvegliate** e non sarà possibile manomettere le registrazioni, pertanto i criminali si prenderanno la piena responsabilità in RP delle azioni effettuate.

64b. Gli assalti alle altre fazioni dovranno essere richieste ed approvate tramite ticket

AZIONI ILLEGALI

65. Il numero massimo di criminali presenti in una azione illegale è **10** il numero massimo di poliziotti è di **14**.

66. E' severamente vietato l'uso dell'elicottero nelle azioni freeroam (assalti casa fazione e territori

67. Sono **SEVERAMENTE** vietate le azioni a scopo di **Loot**. Non è possibile lootare una persona senza una valida motivazione rp.

68. L'azione dovrà essere **territorialmente delimitata** in un raggio limitato (300 metri), durante un'azione i criminali e le forze dell'ordine **non potranno allontanarsi** e tornare sulla zona (chi si allontana dalla zona è considerato in fuga e non potrà prendere nuovamente parte all'azione in alcun modo).

69. Nelle azioni freeroam il conteggio dei giocatori include **tutti i membri presenti nel raggio d'azione della fazione stessa anche se non partecipano in modo attivo**. Diversamente **non verranno contati i membri che sono in ostaggio**.

70. Nelle **zone rosse** sarà **possibile sparare a vista** ma è fortemente consigliato fare RP prima di aprire il fuoco. Resta inteso che le forze dell'ordine non potranno sparare a vista

71. Alla base di azioni illegali, quali **omicidi e rapimenti**, è richiesta la presenza di una **solida motivazione**.

72. I malviventi **non possono** chiedere a una persona di **ritirare dei soldi al Bancomat ne obbligare bonifici**. Potranno rubare esclusivamente i soldi presenti nel suo portafogli.

73. L'utilizzo di una maschera funge direttamente da camuffamento per la voce. Chi parla con un malvivente mascherato, quindi, non potrà riconoscerlo in nessun caso. Il casco qualora copra il viso sarà considerato come una maschera. I soli vestiti non saranno sufficienti per riconoscere una persona mascherata.

74. È severamente vietato utilizzare una **chiamata ai servizi** (Polizia, Medici, Meccanici, Avvocati, Concessionari, ecc) per azioni illegali premeditate (es. rapimento). Non sarà quindi possibile rapire una persona che risponde ad una chiamata di servizio.

75. Una volta che l'azione sia **conclusa**, le parti coinvolte, dovranno comunicare, attraverso la **chat /ooc**, la conclusione di essa (**AZIONE FINITA [LUOGO]**). L'azione si considera conclusa quando: tutti i membri di una fazione sono morti o arrestati o scappati.

76. Non è consentito accordarsi con il/gli ostaggi/o.(ammesso che non ci sia un motivo rp giustificato)

77. In una azione **NON PUÒ ASSOLUTAMENTE** esistere collaborazione tra 2 fazioni criminali

78. Una volta **terminata** l'azione qualora vincano le forze dell'ordine **non** sarà possibile effettuare un'altra azione fino alla partenza del convoglio per il trasporto dei sospettati in **centrale/carcere**

79. **Qualsiasi tipo di azione illegale** è possibile solamente con almeno **2 poliziotti** in servizio

80. **E' vietato effettuare azioni troll nei pressi della centrale di Polizia**

81. In un'azione qualora la controparte **finisca a terra** (fine azione) non sarà possibile chiamare i medici per continuare l'azione o iniziarne un'altra con gli stessi soggetti.

82. In una qualsiasi azione è **severamente vietato** l'utilizzo di esplosivi senza l'approvazione di un admin.

83. Post rapina, **in caso di vittoria dei criminali, è severamente vietato effettuare qualsiasi azione che ritardi l'intervento dei poliziotti** ad un'altra rapina. Ad esempio lootare telefoni, gopro, bucare gomme etc.

