

REGOLAMENTO HYDRA 3.0



IL REGOLAMENTO SARÀ SOGGETTO A CAMBIAMENTI NEL CORSO DEL TEMPO. VI INVITIAMO A VISIONARLO FREQUENTEMENTE PER RIMANERE AGGIORNATI

Il Server Hydra RP è un server Role Play che quindi simula situazioni della vita reale, questo regolamento è fondamentale per la conoscenza generale e specifica all'interno del Server.

INTRODUZIONE AL GIOCO DI RUOLO

1. È severamente vietato il FAIL RP
(azioni irrealistiche o forzate che non si verificherebbe nella vita reale. Utilizzare un linguaggio non inerente al RP verrà comunque considerato **FAIL**).
2. È severamente vietato il POWERGAME
(azioni che abusano delle meccaniche di gioco per compiere azioni non

verosimili, ad esempio buttarsi con un veicolo da una montagna).

3. È severamente vietato il **VDM**
(investire volontariamente altri giocatori con qualsiasi tipologia di veicolo).
4. È severamente vietato fare **RDM**
(uccidere un giocatore senza una valida motivazione RP).
5. È severamente vietato fare **METAGAME**
(utilizzare informazioni ottenute al di fuori delle dinamiche RP).
6. È severamente vietato fare **STREAM SNIPING**
(è una sottocategoria del **METAGAME** e consiste nell'utilizzare informazioni ricavate dalla live di un player ed utilizzare a proprio vantaggio all'interno delle dinamiche RP).
7. È severamente vietato fare **BACK SEATING**
(ordinare di fare qualcosa a qualcuno al di fuori delle dinamiche RP).
8. È severamente vietato fare **MIX CHAT**
(utilizzare la chat IC - in character- come se fosse una chat OOC - out of character- e viceversa).
9. È severamente vietato fare **COMBAT LOGIN**
(entrare in gioco per prendere parte ad un'azione già iniziata, posso far parte della suddetta azione solo coloro che all'inizio della vicenda sono già all'interno della città).
10. È severamente vietato fare **SLOG IN AZIONE**
(uscire dal gioco per evitare conseguenze in RP come loot o arresti).
11. L'utilizzo del comando **"/relog"** durante un'azione per riempirsi la barra della vita è severamente vietato e sarà considerato grave **FAIL RP** e **BUG ABUSING**. **Pena:** 2 richiami.
12. È severamente vietato fare **BUG ABUSING**
(abusare di bug o glitch di gioco a proprio vantaggio, si consiglia inoltre di segnalare allo **STAFF** qualsiasi bug o glitch riscontrato in game).

13. È severamente vietato fare **COP BAITING**
(provocare volontariamente le FDO per far partire un'azione).
14. È severamente vietato fare **CLEAN UP**
(andare in un qualsiasi punto dove è appena finita un'azione per effettuare azioni a scopo di loot o per uccidere la fazione uscente vincitrice da tale azione).
15. È severamente vietato fare **NO FEAR** e **NO FEAR ESTREMO**
(non simulare la paura in un determinato contesto che può variare da una sparatoria ad un semplice controllo da parte delle FDO. In caso di **NO FEAR ESTREMO** sarà possibile recarsi in **CAFF** e presentare delle clip per richiedere un eventuale **PERMADEATH**).
16. È severamente vietato il **REVENGE KILL**
(ricordarsi di un giocatore che ti ha ucciso prima di essere rianimato da un medico o da uno **STAFFER** ed ucciderlo per vendetta).
17. È severamente vietato fare **BUNNY HOP**
(saltare ripetutamente per andare più veloce; utilizzare questa dinamica sarà considerato **POWERGAME**).
18. È severamente vietato fare **CAR JACK**
(rubare un veicolo di un altro player senza una valida motivazione **RP**).
19. È severamente vietato fare **CAR KILL**
(sostare con un veicolo sopra un corpo impedendo al player di farsi curare, muoversi o farsi resare).
20. È severamente vietato fare **CAR SURF**
(stare sopra un veicolo in movimento).
21. È severamente vietato l'utilizzo di qualsiasi **CITIZEN** che possa facilitare il giocatore in qualsiasi modo. Tale comportamento verrà considerato come **CHEATING** o **NO PROPS**.
22. È severamente vietato l'utilizzo di linguaggi poco consoni come espressioni/gesti discriminatori a sfondo razziale, omofobo, sessuale e religioso.

23. È severamente vietato registrare e diffondere qualsiasi contenuto delle assistenze. Un player in stream sarà obbligato a mutare l'audio Discord in live durante tutta la permanenza in assistenza.
24. È vietato stare in AFK (Away From Keyboard) per troppo tempo. Nel caso in cui sia necessario allontanarsi dal pc, sarà necessario spostare il proprio pg lontano dagli altri player e utilizzare l'emote del tablet, se invece si è in CAFF l'emote da utilizzare sarà quella del caffè.
25. È severamente vietato effettuare azioni col fine di violenza sessuale, il mancato rispetto di questa regola porterà a gravissimi provvedimenti da parte dello **STAFF**.
26. È severamente vietata la tossicità sui cadaveri.
27. Per la convalida di una clip in **RP** sarà obbligatorio possedere l'item "GoPro" e far sì che quest'ultimo sia attivo, il tutto dovrà essere mostrato all'inizio della clip.
28. È vietato riprodurre brani musicali soggetti a copyright;
29. È vietato l'uso di un linguaggio volgare e offensivo, salvo che venga utilizzato esclusivamente a scopo di Role Play.
Attenzione: È importante non abusarne, poiché dall'altra parte c'è sempre una persona con la propria sensibilità.
30. È vietato il **POLICE BAITING**, ossia infastidire le Forze dell'Ordine con l'intento di provocare sparatorie, azioni o inseguimenti.
31. **OFFESE o MINACCE** a fine azione, saranno considerati **INSULTI OOC** pertanto passibili di **BAN PER TOSSICITA'**.
32. Le attività verranno affidate a chi ne farà richiesta, a condizione che siano coinvolte almeno 2 o 3 persone. Una volta assegnata la gestione, se l'attività risulterà poco attiva per più di 4 giorni consecutivi, la gestione potrà essere revocata senza alcun preavviso.

REGOLAMENTO GENERALE

1. È severamente vietato uccidere, rapire o rapinare un medico in servizio o i lavoratori no wl.
2. È possibile rapire o ingaggiare una persona solo con la presenza di una scena di RP parlato. In caso venisse aperto il fuoco, ci dovrà essere almeno una valida motivazione RP per effettuare tale azione.
3. Sarà possibile trasportare un corpo ferito ma non correre, arrampicarsi o saltare. Per entrare all'interno di un veicolo con un corpo in spalla sarà necessario accertarsi che il veicolo disponga di un sedile vuoto per appoggiare il giocatore e sarà obbligatorio simulare una scena RP con l'ausilio del comando "/me"
(Es: /me appoggia delicatamente sul sedile).
4. Dopo essere stati rianimati, **sarà obbligatorio simulare il dolore del ferimento**. In caso di ferimento grave, sarà necessario sottoporsi a un accertamento medico. Il medico, se lo riterrà opportuno, potrà decidere di portare il ferito in ospedale per ulteriori cure. In questa situazione, il player ferito non potrà rifiutare la visita o il trasferimento in ospedale.
5. **Le maschere che non coprono completamente il volto non verranno considerate "integrali"** e sarà quindi possibile riconoscere i tratti somatici e le parti del viso scoperte. Questa regola non si applica per le Gang le quali dovranno utilizzare una bandana appartenente alla propria fazione, questo gli consentirà l'anonimato totale.
6. Se si ottengono informazioni relativamente importanti in RP (per esempio di una fazione), il player o la fazione dovranno recarsi in **ASSISTENZA** per farsi convalidare il tutto dallo **STAFF**. Tutte le informazioni portate all'attenzione dello **STAFF** dovranno essere accompagnate da prove video con **GoPro attiva**.
7. Sarà possibile trasportare massimo **1 arma a canna lunga** (SMG, AK-47, Carabina, M4, ecc...). In caso di sequestri da parte delle FDO, queste ultime saranno obbligate a trasportare tutto immediatamente nel

deposito.

