



normativa

Normativa Básica:

In Character (IC): Terminología dentro de rol, es decir, con el personaje.

Out of Character (OOC): Término utilizado para cuando estás fuera de rol, es similar a un canal EDITAR

MG: Usar información de fuera del rol para obtener un beneficio IG (PROHIBIDO)

PG: Realizar acciones dentro del servidor QUE NO PODRÍAS HACER EN LA VIDA REAL (PROHIBIDO)

VDM / CAR KILL: Atropello con vehículo conscientemente (PROHIBIDO)

- No se puede negociar en zonas seguras cualquier trabajo ilegal, son zonas limpias que deben permanecer así.

ES TOTALMENTE NECESARIO ROLEAR PULSO, HERIDAS Y DEMÁS PATOLOGÍAS que pueda tener un paciente a causa de su accidente o lo que haya ocurrido

• Si un ciudadano no tiene pulso, y no responde a los comandos /do o /me y está demostrado, el personaje será considerado fallecido y se realizará un CK.

• No se puede disparar desde el vehículo si eres el conductor, tendrás que bajar del vehículo, desenfundar y atacar, es la forma más realista de realizar esto.

• No se puede robar el dinero del banco de los ciudadanos, no puedes acudir con alguien secuestrado a un banco y robarle.

• No se podrá realizar una salida del rol forzada ("tirar del cable" desconectarse) se debe acabar siempre el rol, si no puedes acabar dicho rol, haz /report y explica la situación, se debe continuar rol siempre en la medida de lo posible al volver a la ciudad.

• Para bug's comunes y reportes no urgentes usar /report

• No se puede usar helicóptero ni drones para campear puntos, trabajos y drogas

• LOS PUNTOS DE DROGAS NO PODRÁN SER VENDIDOS POR PRECIOS EXCESIVAMENTE BAJOS, LO CUAL SUPONE COMO MÍNIMO LA CUANTÍA DE UN MILLÓN DE EUROS.

- Si cualquier policía entra en las favelas sin una orden o permiso explícito y muere, se hará un CK. No corresponde dicho CK cuando es llevado a la fuerza a las zonas calientes.
- Si la policía tiene los datos y las pruebas suficientes como para cerrar una mafia o cualquier tipo de organización criminal o punto caliente, tiene permiso para proceder a la intervención de esa organización o punto. **SIEMPRE CON PRUEBAS DEMOSTRABLES DE TODO.**
- Si dos mafias se unen para derrocar a otra y lo consiguen, se procederá a un CK de la mafia o los miembros de la mafia involucrados. **SIEMPRE CON PRUEBAS DEMOSTRABLES DE TODO.**
- Cualquier queja hacia los staff o cualquier jugador, deberá ser reportada por ticket, no dudéis en reportar a cualquier persona que haga algo mal, incluido staff, hay que ser justos y equitativos con todos.
- Totalmente prohibido campear un punto caliente.
- Se considera MG el uso de un coche deportivo o cualquier coche que no pueda acceder a favelas y a campo. Si no puedes acceder a esos sitios, no vayas o ve andando. **CONSIDERA SANCIÓN.**
- Se puede disparar sin rol previo en cualquier punto caliente, casa de mafia o favelas. **SIEMPRE INTENTANDO PRIORIZAR EL ROL. NO DISPARAR SI NO ES NECESARIO.**
- No se puede matar y cometer actividades ilegales sin policía ni EMS en servicio., excepto que se haya empezado el Rol cuando había policía y EMS activos.
- Si realizas cualquier actividad ilegal debes escribir un /091 obligatoriamente creando el entorno, en el caso de no hacerlo, serás sancionado y la acción quedara invalidada.
- No se podrá disparar a la policía si no existe un rol lógico, no es realista disparar por una simple multa, debe haber motivos justificados.
- Para reclamar cualquier pérdida o muerte accidental se debe presentar prueba (captura de pantalla o video). No se entregará ningún objeto si no existe prueba.

ZONAS SEGURAS:

Garajes, bancos, cajeros, gobiernos, INEM, hospitales, concesionario, taller de mecánicos, y comisaría (excepto en atentados).