84. È vietato l'utilizzo delle barche in una rapina. La polizia avrà a disposizione il proprio deposito per le barche in diversi punti della mappa. L'uso improprio di quest'ultima verrà penalizzato **con la vittoria imminente della controparte.**

85. Le armi illegali come smg, Scar-H, Ak-47 ect.. potranno essere utilizzate **solo nelle zone di droga** (seguendo sempre la regola delle droghe) o durante le rapine (seguendo sempre la regola delle rapine). In città invece sia i civili che gli agenti di polizia dovranno utilizzare solo ed esclusivamente la pistola come arma per qualsiasi azione

86. E' assolutamente **vietato rapinare i lavoratori no whitelist**, sia dentro le zone di farming sia durante il trasporto, sia all'import, sia durante il tragitto per andare a depositare i soldi in banca.

87. Non si può indossare il casco all'infuori di rapine o campi droga. Ovviamente il casco potrà essere indossato solo ed esclusivamente arrivati nella zona dell'azione (banca per la rapina o campo droga per la droga)

88. Non è possibile utilizzare alcun tipo di animazione durante un'azione illegale.

89. Per i player che andranno nelle zone del ghetto (groove, barrio,..) con l'intenzione di **assaltare o creare azioni offensive** nei confronti delle Gang, potrà essere richiesto il **permadeath** (In quanto i ghetti vengono considerati al pari delle case fazione delle mafie), anche il **trolling** nelle suddette zone verrà **severamente punito.**

90. La Polizia può essere lootata, solo ed esclusivamente sui campi droga (tranne le armi di ordinanza)

91. Nel caso di un **azione fra 2 o più fazioni** una di essa è **in sovrannumero automaticamente perderà l'azione stessa e dovrà dare il proprio loot alla fazione vincente.** Questo per evitare l'abuso di mettersi in sovrannumero per farsi annullare l'azione.

92. Se per far scappare un uomo arrestato in centrale di polizia, sequestri dei poliziotti per contrattare il suo rilascio, la persona rilasciata (**se identificata**) sarà poi ricercata e **nel caso arrestata dovrà rispondere di associazione a delinquere.**

93. E' consentito spostare i corpi durante l'azione, in modo da portarli con sè e disingaggiare o semplicemente spostarli. Si ricorda però che è **SEVERAMENTE VIETATO** lootare i corpi durante l'azione per prendere bende e/o munizioni o qualsiasi altro oggetto.

94. Un qualsiasi ostaggio preso per una rapina non potrà essere lootato. I rapinatori potranno utilizzare lo **/me** smonta arma per rendere l'arma dell'ostaggio inutilizzabile, o **/me** toglie batterie per rendere inutilizzabile radio e telefono qualora l'ostaggio stesso possedeva uno di questi item. Unico item che si potrà prendere è la gopro

95. Per i fermi stradali dove sono coinvolte **AUTO RUBATE** agli **NPC** e agli altri player, la polizia non potrà più perquisire e arrestare i soggetti colti in flagranza di reato. Dopo gli accertamenti da parte degli agenti (documenti e targa) , gli stessi potranno applicare una multa e il sequestro del mezzo in questione.

REGOLAMENTO DROGHE

96. Le zone di raccolta, processo della droga sono considerate **zone rosse**.

97. Per la raccolta ed il processo della droga sarà **obbligatorio** l'utilizzo di **furgoni, pickup o camion** (tutti gli altri veicoli compresi i SUV non possono trasportare droga nel baule) per **qualsiasi quantità di droga trasportata**.

98. Il limite di criminali e poliziotti che potranno essere presenti all'interno di una zona di raccolta o processo droga (zona rossa) è il seguente:

A. Marijuana: 10 criminali - 12 agenti (solo pistole) **SENZA CASCO**

B. Eroina: processo e raccolta: 5 criminali - 6 agenti (solo smg)

C. Crack: 5 criminali - 6 agenti (pistole, smg)

D. Cocaina processo e raccolta: 8 criminali - 10 agenti (solo carabine)

Ricordiamo che vedette e altri player in fazione nel raggio di 500m verranno considerati in azione. La polizia non potrà utilizzare l'elicottero salvo dove specificato.