8. Sarà possibile avere massimo **3 FDO corrotte**, ciò dovrà essere richiesto ed approvato dallo **STAFF** tramite apertura di un Ticket.
9. **Non sarà possibile chiamare i soccorsi durante un'azione in corso.** Sarà necessario quindi attendere la fine dell'azione.
10. Verranno considerate illegali le armi con questi accessori:
 - Compensatori;
 - Silenziatori;
 - Caricatori estesi.Chiunque ne sia in possesso durante una perquisizione da parte delle FDO sarà passibile di sanzioni ed indagini.
11. È severamente vietato l'utilizzo di **VOICEMOD** (potranno essere utilizzate esclusivamente dai componenti del Cartello, pg da bambini e in casi eccezionali accettati da precedente apertura di un Ticket).
12. È severamente vietato richiedere il **ress** ai componenti dello **STAFF** in presenza di medici in servizio. In mancanza di EMS si dovrà utilizzare il comando **“/ambulanza”**.
13. È severamente vietato l'utilizzo dell'elicottero a scopo di troll, volare a bassa quota in centro città e atterrare su strade cittadine. Si ricorda inoltre che atterrare su una superficie non idonea all'atterraggio in sicurezza verrà considerato **FAIL RP**.
14. È stabilito il **limite massimo che un veicolo può raggiungere:**

	Strada Asfaltata	Strada Sterrata	OffRoad
Veicolo Da Strada	Nessun Limite	40 Km/h	Non ci può andare
Fuoristrada a 4 ruote	Nessun Limite	100 Km/h	40 Km/h
Moto Offroad	Nessun Limite	120 Km/h	60 Km/h

Le moto e i fuoristrada dovranno avere pneumatici OFF ROAD.

15. È severamente vietato effettuare passaggi di proprietà dei veicolo Bit o esclusivi. Questa infrazione verrà punita con un **BAN PERMANENTE**.

16. Sarà possibile trasportare all'interno del proprio inventario massimo **10 item** tra cibo e bevande, in possesso del borsone aumenterà a massimo **20 item**.
17. Sarà possibile trasportare all'interno del proprio inventario massimo **200 item droga**, in possesso del borsone aumenterà a massimo **400 item**.
18. È severamente vietato rapinare e rapire un lavoratore **NO-WL** durante lo svolgimento del lavoro e vendita dei materiali.
19. Se si è svenuti per vari motivi durante un'azione RP, **il player non potrà ricordare immediatamente tutto l'accaduto**. Sarà obbligato a simulare confusione e potrà avere solo vaghi frammenti di ricordi, molto generici e imprecisi, **per i primi 20 minuti dopo il risveglio**. Trascorso questo periodo, sarà possibile ricordare chiaramente tutta l'azione dall'inizio dell'ingaggio fino alla fine della scena. Infrangere questa regola porterà a un richiamo per grave Fail RP.

Qualora venga somministrata una **pillola** (item da scoprire in RP), **il player dovrà dimenticare totalmente tutto l'accaduto**, salvo nel caso in cui sia in possesso di una GoPro attiva nell'inventario e non gli sia stata prelevata o rotta durante la scena. In questo caso, il player potrà ricordare l'accaduto solo se sarà in grado di fornire una clip video valida, che dovrà essere convalidata dallo staff.
20. La prolungata inattività da parte dei proprietari di attività o capi fazione (legali e non) porterà alla rimozione dei ruoli e in casi estremi alla riassegnazione dell'attività o alla rimozione della fazione.
21. **La vendita di bevande e di cibo all'interno dei locali, è ridotta a 10 a persona**. Non è consentito effettuare carichi, se non per le aziende (50 pezzi)
Nota bene: *Complessivi dovranno essere 5 di cibo e 5 di acqua (anche 9 di cibo e 1 di acqua)*
22. Sarà possibile acquistare al Weed Cafè , soltanto **6 joint o 20 sigarette** per persona per ogni fattura effettuata, infrangere tale regola sarà considerato **POWERGAME**.

23. Nei depositi fazioni legali e illegali si potranno tenere un massimo di **50 item tra cibo e bevande**, stessa regola vale per l'acquisto. Questa regola vale **solamente** per le fazioni illegali e per le attività che non sono adibite alla vendita di cibo e bevande.
24. L'import potrà vendere carichi di cibo e bevande soltanto alle aziende adibite regolarmente alla vendita. Non potrà vendere pertanto alle officine o a tutte quelle attività che non trattano la vendita di generi alimentari.
25. Le aziende che non trattano la vendita di generi alimentari, dovranno fare **obbligatoriamente** i carichi tramite le aziende che trattano tale genere, considerando comunque la regola **n° 24**.
26. Il Taser non potrà essere usato per recar fastidio ad un player, ma dovrà essere utilizzato solo in caso di pericolo, l'abuso per verrà severamente punito.
27. **I graffiti devono essere fatti esclusivamente per un valido motivo di RP** e devono avere un contesto realistico e motivato, è obbligatorio scrivere solo frasi o simboli pertinenti al proprio personaggio e alla storia RP; scritte fuori contesto, come slogan calcistici tipo "Forza Inter" o altre frasi non inerenti all'RP, sono vietate. Imbrattare uffici governativi, ospedali o la centrale di polizia è vietato e verrà considerato un comportamento di "No Fear" . **Le violazioni di questa regola saranno punite con sanzioni, in quanto non rispettano il concetto di RP serio e realistico richiesto nel server.**
28. Sarà vietato installare nei **VEICOLI BIT**, il motore I4, V6, V8, V12. Nei veicoli in cui è già stato installato vi consigliamo di farlo rimuovere il prima possibile. **CONSIDERATO BUG ABUSING** .

REGOLAMENTO ZONE

Le zone si suddividono in:

- **Zone Safe:** è vietato effettuare azioni illegali. Sono zone safe: negozi di vestiti, Ospedale, parrucchiere, negozio di tatuaggi, negozio di elettronica e Garage Centrale (civ. 204).
- **Zone Semi-safe:** è possibile effettuare azioni illegali SOLO tramite l'apertura di un Ticket. Sono zone semi-safe: tutti i locali commerciali, le officine, Centrale di Polizia e Palazzo del Governo.
- **Zone Bianche:** Non sarà possibile utilizzare armi da fuoco, sarà consentito l'utilizzo di sole armi bianche, è sempre consigliato fare almeno una scena RP prima dell'ingaggio.
Zone bianche: il processo della marijuana.
- **Zone Rosse:** è possibile sparare a vista ma è sempre consigliato fare almeno una scena RP prima dell'ingaggio. Sono zone rosse: raccolta e processo droga.
- **Zone Arancioni:** E' obbligatorio fare una scena RP prima dell'ingaggio (eroina, crack).
Sarà possibile sparare a vista, se la segretezza o la propria incolumità è a rischio (ghetti e casa fazione)
Sono zone arancioni: Eroina, Crack, Ghetti e Case Fazioni.
N.B - Sarà possibile intraprendere tale azione con min 4 FDO online.
- **Zone Nere:** Sono zone off-limits. Chiunque si trovi in queste zone potrà essere soggetto a permadeath, qualora non invitati da chi la possiede. Sono zone Nere: Mercato Nero e Cartello, Fort Zancudo.

