

# SEZIONI REGOLAMENTO

# REGOLAMENTO THE AMERICAN DREAM RP



Versione 1.0

---

*Ultimo aggiornamento 29/03/2026*

*Lo staff di The American Dream Roleplay non si prende la responsabilita` di avvisare quando avvengono degli aggiornamenti all'interno del regolamento, del quale consigliamo la visione periodica. Lo staff si riserva il diritto di sanzionare il player che non rispetta o non segue il regolamento di The American Dream Roleplay.*

---

## Regolamento Roleplay Generale

**1.1 RANDOM DEATH MATCH (RDM):** è quando si uccide o si porta in fin di vita una persona volontariamente e senza avere un motivo valido.

**1.2 VEHICLE DEATHMATCH (VDM):** Include tutte quelle situazioni in cui si investe un altro player con un veicolo volontariamente e senza avere un motivo valido.

**1.3 NO FEAR:** Si intende come mal interpretazione di una scena di pericolo, durante la quale il proprio personaggio non rispecchia quelle che sono le reazioni umane classiche davanti ad un rischio di morte.

**1.4 FAIL RP:** Si intende la mal interpretazione o la mancata interpretazione del proprio personaggio in RP.

**-Esempio:** Un poliziotto che va a fare una rapina a lato criminale e considerato fail rp. Parlare OOC in IC è considerato Fail Rp.

**1.5 POWERGAME:** Include tutte quelle situazioni in cui si utilizzano meccaniche di gioco in GTA V per compiere azioni impossibili da realizzare nella vita reale.

**-Esempio:** Scalare le montagne a bordo di un mezzo sportivo o estrarre un'arma di grosso calibro.

**1.6 COMBAT LOGIN:** Entrare in un'azione già iniziata quando si è appena loggati o in seguito al suo inizio.

**1.7 COMBAT LOGOUT:** È quando ci si disconnette dal server in maniera volontaria e senza avvisare in una chat OOC come quella presente sul nostro server discord.

**1.8 METAGAME:** Portare una informazione o più informazioni dalla chat OOC a quella IC, è incluso anche lo stream sniping.

**-Esempio:** quando tramite un messaggio o tramite qualcuno dà delle informazioni su un altro in OOC, poi in IC vengo a conoscenza d'informazioni di un personaggio, di una situazione oppure di una cosa che deve avvenire.

**1.9 STREAM SNIPING:** Guardando una live del server, raggiungo, o ostacolo o aiuto lo streamer in determinate situazioni.

**1.10 REVENGE KILL (RK):** Il Revenge Kill (RK) è uccidere un player che ti ha ucciso in precedenza per vendetta. Una volta che veniamo uccisi, perdiamo parte della memoria, quindi dimentichiamo completamente chi fosse quella persona o cosa fosse avvenuto poco prima di venire ammazzati.

**-Esempio:** Mario Rossi uccide una persona durante una sparatoria e quella

persona appena respawna all'ospedale va da Mario Rossi per poi ucciderlo per vendetta.

**1.11 MIXCHAT (MC):** Il mixchat è confondere la chat IC con quella OOC. IC è la vita che riguarda il tuo PG, mentre OOC, è la vita reale.

**1.12 CARJACK (CJ):** Il CJ è rubare un veicolo senza un determinato motivo. **1.13 DRIVEBY (DB):** Il Driveby è sparare da un veicolo mentre si è alla guida.

**1.13 BUNNY HOP:** Saltare continuamente per andare avanti più veloce o saltare per schivare i proiettili.

**-Sottocategoria:** È vietato spostarsi continuamente da sinistra a destra per evitare colpi.

**1.14 CAR SURF:** ossia stare sopra il tetto di un veicolo in movimento.

**1.15 CAR KILL:** ossia restare sopra ad un player con un veicolo con l'unico scopo di ucciderlo.

**1.16 TROLLING:** è prendere in giro le persone circostanti a te compreso il server.

**1.17 FLAME:** Comportamento estremamente aggressivo o a scopo di suscitare e indurre dibattiti contenenti forti insensatezze e contrasti all'interno di uno o più player. A differenza del "Troll" esso tende a offendere (in modo "sottile") o creare litigi.