No se permite rol agresivo en zona segura, cualquier otro tipo de rol será permitido.

SISTEMA DE ALERTA CIUDADANA.

- **Alerta Verde 1:** La situación en la ciudad está controlada y no existen riesgos para la seguridad ciudadana. En nivel de alerta verde 1 solo se permite pistola/arma blanca (NO AP, la pistola automática se considera como un subfusil y sigue las mismas normas que éstos)
- **Alerta Amarilla 2:** La situación en la ciudad está un poco descontrolada, la centralita de la CNP recibe más avisos de lo normal y tiene permitido hacer controles de tráfico.
- Se permite el uso de Pistolas, escopetas y subfusiles.
- **Alerta Naranja 3:** La situación empieza a ser insostenible, los avisos a la centralita del CNP se repiten, y los GEOS se disponen a salir a patrullar la ciudad, los riesgos para la seguridad ciudadana son elevados, se recomienda que vuelvan a sus domicilios. Se permite el uso de cualquier arma larga excepto Francotiradores.
- **Alerta Roja 4:** La situación es insostenible, los ataques se repiten, y la policía teme por su propia seguridad y la de su comisaría.
- Se permite el uso de cualquier tipo de arma larga dentro de ciudad. Y la UIP puede ponerse en marcha.

NORMATIVA PARA SECUESTRO

Se puede secuestrar a un máximo de 6 personas (2 policías)

Sabiendo que el rescate máximo que se puede pedir por un civil son 40k y 80k por un policía.

Para negociar en un secuestro se debe de esperar a que la policía este presente.

Si un rehén muere, las negociaciones se consideran rotas.

Si el secuestro ocurre en ciudad se aplica la normativa de armas anteriormente mencionada, pero si ocurre fuera, los secuestradores pueden usar el armamento que consideren.

El secuestrado no podrá avisara a nadie si rolean que cortan comunicaciones.

Si el secuestrado colabora y valora su vida los secuestradores no pueden matarlo sin motivo.

NORMATIVA PARA ATRACOS

Se puede llevar a cualquier civil a los robos, respetando que si está trabajando no se le puede robar las pertenencias, solo retener.

Se puede tener un máximo de 6 rehenes (incluyendo a un policía, teniendo en cuenta que para secuestrar un policía, debe haber al menos 10 en activo)

Solo se dará una cosa a cambio de un rehén.

Si un rehén muere, las negociaciones se consideran interrumpidas.

Al iniciar un robo, es necesario esperar a la policía obligatoriamente el siguiente tiempo:

Tiendas y bancos en ciudad: 5 minutos

Joyería y Banco central: 10 minutos

Robos fuera de la ciudad: no hay tiempo de llegada de la policía

REQUISITOS PARA ATRACOS

- A una o varias personas. Pistolas y armas blancas (Prohibidas armas automáticas como AP)
- Tiendas (mínimo 1, máximo 3 ladrones** / mínimo 3, máximo 4 policías). Pistolas y armas blancas y humos (prohibidas AP)
- Banco normal (mínimo 3, máximo 6 ladrones / mínimo 4, máximo 6 policías) Pistolas y subfusiles, humos y casco*
- Joyería (mínimo 7, máximo 10 policías) Pistolas, subfusiles, fusiles, humos y casco*
- Banco central (mínimo 7, maximo10 policías) Cualquier arma y casco*
- Secuestros (solo bandas y mafias) (mínimo 10 policías) Pistolas, subfusiles, fusiles, humos y casco*
- Atentados, (solo mafias y alerta roja) Descontrol de la ciudad (10 policías mínimo) Cualquier arma y casco

* **Cascos:**

Solo habrá límite de uso de casco por parte de la policía en los Bancos normales (Flecca). A continuación se detallan los cascos a utilizar en Fleccas.

4 policías / 3 cascos

5 policías / 3 cascos

6 policías / 4 cascos

***Se permitirá 1 ladrón en robos a tiendas siempre que haya uno o más rehenes. En caso de no tener rehenes el mínimo de ladrones deberá ser 2.*

En nivel de alerta verde 1 solo se permite pistola/arma blanca (NO AP, la pistola automática se considera como un subfusil y sigue las mismas normas que éstos)

No se permite el uso de armas largas en ciudad, si el estado de alarma no lo permite.