Il perimetro delle **zone safe** è di **200 m**, oltre questo perimetro il territorio non sarà più considerato safe e si potranno effettuare quindi azioni illegali.

Il perimetro delle **zone freeroam** è di **250m**.

Il perimetro delle **zone rosse** è di **500m**.

Il perimetro delle **zone bianche** è di **500m**.

Il perimetro delle **zone arancioni** è di **500m** (Eroina, Crack).

REGOLAMENTO AZIONI

1. È severamente vietato effettuare azioni illegali **15 minuti prima o dopo il riavvio del server**.
09:00 - *In alcuni casi potrà essere anticipato*
20:00
2. In mancanza di FDO è vietato iniziare qualsiasi tipo di azione illegale dalle ore **05.00** alle ore **10.00**.
3. Al termine di un'azione entrambe le fazioni coinvolte dovranno obbligatoriamente richiederne la conferma in **Chat Azione** per almeno **3 volte** (tramite il comando **"/azione"**). **In caso di mancata risposta dalla controparte l'azione verrà automaticamente considerata terminata.**
4. La fazione sconfitta dovrà attendere di essere **lootata** dalla fazione vincente e aspettare l'arrivo dei medici per poter essere **ressati** (non sarà possibile **respawnare** in ospedale).
Le FDO non potranno intervenire nel caso in cui al loro arrivo l'azione sarà già terminata.
5. Durante i rapimenti i criminali non potranno chiedere all'ostaggio di ritirare o depositare i soldi in banca né obbligare bonifici.
6. Per dare fuoco o arrecare danni a qualsiasi tipo di edificio bisognerà aprire un **Ticket**.
7. È possibile effettuare un'azione illegale con **minimo 2 FDO in servizio**.
8. Saranno consentite alleanze tra fazioni illegali solo previa autorizzazione da parte dello staff e con valide motivazioni RP. Tali info dovranno essere presentate tramite ticket e relative clip.

Sarà possibile invece lo scambio di informazioni in RP e qualora alcune di esse fossero importanti, dovranno essere convalidate in **CAFF** con correlata clip ed eventualmente anche di come l'informatore abbia acquisito tali info.

9. Nel caso in cui durante un'azione tra fazioni illegali ci sia un sovrannumero di una delle due, la fazione in sovrannumero perderà automaticamente l'azione e dovrà dare tutto il loot alla fazione vincente. Verranno inoltre presi seri provvedimenti qualora la fazione perdente non sia disposta a dare il loot a quella vincente.
10. Nel caso in cui durante un'azione tra fazione e FDO, la fazione illegale sia in sovrannumero questa dovrà consegnare tutto il loot alla Polizia, in caso sia invece la Polizia ad essere in sovrannumero sarà essa obbligatoriamente a consegnare GoPro, bende e munizioni alla controparte.
11. È severamente vietato spostare i corpi durante un'azione per portarli via o nascondere dentro strutture, piante e oggetti che limitino la visibilità. Mentre l'azione è ancora in corso **NON** sarà possibile **lootare** la controparte ma in caso di necessità sarà possibile perquisire i membri della propria fazione.
12. Durante le azioni è vietato utilizzare le animazioni.
13. Durante un'azione **Freeroam** sarà consentito l'utilizzo di qualsiasi arma da fuoco sia per le FDO che per le fazioni illegali.
14. Si potrà portare all'interno del proprio inventario massimo 1 siringa di **Adrenalina**, pena grave **POWERGAME**.
15. In caso di necessità si potrà rianimare un compagno a terra tramite la siringa di **Adrenalina** Soltanto una volta, pena grave **POWERGAME**.
16. Le fazioni criminali potranno richiedere alle attività il pizzo ma esclusivamente il **10%** del fatturato dell'attività commerciale.
17. È severamente vietato l'abuso del comando **"/th"** e per poterlo usare sarà necessario essere armati alle spalle del giocatore che si intende prendere e ad un massimo di **0,5 m** di distanza da esso. Nel caso in cui si volesse

prendere in “/th” un player armato, sarà possibile esclusivamente in modo furtivo.

18. Durante le azioni Freeroam tra due fazioni illegali, è severamente vietato l'intervento di una terza fazione nei conflitti a fuoco, a meno che non si tratti delle Forze dell'Ordine (FDO).

Eccezione: Qualora la terza fazione venga direttamente coinvolta nel conflitto a fuoco (ovvero venga attaccata o colpita intenzionalmente), essa avrà pieno diritto di reagire e partecipare allo scontro in corso.

19. L'abbigliamento di una persona non è motivo di ingaggio, ad esempio, rapire tutte le persone vestite di rosso perché in precedenza si ha avuto uno scontro con qualcuno vestito di rosso.

20. La richiesta di riscatto per un rapimento in **Freeroam** può raggiungere un massimo di **100 k \$** in base all'importanza del soggetto (non valido per gli ostaggi rapiti per le rapine). Rapire un player senza valida motivazione **RP** solo per lo scopo di lucro, sarà considerato grave **FAIL RP**.

21. È severamente vietato, durante un'azione, sparare o nascondersi dentro i cespugli.

22. Prima di effettuare un assalto a un quartiere o a una casa fazione, è obbligatorio aprire un ticket specifico allo STAFF. Nel ticket dovranno essere elencate **almeno 5 motivazioni valide in roleplay**, accompagnate da **prove video**.

Solo in caso di approvazione da parte dello STAFF, sarà possibile procedere con l'assalto, previo avviso nel ticket prima dell'azione.

Intervento della polizia

In caso di colpi di arma da fuoco provenienti da un quartiere, ghetto o casa fazione, la polizia potrà intervenire solo previa richiesta in roleplay al Governatore. L'assalto sarà consentito esclusivamente dopo aver ottenuto un'autorizzazione scritta da parte del Governatore.

23. È consentito utilizzare l'elicottero in azioni **Freeroam**, se utilizzato con moderazione.

24. Durante le azioni **Freeroam** il numero di criminali che possono partecipare all'azione è di massimo **12 persone**, mentre per le FDO il massimo consentito sarà di **15 persone**.
25. Se l'azione in assistenza verrà valutata non valida, dovrà essere annullata a meno che entrambi le parti, decidano di comune accordo di ripetere l'azione. Non sarà possibile in alcun caso ripetere la stessa azione un terza volta.
26. Durante qualsiasi azione è consentito l'utilizzo di **un solo giubbotto antiproiettile**, anche se ne avete già uno indossato. Inoltre, è permesso utilizzare **una sola benda**.
27. L'**ASSALTO AL CONVOGLIO SEMPLICE**, è un tipo di assalto che si potrà effettuare solo nel caso in cui il convoglio stia trasportando detenuti al penitenziario ma che non verranno sottoposti all'ergastolo. I criminali che si trovano all'interno del convoglio, non potranno in alcun modo intervenire in aiuto della propria squadra, una volta liberati dovranno subito disingaggiare, verranno in seguito dichiarati latitanti. Non entrare in città per evitare in caso la propria ricerca da parte delle FDO, verrà considerato GRAVE FAIL RP, e in rp rischierà direttamente il PERMAJAIL. Per aprire il fuoco si dovrà obbligatoriamente aspettare che il convoglio si trovi al di fuori del centro abitato, ed attendere che abbia fatto ingresso in autostrada.

SARA' VIETATO PITTARE IL CONVOGLIO, ma sarà consentito provare a bloccarlo per farlo fermare.

Il convoglio vincerà l'azione solo se varcherà i cancelli del penitenziario, i criminali dunque dovranno immediatamente cessare il fuoco e disingaggiare. L'azione verrà dichiarata vinta dai criminali, solo se avranno atterrato tutti gli fdo .