99. Sui campi droga la polizia sarà lootabile di tutto(tranne come detto dalla regola n 86 le armi di ordinanza)

RAPINE

100. Durante una rapina in un negozio, in gioielleria e in banca, i poliziotti e i rapinatori devono svolgere **almeno 5 minuti di RP**.

101. Nel momento in cui **la rapina è in corso** (soprattutto nelle grandi banche) **nessun'altra fazione potrà intervenire**.

102. Le rapine, una volta iniziate, **non possono essere annullate** (Questo non vale qualora i poliziotti dovessero comunicare in OOC che non possono intervenire per mancanza di numero). Se, al termine del processo, i poliziotti **non sono ancora intervenuti**, i rapinatori possono scappare con il bottino. Se i poliziotti dovessero arrivare durante l'uscita dei criminali si darà vita ad un inseguimento.

103. Una rapina nel **negozietto** è concessa solamente con **almeno 2 agenti** delle forze dell'ordine in servizio. I rapinatori e gli agenti in azione potranno essere **massimo 2**. I malviventi **non potranno avere ostaggi** e dovranno restare all'interno dell'edificio. I rapinatori potranno utilizzare solamente **pistole 9mm**, mentre i poliziotti **le pistole da combattimento. Da entrambe le parti non potranno essere utilizzati caschi.**

104. Una rapina in **Gabriela's Market** è concessa solamente con **almeno 4 agenti** delle forze dell'ordine in servizio. I rapinatori potranno essere **massimo 3** e gli agenti in azione potranno essere **massimo 3**. I malviventi **NON potranno avere ostaggi** e non potranno avere un complice all'esterno. Nella rapina potranno essere utilizzate solo 9mm, SNS o Vintage da parte dei criminali e Combat pistol da parte della polizia

105. Una rapina in una **Banca Fleeca** è concessa solamente con **almeno 4 agenti** delle forze dell'ordine in servizio. I rapinatori potranno essere **massimo 3** e gli agenti in azione potranno essere **massimo 3**. I malviventi potranno anche avere **fino a 1 ostaggi** e non potranno avere un complice all'esterno. Nella rapina potranno essere utilizzate solo SMG e pistole

106. Una rapina in una **Blaine (banca a Paletto)** è concessa solamente con **almeno 8 agenti** delle forze dell'ordine in servizio. I rapinatori potranno essere **Minimo 4 e massimo 5**, gli agenti in azione potranno essere **massimo 6**. I malviventi potranno avere **1 ostaggio** e potranno avere un complice all'esterno (massimo un isolato di distanza vedi mappa). L'esterno è contato come persona in azione. Si potranno usare anche i fucili d'assalto (Carabina Speciale, Carabina D'assalto) e caschi

107. Una rapina alla **Banca Pacific Standard** è concessa solamente con **minimo 10 agenti** delle forze dell'ordine in servizio. I rapinatori potranno essere **massimo in 6** e gli agenti in azione potranno essere **minimo 7 e massimo 8**. I malviventi potranno anche avere fino a **2 ostaggi**. Un solo criminale potrà rimanere all'esterno dell'edificio (massimo un isolato di distanza vedi mappa). (L'esterno è contato come persona in azione. Il tetto della Pacific non può essere utilizzato da nessuna delle due parti.)