El único caso permitido para llevar armas automáticas o subfusiles y superiores en ciudad, será si se portan en el maletero del coche siempre y cuando seas MAFIA, aunque éste no podrá llevarla encima y menos utilizarla en ningún sentido, si el estado de alarma no lo permite por sí mismo.

Solo las mafias podrán portar armas largas o automáticas en ciudad fuera del maletero (en el inventario del ciudadano) cuando la ciudad está en alerta amarilla o más con el fin de algún acto delictivo (robo/secuestro)

Se puede negociar como se considere necesario por ambas partes, pero siempre siguiendo la norma de 1 rehén x 1 solicitud del ladrón mínimo. Es decir, la policía podrá aceptar una o más cosas por un rehén, pero el ladrón no podrá exigir más de una cosa por rehén. El ladrón tendrá que trabajar la aceptación de la policía de más de una cosa por rehén.

Clave Robert: Se define como ésta, la no utilización por parte de la policía de obstáculos, Pit ni disparos a las ruedas del vehículo durante la huida siempre que el ladrón no pase de 80Km/h en ciudad, pueblos y asentamientos y 120 Km/h en autovía y autopista y que no se ponga en riesgo a ningún civil en la huida. La clave Robert no se activará en el mismo lugar del robo, por lo que los obstáculos, pinchos y demás que se coloquen en el establecimiento robado, habrá que negociarlos aparte.

USO DE ARMAS

- Dentro de ciudad:

No se permite el uso de armas largas en ciudad, si el estado de alarma no lo permite.

El único caso permitido para llevar armas automáticas o subfusiles y superiores en ciudad, será si se portan en el maletero del coche, aunque el ciudadano no podrá llevarla encima y menos utilizarla en ningún sentido, si el estado de alarma no lo permite por sí mismo.

Las mafias solo podrán portar armas largas en ciudad cuando está en alerta amarilla o más con el fin de algún acto delictivo (robo/secuestro), los ciudadanos no pertenecientes a mafias, no podrán portarlas de ninguna manera.

- Fuera de ciudad:

Las mafias pueden portar cualquier tipo de arma fuera de ciudad.

Delitos, Multas y causas para realizar CK

Delito	Multa	Carcel	Meses	causas CK
Delitos Leves				
Mal uso de la bocina	500	No	No	No
Cruzar linea continua	500	No	No	No
Trafico inverso	500	No	No	No
Giro en U no permitido	500	No	No	No
Trafico fuera de la carretera	500	No	No	No
Incumplimiento de las distancias de seguridad	500	No	No	No
Parada peligrosa / prohibida	500	No	No	No
Estacionamiento inconveniente / prohibido	500	No	No	No
No respetar la prioridad a la derecha	500	No	No	No
Incumplimiento de un vehículo prioritario	500	No	No	No
Incumplimiento de una parada	500	No	No	No
Incumplimiento de luz roja del semáforo	500	No	No	No
Adelantamiento peligroso	500	No	No	No
Vehículo no en buen estado	500	No	No	No
Conducir sin licencia	45000	No	No	No
delito de fuga	15000	No	No	No
Exceso de velocidad 5km/h	5000	No	No	No
Exceso de velocidad 5-15km/h	5000	No	No	No
Exceso de velocidad 15-30Km/h	5000	No	No	No
Exceso de velocidad 30Km/h o mas	15000	No	No	No
Delitos Medios				
Obstrucción al trafico	800	No	No	No
Degradación de vía publica	800	No	No	No
Desorden publico	5000	No	No	No
Obstrucción de la operación policial	20000	Si	10	x
Insultos a/entre civiles	5000	No	No	No
Desprecio de oficial de policía	15000	Si	10	No
Amenaza verbal o intimidación entre civiles	10000	Si	No	No
Amenaza verbal o intimidación a un agente	15000	Si	10	No
Demostración ilegal	5000	Si	No	No
Intento de corrupción	25000	Si	15	No
Arma con hoja en la ciudad	10000	Si	10	No
Arma letal en la ciudad	25000	Si	15	No
Llevar armas sin licencia	40000	Si	20	No
Portar armas ilegales	45000	Si	25	x
Precio de un candado de bandera	300	No	No	No
Robo de coche	20000	Si	10	x