CRIMINALI	FDO	ARMI
MAX 6	MAX 7	SOLO PISTOLE

28. **ASSALTO AL CONVOGLIO PESANTE**, è un tipo di assalto che si potrà effettuare nel caso in cui il convoglio stia trasportando un detenuto al penitenziario che subirà un permajail, **leggere regolamento permadeth** per prendere visione delle modalità di esecuzione.

29. Verrà considerato **DISINGAGGIO** l'allontanamento di un giocatore dall'azione in corso. Nel caso un player dovesse ricorrere al **DISINGAGGIO**, non potrà più prendere parte.

30. L'utilizzo di **TETTI**, terrazzi, balconi o qualsiasi spazio sopraelevato è **vietato** durante le azioni freeroam, zone rosse e rapine, ad eccezione del Kortz Center, Osservatorio, Rapina Pacific e Rapina Blaine. Fanno eccezione multipiani, collinette e strutture simili, in quanto considerati facilmente accessibili sia per chi attacca che per chi difende, e pertanto non rientrano nella categoria di tetti o terrazze.

TABELLA RIEPILOGATIVA:

AZIONE	DISINGAGGIO	N. FDO	N. CRIMINALI	ARMI
FREEROAM	250m	MAX 15	MAX 12	TUTTE LE ARMI - NO CASCHI
ZONE ROSSE	500m	REGOLAMENTO RAPINE ZONE ROSSE PIZZO	REGOLAMENTO RAPINE ZONE ROSSE PIZZO	REGOLAMENTO RAPINE ZONE ROSSE PIZZO
ZONE BIANCHE	500m	MAX 4	MAX 6	SOLO ARMI BIANCHE
ZONE ARANCIONI	500m	MAX 6	MAX 8	TUTTE LE ARMI
ASSALTO AL CONVOGLIO SEMPLICE	300m	MAX 7	MAX 6	SOLO PISTOLE- NO CASCHI
ASSALTO AL CONVOGLIO PESANTE	500m	MAX 25	INTERA FAZIONE	LEGGERE REGOLAMENTO PERMA

REGOLAMENTO LOOT

1. I Poliziotti potranno essere **lootati** di:
 - GoPro, armi bianche e munizioni (escluse armi di servizio) nelle azioni **Freeroam**;
 - Tutti gli oggetti presenti nell'inventario esclusi telefono, radio, cibo, bevande, documenti e katana in **Zone Rosse**, **Arancioni** e **Bianche**;
 - GoPro e munizioni nelle **Rapine**.
2. Non sarà possibile **lootare** una persona rapita, ma si potranno invece confiscare pistole, armi bianche, radio e GoPro per precauzioni in **RP**. A fine scena sarà comunque obbligatorio restituire tutti gli oggetti sottratti ad eccezione della GoPro.
3. Le persone a terra, in stato di incoscienza, potranno essere lootate solo se sono state coinvolte in un conflitto a cui avete partecipato. Se le trovate per caso, non sarà consentito in alcun modo lootarle. Sarà possibile rimuovere solo munizioni e GoPro; le armi potranno essere sottratte esclusivamente se l'ingaggio è stato causato dalla persona stessa.
4. Il **loot** in azioni **Freeroam** è consentito solo ed esclusivamente di bende e munizioni e armi bianche, per le armi invece vale la regola n.3.

REGOLAMENTO PERMADEATH

1. Il **PERMADEATH** è la morte definitiva di un personaggio, in seguito ad esso non si potrà tornare a fare lo stesso **RP** con lo stesso personaggio, in quanto considerato deceduto.
2. Esistono **4** tipologie di **PERMADEATH**:
 - **Permdeath**, morte del PG;

- *Permajail*, ergastolo (reclusione in carcere a vita);
- *No Fear Estremo*;
- *Defazionamento*.

3. Per richiedere un **PERMADEATH** sarà necessaria l'apertura di un Ticket nel quale dovranno essere specificate **5 valide motivazioni RP** accompagnate da prove video.
N.B.: le motivazioni dovranno essere non risolvibili in RP.
4. Dopo la convalida della richiesta **PERMADEATH**, si avranno **5** giorni di tempo per effettuare l'azione. Il richiedente del **PERMADEATH** dovrà obbligatoriamente partecipare all'azione.
Sarà necessario chiamare uno **STAFFER** per fargli visionare la scena dall'inizio alla fine e che possa confermare l'avvenuta morte del personaggio.
5. Durante l'azione permadeath chiunque morirà verrà considerato anche lui come **PERMADEATH**.
6. La scena del **PERMADEATH** è caratterizzata da un **RP** prettamente parlato, di conseguenza non potrà durare pochi minuti.
7. In caso di **PERMADEATH** è severamente vietato:
 - lasciare qualsiasi bene materiale personale ad altri giocatori (denaro, macchine, armi, ecc...);
 - creare il nuovo personaggio visivamente uguale a quello precedente;
 - tornare a fare lo stesso percorso di vita **RP**.
8. Il **PERMAJAIL** dovrà essere richiesto tramite apertura del Ticket e solo se il soggetto avrà raggiunto i **300 mesi** di reclusione, sarà poi compito del Giudice (tramite scena **RP**) decidere se emettere la sentenza di ergastolo o meno.
9. Sarà possibile richiedere in qualsiasi momento la pulizia della fedina penale rivolgendosi in **RP** ad un avvocato.
10. L'azione **PERMAJAIL** procederà con la scorta del detenuto da parte delle FDO verso il carcere, durante il tragitto il convoglio sarà attaccabile fino a quando non varcherà i cancelli del penitenziario. In caso di assalto, le

FDO potranno rispondere al fuoco e neutralizzare i criminali, quest'ultimi qualora perdessero l'azione, verranno arrestati ma non verranno messi all'ergastolo a meno che le Forze dell'Ordine non abbiano prove sufficienti per procedere con la procedura di incarceramento.

11. Qualora i criminali vincano l'azione, potranno far scappare l'ergastolano e non verranno calcolati **PERMADEATH** tutti i morti durante la scena.
12. I criminali potranno utilizzare tutte le Pistole, Micro Uzi e AK-47, mentre le FDO potranno utilizzare tutte le Pistole, SMG o Carabine.
È concesso l'utilizzo dei caschi.
Il numero limite di FDO in azione è di **25 agenti** mentre i criminali potranno partecipare con l'intera fazione illegale ufficiale (non sono consentiti ulteriori membri).
13. Prima di iniziare l'azione dovrà essere richiesto uno **STAFFER** per visionare l'intera scena.
14. Il capo di una fazione illegale può in qualsiasi momento avviare un'azione **PERMADEATH** (con scena **RP**), anche senza il visionamento di uno Staffer, verso un membro appartenente alla sua fazione con delle valide motivazioni. Il giocatore che verrà ucciso potrà comunque richiedere, tramite **Ticket**, le motivazioni del **PERMADEATH** e nel caso contestare l'azione in Assistenza. Questa pratica è considerata **DEFAZIONAMENTO**.

REGOLAMENTO CAMPI DROGA

1. Non tutti i punti droga sono considerati **Zone Rosse**.
2. **Loot Campi Droga** (tutti gli oggetti presenti nell'inventario esclusi telefono, radio, cibo, documenti, katana e bevande e strumenti di servizio fdo); vale sia per i criminali che per le fdo

3. È obbligatorio ai campi droga utilizzare esclusivamente un veicolo appropriato a trasportare il carico.
4. All'interno dei campi droga sarà possibile prendere informazioni e schedare soltanto i giocatori muniti di documenti, in mancanza di questi ultimi non sarà possibile ottenere le sue generalità, a meno che non si ha già informazioni.
5. I campi droga si suddividono in due tipologie:
 - **CAMPI MODERATI**: Raccolta Cocaina;
 - **CAMPI PESANTI**: Processi Cocaina.
6. Se si è stati sconfitti in un campo droga bisognerà attendere **30 minuti** prima di recarsi nuovamente nello stesso campo (questa regola vale anche per le FDO).
7. È severamente vietato usare gli elicotteri per individuare gente nei campi.
8. Andare in qualsiasi campo droga senza armi verrà considerato **FAIL RP**.
9. Sarà obbligatorio andare ai campi mascherati, questa regola non vale se la persona interessata è stata rapita.
10. Non sarà possibile sparare alle auto che percorrono la strada del 518 e quindi definite di passaggio, a meno che gli occupanti non siano effettivamente mascherati e quindi sospetti.
11. È vietato raccogliere o processare se non negli orari compresi tra le 16:00 e le 20:00 e tra le 21:00 e le 3:00, in caso contrario si è soggetti a sanzioni fazione e la confisca del raccolto.
N.B abbiamo i log.