L'esterno potrà ingaggiare in qualunque momento. È vietato ingaggiare uccidendo il contrattatore. La polizia a seguito dell'ingaggio potrà scegliere se continuare la contrattazione o fare irruzione. Uscire all'esterno della banca senza previamente avvisare gli agenti sarà considerato NoFear con conseguente ingaggio della Polizia

REGOLAMENTO PED

108-Il ped da bambino dovrà essere autorizzato dallo staff

-Se il ped è piccolo il player dovrà ruolare con almeno un player con un ped adulto che lo accompagni

-Chi ruola questo ped da bambino dovrà usare un modificatore vocale, oppure una voce adatta all'età del ped

-Non si potranno guidare auto, moto o altri veicoli

-Non si potranno detenere e usare nessun tipo di armi (bianche o da fuoco) non potranno né detenere mazze o item che possono far danni a player

-Non potranno far parte di azioni criminali

-Non potranno avere ne case ne auto ne moto intestate

-Non sarà accettato il trolling

-Dovranno usare un linguaggio per l'età che rappresenta il ped

FAZIONI ILLEGALI

109. Aprire un ticket e inviare la storia della fazione.

La proposta dovrà essere completa di:

m. storia delle fazione n. linee guida RP

o. regolamento interno (esempio: stile mafia, rapinatori, gang, etc)

p. scopo in RP (esempio: controllo delle droghe, controllo delle armi, estorsione, rapimenti etc

110. La fazione dovrà essere composta da minimo 4 player

111. Le fazioni approvate dallo staff riceveranno:

Fazione come lavoro con massimo 5 ruoli

Deposito oggetti e armi (in qualsiasi punto della mappa)

Conto fazione con un piccolo bonus di partenza 50.000 dollari

Canale discord sia testuale che vocale con accesso riservato (invisibile agli altri player)

112. La fazione **dovrà essere attiva** e dovrà rispettare il suo regolamento interno a meno che la storia non cambi e maturi in rp, ma se la fazione non è attiva lo staff potrà rimuoverla.

113. Nel caso una fazione volesse un locale dovrà scriverlo all'interno del ticket

114. Se una fazione approvata, con un background da mafia o organizzazione criminale tenta di conquistare territori poveri come Grove Street o territori simili, **gli verrà tolta la fazione scriptata** (perdendo anche il posto nella tavola del cartello), in quanto non più consone al suo stesso background.

115. Qualora, uno o più player creano scontri o recano danni ad una fazione riconosciuta, la stessa, dopo il primo avvertimento, **può portare il soggetto o i soggetti dal cartello**

(admin) per richiedere un perma. Gli admin dopo una valutazione veloce potranno consentire immediatamente il perma stesso.

tutti gli altri gruppi criminali presenti in città saranno identificati come dei semplici gruppi criminali. Sarà a discrezione dello STAFF valutare che il role play delle fazioni illegali se è coerente con l'identità del background fazione.

REGOLAMENTO ELICOTTERI

116. É severamente vietato utilizzare gli elicotteri in rapina

117. É severamente vietato usare gli elicotteri per un'azione ai campi droga.

118. É vietato utilizzare l'elicottero in azioni freeroam.

119. Per poter utilizzare l'elicottero in modo legale bisognerà pagare 30k ogni settimana al municipio per avere il rilascio del permesso di volo sul territorio della città di Los Santos

120. Per poter utilizzare l'elicottero in modo legale bisognerà ottenere un brevetto di volo

121. É severamente vietato utilizzare l'elicottero a scopo di troll (volare a bassa quota in centro città, atterrare in strade cittadine, etc..) pena: BAN

122. Si ricorda a tutti i player che atterrare su una strada, su una montagna o in una superficie non idonea ad un atterraggio in sicurezza di un elicottero verrà considerato come FAIL!

Si ricorda a tutti i player che l'utilizzo del elicottero in determinate circostanze potrebbe comportare il permadeath del personaggio

REGOLAMENTO FAVELAS

122. Sara' assegnata ad ogni cittadino richiedente con apposito ticket un abitazione, un garage e un inventario situato nelle favelas

123. La zona sara' classificata zona rossa per tutti i player tranne che per i poliziotti dove in questo caso sara' arancione

124. Tra i residenti delle favelas non deve esistere l'ingaggio per qualsiasi motivazione

125. In caso di inseguimento non si puo' finire l'azione nelle favelas (neanche passarci

126. Le azioni che iniziano nelle favelas devono finire qui