Delito	Multa	Carcel	Meses	causas CK
Delitos Medios				
Venta de droga	15000	Si	15	x
Fabricación de droga	40000	Si	30	x
Posesión de droga	30000	Si	10	+ 10 unid.
Secuestro de rehenes civiles	50000	Si	25	x
Secuestro de agente de la autoridad	250000	Si	35	x
Robo banco central llamado especial	300000	Si	20	x
Robo en tienda	10000	Si	10	x
Robo en banco	35000	Si	15	x
Delitos Graves				
Tiroteo civil	15000	Si	20	x
Agente estatal de tiro	20000			No
Intento de asesinato a un civil	80000	Si	20	x
Intento de asesinato a funcionario público	200000	Si	30	x
Asesinato de civil	250000	Si	30	x
Asesinato de un agente de policía	300000	Si	60	x
Asesinato involuntario	80000	Si	20	x
Estafa de negocios	70000	Si	15	No

Las multas no serán acumulativas en caso de robos a tiendas, bancos y joyerías, osea, si se produce un robo y hay policías muertos o heridos, no se multara por robo y/o asesinato, sino que solo se multara a la persona por el delito de robo. Los demás delitos sí se acumularan.

Será necesaria una acumulación de delitos para realizar un CK por parte de la Policía.

3 delitos Medios marcados con "X" serán considerados como 1 delito grave. La acumulación de 4 delitos graves igualmente marcado con "X", corresponderán a un CK del ciudadano.



Helicópteros

- La altura mínima será de 150 metros del suelo.
- No puedes usar el helicóptero como arma para matar.
- No puedes campear zonas calientes.
- Siempre que aterrices en cualquier punto tienes que poner un /entorno, excepto en casas de mafia y puntos calientes.
- Obtendrás 3 puntos iniciales de carnet, si haces mal uso de la licencia la policía tomara las medidas necesarias y podrá retirarte 1, 2 incluso 3 puntos dependiendo de la gravedad.
- Si quieres volver a recuperar los puntos perdidos tendrá que pasar 1 semana de actividad y hacer de nuevo el examen
- El piloto únicamente solo podrá conducir, el copiloto solo podrá observar, y los de la parte de atrás si tienen permiso para disparar en caso de algún rol abierto solo en zona caliente o casa mafia.
- La policía puede intervenir al helicóptero para pedirle información del acceso de vuelo y será comunicado por vía /twt
- No se puede utilizar el helicóptero para múltiples atracos o será sancionado.
- En caso de acción grave con el helicóptero se le podrá quitar el carnet de vuelo automáticamente por parte de la administración
- No se puede pilotar el helicóptero sin licencia de vuelo, de ser así será sancionado administrativamente
- Siempre que se saque el helicóptero tendrá que ser comunicado por vía /entorno y un anuncio en /twt en caso de ser EMS
- Queda prohibido utilizar el helicóptero para escapar cuando la huida era por tierra, excepto policía si el helicóptero está disponible.
- Queda prohibido aterrizar el helicóptero en zonas seguras.
- No se podrá utilizar el helicóptero en badulaque

Parapente a motor

- Está totalmente prohibido ir 2 personas en el parapente
- Por ciudad se podrá volar pero con una altura mínima de 150 metros, y no se podrá aterrizar en la ciudad (playa sí)
- No se le puede disparar en ningún momento al parapente
- No se puede campear zonas calientes con el parapente,(se puede ir y aterrizar, no campear en el aire)
- Morir con las aspas del parapente, será CK automáticamente
- Morir con el parapente, será CK automáticamente
- Quien conduzca un parapente sin su respectivo carnet, se le penalizara con 4 horas de jail
- Solo se podrá usar el parapente con su ropa de moto y su casco, quien no lo haga será castigado con 4 horas de jail importante: ser consciente de que es un avión, ser precavidos para que no tengamos problemas, y así podemos disfrutar todos!!!!!!!