	N° FDO	N° Criminali	Armi	Caschi
Cocaina RACCOLTA	MAX 9	MAX 8	9mm, Pistole Vintage, SNS	NO
Cocaina PROCESSI	MAX 4	MAX 6	Tutte le Armi	SI

REGOLAMENTO RAPINE

1. Le rapine in banca o in gioielleria devono avere una durata massima di **20 minuti**. In caso di superamento del tempo prestabilito, se ancora non si è arrivati ad una contrattazione, i rapinatori sono obbligati a tentare una via di fuga e potranno aprire il fuoco, le FDO invece potranno irrompere all'interno della struttura ma saranno obbligati a tenere in considerazione la presenza di eventuali ostaggi.
2. Gli ostaggi devono obbligatoriamente rimanere all'interno del luogo della rapina fino alla fine dell'azione. Potranno tentare la via di fuga solo esclusivamente in caso di allontanamento da parte dei rapinatori.
3. I rapinatori, dopo aver completato per intero la rapina, devono attendere per almeno **5 minuti** l'arrivo della Polizia. Nel caso in cui quest'ultima non dovesse presentarsi, potranno procedere con l'allontanamento. Obbligatorio fare un minimo 5 minuti di RP, con le FDO.
4. Una rapina viene considerata terminata quando tutti i criminali vengono ammanettati, atterrati o riescono a fuggire oppure se si verifica il disingaggio da parte della Polizia.
5. Si potrà richiedere un riscatto per ogni ostaggio presente, esso dovrà essere concordato con la Polizia e potrà essere di un massimo di 50.000\$ in totale.
6. Durante le rapine ai negozi i criminali non potranno richiedere ulteriore denaro oltre quello ricevuto dalla rapina se non per il riscatto degli ostaggi.

7. Avviare due rapine nella stessa banca da uno o più individui dello stesso gruppo nella stessa azione, sarà considerato grave **BUG ABUSING**.
8. **È severamente vietato** sparare da un veicolo in movimento, sia per i criminali che per le FDO, si potrà sparare solo una volta scesi dal veicolo dopo **5 minuti** dall'inizio dell'inseguimento.
Non sarà in alcun modo possibile forare le gomme del veicolo.
La Polizia potrà eseguire la manovra pit al veicolo dei criminali solo dopo **5 minuti** di inseguimento e al di fuori dei centri abitati, o potranno in caso utilizzare il grappler, (un dispositivo che la polizia utilizza per bloccare un'auto in fuga senza mettere in pericolo gli altri utenti della strada) che dovrà essere utilizzato con buon senso evitando il powergame.
9. Al termine di una contrattazione, qualora si sia arrivati ad un accordo per la via di fuga, sarà obbligatorio per i criminali fuggire e in caso di inseguimento si potrà aprire il fuoco solamente dopo **5 minuti** dall'inizio della fuga.
10. L'utilizzo degli elicotteri è consentito soltanto per le FDO.
11. **Al furto di veicolo** non si potrà aprire fuoco se si è a bordo del veicolo, questa regola vale sia per i criminali che per le FDO. Gli FDO potranno sparare alle ruote all'interno del veicolo o pittare il veicolo in fuga solo dopo che non sarà più presente il gps in mappa.
12. **Non sarà possibile recuperare il denaro** dato alla polizia durante la contrattazione.
13. L'ostaggio, dovrà rimanere nei pressi della rapina, potrà lasciare la zona solo se autorizzato dalla polizia dopo i dovuti controlli. Potrà essere perseguito dalla legge in RP, nel caso in cui lasci la zona senza autorizzazione.
14. **Sarà possibile utilizzare VEICOLI BIT, senza alcun motore installato (I4,V6, V8, V12) per scappare dalle rapine.**
15. Si potrà avviare un furto di veicolo per fazione alla volta, e si dovrà attendere circa 30 minuti per poterne avviare un'altra.

	Furto in casa / veicolo	Negozietti	Gioielleria	Fleeca	Blain	Pacific
N° FDO	MAX 2	MAX 2	MAX 3	MAX 3	MIN 4 MAX 5	MIN 5 MAX 12
N° CRIMINALI	MAX 2	MAX 2	MAX 3	MAX 3	MIN 3 MAX 5	MIN 5 MAX 12
AGENTI IN CITTA'	1	2	3	2	4	5
ARMI FDO	PISTOLE NO STRISCE CHIODATE	PISTOLE NO STRISCE CHIODATE	PISTOLE 2 STRISCE CHIODATE	PISTOLE 2 STRISCE CHIODATE	TUTTE LE ARMI 4 STRISCE CHIODATE	TUTTE LE ARMI NESSUN LIMITE
ARMI CRIMINALI	ARMI BIANCHE PISTOLE	PISTOLE	PISTOLE	PISTOLE	PISTOLE MICRO UZI	TUTTE LE ARMI
N° OSTAGGI	0	DA 0 A 1 MAX	1 MIN 2 MAX	1 MIN 2 MAX	1 MIN 2 MAX	2 MIN 5 MAX
CASCO	NO	NO	NO	NO	SI	SI
RESTART RAPINA	15M 30M	30M	1H	1H	3H	48H
ESTERNI	NO	NO	NO	NO	1	2

REGOLAMENTO RAPINA BITCOIN

La rapina Bitcoin segue le stesse regole delle altre rapine già citate, con alcune eccezioni specifiche:

- Ogni fazione potrà eseguire la rapina una sola volta al giorno.
- È obbligatorio che ci siano almeno **3 agenti di polizia** in servizio.
- Sarà obbligatorio attendere l'arrivo della polizia.
- Non sarà consentito fuggire utilizzando **imbarcazioni** o **a nuoto**.
- È obbligatorio avere almeno **1 ostaggio** durante la rapina.
- La polizia deve restare al di fuori del perimetro della struttura per tutta la durata della contrattazione, la contrattazione deve avvenire attraverso il cancello.
- Si potrà aprire fuoco solamente dopo 10 minuti di RP.
- Lo stallo tra i rapinatori e la polizia non potrà superare i **25 minuti**, al termine di questo tempo, la polizia sarà autorizzata a irrompere all'interno del perimetro, e i criminali potranno tentare la fuga o aprire il fuoco.
- Non è consentito abusare dei sistemi di **doorlock** per rimanere chiusi all'interno dell'ufficio, le porte dovranno rimanere aperte.
- La polizia **non potrà sparare per prima** in nessuna circostanza.
- Solo la polizia è autorizzata a utilizzare un elicottero, che non potrà atterrare all'interno del perimetro della struttura, l'elicottero potrà essere usato solo per monitorare i movimenti dei criminali. Il pilota sarà considerato in azione.
- Non sarà consentito ricevere aiuto da persone all'esterno.

N. FDO	N.CRIMINALI	OSTAGGI	AGENTI IN CITTA'	ARMI FDO	ARMI CRIMINALI	CASCO	RESTART
MIN 3 MAX 4	MIN 3 MAX 4	1 MIN 3 MAX	MIN 3	PISTOLE	PISTOLE	SI	24H

REGOLAMENTO ARMERIA

1. Le Armerie hanno il compito di vendere armi solamente ai cittadini con un porto d'armi regolare il quale dovrà essere mostrato al dipendente prima della vendita di armi o munizioni.
2. I fucili da caccia con annesse munizioni, potranno essere venduti ai cittadini, solo se muniti di licenza di caccia. Max **200** colpi fucile ogni **4h**.
3. L'armeria potrà vendere al massimo **1 pistola ogni 3h** a persona e max **150 colpi ogni 2 ore** sempre se l'acquirente ha un PDA valido. Pena 1 richiamo per **FAIL RP**.
4. L'armeria non può vendere armi illegalmente (senza che il cittadino presenti il porto d'armi). Non rispettando questa regola, il giocatore che ha venduto l'arma, potrà subirne conseguenze off ed anche **RP**, mentre al compratore verrà rimossa l'arma e rimborsati i soldi pagati.
5. Abusare dell'armeria per tornaconto personale, sarà considerato grave **Fail RP**.

REGOLAMENTO MEDICI

1. I medici sono una fazione **NEUTRALE**, ciò implica che non potranno prendere le parti di una fazione durante qualsiasi forma di azione. Il loro unico compito sarà quello di rimanere professionali e rianimare in base alle esigenze.
2. Essere una fazione neutrale garantisce l'intoccabilità dei membri, ciò non significa essere immuni al **NO FEAR**.
3. È severamente vietato ad ogni grado delle EMS fare parte di qualsiasi tipo di fazione illegale.

4. È severamente vietato rianimare un corpo durante un'azione ancora in corso, sarà necessario quindi attendere la fine dell'azione (accertandosi della conclusione tramite Chat Azione).
5. È severamente vietato testimoniare eventi o azioni viste durante il servizio.
6. Qualora si venisse rianimati, sarà obbligatorio simulare lo stato di shock. Se il medico ritiene opportuno il ricovero in ospedale di un soggetto quest'ultimo non potrà rifiutarsi e **sarà obbligato** a recarsi in ospedale accompagnati dal medico.
7. Durante il servizio non sarà possibile effettuare o partecipare ad azioni illegali.
8. Fuori servizio è consentito fare azioni illegali a rischio e pericolo del soggetto che la compie.

REGOLAMENTO GOVERNO E AVVOCATI

1. La sede del Governo è considerata zona semi-safe, per cui è assaltabile solo tramite ticket.
2. Gli avvocati dovranno rispettare il segreto professionale, solamente in caso di vero pericolo di vita propria o altrui potranno divulgare informazioni interne, per evitare un possibile No Fear, dare informazioni lavorative o del governo stesso di propria volontà senza alcuna motivazione sarà considerato **GRAVE FAIL RP**.
3. Sarà consentito professare il ruolo di avvocato privato, ma sarà obbligatorio, richiedere al governo l'autorizzazione alla professione e l'inserimento all'albo avvocati, dunque non sarà possibile in alcun modo fingersi avvocato in mancanza di essa. Dovranno comunque rispettare la gerarchia del governo, ed anche loro sono soggetti alla regola n.2.

4. Gli avvocati privati e non, potranno far parte di fazioni illegali, ma non potranno in alcun modo avvantaggiare la propria fazione se non per validi motivi RP autorizzati dallo staff tramite ticket.
5. Il Governatore, procuratore e giudice non saranno in alcun modo corruttibili o far parte di fazioni illegali.
6. I guadagni degli avvocati per i vari servizi non potranno in alcun modo essere maggiori di quelli stabiliti dal governo.
7. Per richiedere la Pulizia della Fedina Penale, si dovrà attendere minimo 2 giorni dopo aver compiuto un illecito.

REGOLAMENTO FDO

1. La Polizia potrà aprire il fuoco per prima nel caso in cui si verifichi una situazione di estremo pericolo.
2. La fedina penale verrà ritenuta sporca soltanto se la persona avrà scontato minimo 1 minuto di carcere.
3. La Polizia può obbligare un qualsiasi giocatore a fornirgli un documento. In mancanza di quest'ultimo gli agenti potranno dichiarare il soggetto in stato di fermo e portarlo dunque in centrale per ulteriori accertamenti, e subirne le dovute conseguenze rp (codice penale). Utilizzare il menù f6 per identificare le generalità del player senza averli portati in centrale per simulare il riconoscimento tramite impronta digitale, verrà considerato **FAIL RP**.
4. Non sarà possibile entrare in polizia con l'idea di diventare poliziotti corrotti. Per poterlo diventare sarà necessario aprire un **Ticket** e farselo approvare dallo **STAFF**.
5. La Polizia dovrà effettuare un trasporto detenuti nel momento in cui saranno presenti più di **4 persone** in stato di arresto. Sarà possibile

assaltare il convoglio per liberare i detenuti, ma non saranno considerate in questo caso le regole dell'assalto al convoglio, ma quello dell'assalto al convoglio semplice **vedere regolamento Azioni**.

6. Sarà possibile utilizzare le divise della Polizia soltanto se si fa parte della suddetta fazione o tramite apertura di un **Ticket** e con approvazione dello **STAFF**. (Dovranno essere fornite valide motivazioni **RP** per le quali ci sia la necessità di munirsi della divisa).
7. Durante il trasporto di armi o di denaro, il convoglio potrà essere assaltato solo con l'apertura di un **Ticket** e con l'approvazione dello **STAFF**.
8. Il massimo dei mesi in prigione è di **30 minuti**, sarà possibile scrivere sul tablet i mesi reali.

REGOLAMENTO PIZZO

E' concesso ad ogni fazione illegale richiedere alle attività in città il pizzo, ovvero un somma di denaro al commerciante, in cambio di protezione.

Richiedere il pizzo è un'azione illegale pertanto viene considerata un' azione organizzata.

Se le FDO vi dovessero arrestare in tale azione, sarà possibile loro incriminarvi con l'accusa di associazione a delinquere a stampo mafioso con conseguenze **RP** del tipo indagini e processo.

Al momento dell'incasso del pizzo alla fazione, la zona annessa nell'arco di 400m da locale verrà considerata zona conquistata. Questa zona dovrà essere dalla fazione veramente protetta, in quanto altre fazioni potrebbero reclamarla.

Tenete in considerazione comunque che ogni commerciante ha il diritto come tutti di poter fare **RP in santa pace, questo significa utilizzare il buon senso, per giocare e divertirsi insieme.**

1. I Criminali potranno richiedere il pizzo all'armeria, ma non potranno in alcun modo richiedere delle armi.
2. Sarà obbligatorio fare un minimo di RP, lo staff si riserva il diritto e il dovere di annullare tale azione per scarso RP qualora questo non avvenisse, in caso di contestazione da parte di un player.
3. Il pizzo potrà essere richiesto 1 volta a settimana, sarà considerato effettuato qualora vi sarà dato il denaro.
4. Si potrà richiedere massimo il 10% dell'incasso attualmente disponibile nel fondo cassa del locale, qualora il locale non abbia fondi sarà obbligato a sborsare di tasca propria o racimolare un minimo di denaro da consegnare al richiedente entro 24h, dunque si dovrà pattuire un orario per l'incontro.
5. Mentire sul reale incasso del locale, per evitare il pagamento sarà considerato GRAVE FAIL RP, in quanto bisogna simulare che aprendo la cassa i criminali possano vedere il denaro al suo interno.
6. Sarò assolutamente obbligatorio per il commerciante simulare la paura.
7. Sarà possibile rifiutarsi di pagare il pizzo solo una volta a settimana, nulla toglie che i criminali potrebbero ritornare il giorno successivo.
8. Se il commerciante consegna la somma di denaro richiesta, non sarà in alcun modo possibile ai criminali far dimenticare l'accaduto.
9. Sarà possibile denunciare alla FDO la richiesta di pizzo, ma sarà consigliabile avere delle prove video, con go-pro attiva.
10. Qualora ad un commerciante gli venisse richiesto il pizzo da altra fazione, nonostante lui abbia già sborsato il denaro ad una differente, egli potrà assolutamente rifiutarsi di pagarne un altro, è sarà obbligato a comunicare loro che già paga qualcun altro. La fazione dunque potrà avviare delle indagini per sottrarre alla fazione antagonista il pizzo settimanale e quindi conquistare la zona.
11. Le informazioni delle indagini dovranno essere validate tramite ticket, per poter reclamare la zona di pizzo. Sarà cura dello staff avvisare la

fazione proprietaria, dell'imminente azione di conquista, che sarà dunque organizzata.

12. Dopo l'azione organizzata di conquista per poter nuovamente assaltare tale zona di pizzo vs una fazione, si dovrà nuovamente indagare qualora non si abbiano notizie certe degli antagonisti.
13. Le armi consentite per richiedere il pizzo, o in caso di conflitto a fuoco sono:
 - Tutte le Pistole
 - Micro UZI
 - No caschi
14. La modalità per reclamare la zona di pizzo, se confermate, si eseguirà in questo modo.
 - La fazione proprietaria, dovrà farsi trovare all'orario pattuito nel locale in questione, in attesa di essere assaltati dalla fazione reclamante.
 - La fazione reclamante potrà decidere una volta in loco di aprire il fuoco verso il locale, o direttamente provare ad entrare per abbattere i nemici.
 - La fazione proprietaria potrà rimanere dentro il locale e rispondere al fuoco per un massimo di 20 minuti, superata tale soglia, sarà obbligata ad uscire e difendersi.
 - L'azione verrà dichiarata finita, quando i membri di una fazione siano stati tutti atterrati.
 - Se a vincere è la fazione proprietaria, avrà la zona esclusiva per 2 settimane, al termine del quale potrà essere nuovamente assaltata.
 - Se a vincere è la fazione reclamante, avrà la zona esclusiva per 2 settimane, al termine del quale potrà essere assaltata.

REGOLAMENTO CARTELLO E MERCATO NERO

1. Il Cartello sarà completamente **IC**, sarà quindi possibile rivendicarne il posto in **RP** tramite diversi meccanismi.
ES: tutte le mafie si rivoltano contro il cartello, il gruppo che guida la rivolta potrà poi richiedere tramite **Ticket** il posto del Cartello.
2. Il Mercato Nero sarà completamente **IC**, non sarà però possibile assaltarlo durante le azioni di vendita armi e si occuperà anche della lavanderia.
3. Sarà compito di ogni fazione trovare ed avviare un rapporto con il Mercato Nero, ogni contatto dovrà essere **scoperto in RP**.
4. Il Mercato Nero **potrà pulire i soldi sporchi solamente alle mafie**, le gang dovranno affidarsi per la pulizia alle mafie o qualora al mercato nero, soltanto se invitati dallo stesso.
5. Il Mercato Nero sarà un ramo del Cartello, chiunque non porti rispetto ad essa potrà subirne le conseguenze **RP**.
6. Le commissioni per la pulizia dei soldi sporchi di base è al 40%, nulla toglie che in **RP** questa percentuale può variare in base alle scelte del mercato nero.
7. Le Mafie non potranno assaltare il Cartello/Mercato nero se non con valide motivazioni **RP**, validate tramite ticket.
8. Tutti coloro che non simulano la paura nei confronti del Cartello e Mercato Nero, potrebbero andare incontro a **PERMADEATH** per **NO FEAR ESTREMO**.
9. Il Boss del Cartello potrà effettuare un **PERMADEATH** senza l'obbligo di apertura di un **Ticket**, tutti gli appartenenti al cartello invece avranno necessariamente bisogno di richiederne l'autorizzazione.

REGOLAMENTO MAFIE

1. Le mafie verranno riconosciute solo ed esclusivamente dal Cartello durante le riunioni illegali.
2. Le mafie potranno avere massimo **30 membri** al loro interno.
3. Se la fazione verrà ritenuta poco attiva, lo **STAFF** potrà rimuoverla.
4. Le mafie avranno accesso all'acquisto di armi ed oggetti dedicati al mercato nero.
5. Le mafie potranno vendere armi ed oggetti acquistati al mercato nero alle gang di strada.
6. È severamente vietata l'alleanza tra due mafie.
7. Sarà obbligatorio per i membri delle mafie, durante qualsiasi azione, stare mutati nel proprio vocale fazione nel Discord Ufficiale. Non saranno consentiti server Discord esterni per le fazioni, nel caso venissero trovati server di questo tipo verrà considerato **METAGAME**.

REGOLAMENTO GANG DI STRADA

Le gang di strada sono un gruppo numeroso di persone pericolose ed inizialmente povere che abitano nel SouthSide. I membri di questo tipo di fazione vivono nei loro "ghetti" e ne hanno il pieno controllo. Le gang di strada si distinguono dalle mafie e dalle altre organizzazioni criminali per la loro ignoranza e povertà.

1. Per aprire una gang di strada sarà necessario aprire un **Ticket** e dopo essere stato approvato dallo **STAFF**, dichiarare sempre sul **Ticket** il nome dell' OG, i ruoli, stanze, colore e posizione in mappa del ghetto desiderato.
2. Una Nuova Gang appena arrivata non potrà fare risse a caso ma deve fare RP creando una situazione di beef o ricevere un beef (BEEF: Mancanza di rispetto) con le gang avversarie.
3. Le gang dovranno identificarsi attraverso colori e relativi quartieri.
4. Chiunque si dovesse spacciare per un membro di una gang (anche solo tramite il vestiario) non facendone effettivamente parte, è imputabile di **PERMADEATH**.
5. Il ghetto viene considerato **Zona Arancione** quindi chiunque si rechi all'interno del ghetto e del SouthSide dovrà ruolare la paura.
6. La Polizia rappresenta il nemico più grande delle gang. Tra esse e le FDO ci deve essere un reciproco rispetto delle zone. La Polizia dovrà svolgere il proprio lavoro nei limiti della simulazione della paura e dovrà quindi ricordarsi della pericolosità dei ghetti.
7. Le gang potranno avere un massimo di **40 membri** al loro interno.
8. Se la fazione verrà ritenuta poco attiva, lo **STAFF** potrà rimuoverla.
9. Una gang non potrà in nessun caso indossare i colori di un'altra gang senza una valida motivazione **RP**.
10. Nel momento in cui una gang dovesse avere conflitti con un'altra gang, le mafie non potranno intervenire in nessun modo, solo il Cartello, qualora lo ritenesse necessario, potrà ristabilire l'ordine.
11. Le gang possono allearsi tra di loro contro Polizia e mafie, rispettando i numeri consentiti per le varie azioni **solo tramite ticket**.

12. Sarà possibile effettuare un assalto al ghetto con le stesse dinamiche scritte nel regolamento azioni.
13. Le gang non potranno attaccare la mafia se non con valide motivazioni RP.
14. Nel caso in cui una gang desiderasse prendere il posto di una mafia, dovrà aprire un **Ticket** che dovrà essere valutato dallo **STAFF** in base al percorso **RP** della gang in questione.

15. MANOVRE CHE LE GANG POSSONO EFFETTUARE:

- **DRIVE BY**: è un'azione intimidatoria concessa esclusivamente alle gang e che possono fare solo tra di loro. Coloro che eseguono il **DRIVE BY** dovranno essere **minimo in 2** persone e **massimo in 6**. Potranno essere effettuati solo **2 DRIVE BY** al giorno. Esercitare questa azione solo per infastidire e tossicare contro la gang rivale sarà considerato gravissimo **FAIL RP**.

Come si esegue la manovra del **DRIVE BY**:

- **ATTACCO**: l'auto si deve avvicinare al ghetto nemico, fermarsi per massimo 5 secondi ed iniziare a sparare verso la gang di strada avversaria. Il guidatore potrà sparare solo con l'auto completamente ferma.

- **DIFESA**: le persone del ghetto assaltato non potranno rispondere al fuoco ma dovranno ripararsi e portare al sicuro gli eventuali feriti.

- **HIT AND RUN**: è un'azione mirata per colpire un membro in particolare di una gang ed è concessa esclusivamente alle gang e che possono farle solo tra di loro. L' **HIT AND RUN** potrà essere effettuato solo una volta a settimana e con valide motivazioni **RP**.

Come si esegue la manovra del **HIT AND RUN**:

- **ATTACCO**: l'auto si deve fermare in un punto sicuro, il guidatore deve rimanere nel veicolo. 2 membri entrano a piedi nel ghetto in modo furtivo e dovranno cercare il membro X da colpire, una volta trovato dovranno sparargli e scappare velocemente se vengono visti.

Sparare ad un qualsiasi altro membro della gang avversaria che non sia il soggetto in questione, verrà considerato **NO FEAR**.

- **DIFESA**: le persone del ghetto assaltato non possono atterrare i nemici e se l'obiettivo viene colpito gli attaccanti vinceranno e i perdenti dovranno occuparsi del compagno atterrato. Se i difensori si rendono

conto dell'attacco prima che l'obiettivo venga colpito, dovranno sparare in aria per far capire di aver avvistato la gang assaltante, non potranno comunque in nessun modo sparare né ai corpi né atterrare nessuno.

REGOLAMENTO CHAT

In gioco esistono diversi comandi da utilizzare in chat:

1. **/ad** [messaggio]: da utilizzare solo per i messaggi aziendali.
2. **/tweet** [messaggio]: da utilizzare per i messaggi IC.
3. **/azione** [messaggio]: da utilizzare per segnalare l'azione finita o per richiedere se l'azione è ancora in corso.
4. **/assist**: da utilizzare per richiedere assistenza in gioco.
5. **/anon** [messaggio]: da utilizzare per scrivere messaggi in anonimo.

Ogni abuso per altri scopi verrà severamente punito con richiamo per **MIX CHAT**.

REGOLAMENTO STREAMER

Tipologie di tag

Streamer: La tag verrà assegnata in modo diretto, senza la necessità di effettuare un colloquio, in alcuni casi potreste essere chiamati da un Responsabile Streamer per maggiori delucidazioni.

Streamer Partner: Viene assegnata da un Responsabile Streamer a seguito di valutazioni del vostro canale Twitch/Youtube nell'arco del tempo, in alcuni casi potrebbe essere assegnata nell'immediato.

Inoltre il suo canale sarà inserito nel Bot Automatico, che avviserà su discord non appena è in live, in alcuni casi vi sarà concesso qualche potere in game.

1. Lo **Streamer Partner** non potrà effettuare live su altri Server Roleplay.
2. Non si potrà richiedere la tag **Streamer Partner** in privato allo staff , ma si dovrà fare una dovuta richiesta su discord nel canale dedicato.
3. Lo **Streamer Partner** e lo **Streamer** dovranno attenersi al regolamento del server.
4. Non sarà assolutamente ammesso il metagame e back seating da parte dello streamer. Chiunque verrà sorpreso a violare questa regola sarà soggetto a sanzione e possibile rimozione del ruolo **Streamer**.
5. Gli **Streamer** di Hydra durante la live sul nostro server dovranno utilizzare "[Hydra]", prima del Titolo.

REGOLAMENTO ASSISTENZE

Ci sono 2 tipologie di assistenza:

-**Assistenze Generiche:** supporto, donazioni, rimborsi, segnalazioni bug, aiuto tecnico;

- **Assistenze Azioni:** contestazioni azioni.

1. Per le assistenze azioni sarà obbligatorio portare in **CAFF** una prova video, in mancanza di essa o di un membro dello **STAFF** che ha assistito all'azione, la contestazione non sarà valida.

2. Non sarà tollerato contattare in privato un membro dello **STAFF** per richiedere assistenza in gioco a meno che non si siano presi precedenti accordi con il suddetto.
3. I rimborsi potranno essere effettuati solo con la presenza di prove video, screenshot o testimonianza da parte di uno **STAFFER**, in caso contrario il rimborso non potrà essere effettuato.
4. Non sarà possibile far rivalutare un'azione già valutata in precedenza da un **ADMIN**. Sarà possibile richiedere la rivalutazione solo tramite l'apertura di un **Ticket** e solo se l'azione è stata valutata da un qualsiasi altro grado **STAFFER** al di sotto dell'**ADMIN**, in questo caso la rivalutazione dovrà essere effettuata con la presenza dello **STAFFER** che ha valutato l'azione in precedenza.
5. Non saranno valutate clip prese da terze parti e non presenti all'interno dell'azione, fanno eccezioni casi di gravi infrazioni.

REGOLAMENTO BUSINESS ILLEGALI

1. ASSEGNAZIONE DEL BUSINESS

- Il **Cartello** assegnerà alle **fazioni meritevoli** un **business illegale**.

2. CARTE DI CONTROLLO

- Ogni fazione riceverà **3 carte** che rappresentano il controllo sul business:
 - J (Jack)
 - Q (Queen)

- **K (King)** – *la chiave finale d'accesso al business*

3. **FURTO DEL BUSINESS**

- Per rubare un business ad una fazione avversaria, sarà necessario:
- Rapire il capo fazione, o farsi consegnare la carta da egli.
- Rubare una carta alla volta
- Massimo una carta al giorno per ogni business
- L'ultima carta da rubare** dovrà essere **obbligatoriamente il K**, in quanto rappresenta l'accesso effettivo al business.

4. **REGOLE SUL RAPIMENTO**

- Il rapimento deve essere **interamente RolePlay (RP)**.
- Deve includere **una scena parlata reale con il capo fazione**.
- Il capo fazione dovrà sempre avere le carte nel proprio inventario, o cederle a qualcuno ad esempio un vice, in caso di sua assenza.
- Non sarà possibile rifiutare di consegnare una carta, ma sarà possibile tentare di salvare la persona rapita, osservando bene di non fare no fear o infrangere il regolamento.

Non è assolutamente consentito:

- Nascondere l'identità dei rapitori.
- Utilizzare pillole per far dimenticare la scena.
- **Utilizzare il business stesso come scusa per tentare il rapimento:**
esempio: contattare un membro della fazione per vendere/trattare item del business (come trapani, grimaldelli, ecc.) e approfittarne per rapirlo. Questo

tipo di approccio è vietato.

- Nascondere le carte da qualche parte.

5. CONQUISTA DEL BUSINESS

- Quando una fazione è in possesso di tutte e 3 le carte (J, Q, K), ottiene il **controllo del business**.
- Potrà accedere al **market riservato** per acquistare gli item da **rivendere ad altre fazioni**.

6. **Recupero delle Carte**

- La fazione derubata può tentare di **recuperare le carte perse**, sempre nel rispetto delle modalità RP.
- Se la fazione derubata di una carta, **nello stesso giorno**, tenta di riprenderla con un rapimento, **ma la situazione si ribalta** (cioè l'azione viene contrastata e fallisce):
La fazione vincente potrà richiedere una seconda carta.
- Questo vale solo **in risposta ad un tentativo di recupero fallito**, non per iniziativa diretta.