**1.18 ISTIGAZIONE ALLE FDO/COP BAITING:** comportamento che avviene quando si istigano le forze dell'ordine in modo volontario all'inseguimento. Questa cosa viene considerata scarsa interpretazione in quanto nessuno si farebbe inseguire da un poliziotto e rischiare di andare in carcere.

**1.19 BUG ABUSE:** Utilizzare mezzi esterni per ottenere vantaggi di qualunque genere rispetto agli altri e coprire chi fa utilizzo di queste cose viene visto come una gravissima mancanza di rispetto nei confronti dell'intero Server.

**1.20 BACK SEATING:** Utilizzare un proprio spettatore di una live per farvi consigliare cosa fare durante le vostre live e il vostro RP parlandovi delle meccaniche o come trovare alcune cose.

---

## Regolamento Generale

**2.1** È vietato l'utilizzo di un linguaggio volgare e offensivo di qualunque tipo e in qualunque canale di chat che sia IC o OOC

**2.2** È severamente vietato lo spam, consiste nel pubblicizzare altri siti o server all'interno del nostro server, non abusare delle chat come una messaggistica

personale.

**2.3** È severamente vietato uccidere, rapire e rapinare i medici/vigili del fuoco in servizio. La loro è una fazione neutrale.

**2.4** È vietato rapire poliziotti e chiedere armi per riscatto.

**2.5** È vietato utilizzare le Safezone per scappare dalle azioni.

**2.6** È severamente vietato rubare veicoli di emergenza, elicotteri, aerei, mezzi militari e mezzi delle forze dell'ordine o indossare le divise degli sceriffi, medici e meccanici.

**2.7** È vietato portare fondine con armi a vista qualora non si faccia parte delle forze dell'ordine.

**2.8** Durante gli eventi, raduni e manifestazioni autorizzati dallo staff è severamente vietato fare qualsiasi tipo di azione che possa rovinare tale evento.

**2.9** È vietato in modo assoluto fare una denuncia firmandosi come anonimi, le fdo quando agiscono faranno come se lo foste ma secondo il documento ci deve essere il vostro nome e cognome, ogni denuncia scritta come anonima verrà richiamata in rp dall'agente denunciante e non verrà presa in considerazione.

**2.10** È severamente vietato uscire dal RP. Ogni azione, anche se piena di violazioni del regolamento, deve essere portata a termine. Una volta finita, segnalate la questione allo staff.

**2.11** È VIETATO rapire una persona e farla prelevare dal conto bancario per derubarla o prelevare dal conto della società.

**2.12** In caso di morte in azione (ferimento), È OBBLIGATORIO dimenticare la totale azione, dall'inizio alla fine. L'unico modo che il ferito ha per ricordare l'accaduto è solamente tramite la testimonianza di persone che erano presenti o tramite bodycam/GoPro. Il resto verrà considerato MetaGame! (vedere Regolamento morte in azione per i dettagli)

**2.13** Sono vietati tutti i documenti d'identità e/o licenza falsificati.

---

## **Regolamento Safezone**

**3.1 SEMI-SAFEZONE:** All'interno di alcuni luoghi è severamente vietato iniziare qualunque tipologia di azione criminale/violenta.

• Sono considerate **SEMI-SAFEZONE**:

- - Caserma Los Santos County Fire Dept.
- - Ospedale
- - Aeroporto Sandy Shores (zona a traffico limitato)
- - Municipio
- - Negozi per personalizzazione del personaggio

(Abbigliamento/Barbiere/Tatuaggi ecc...)

**3.2 SAFEZONE:** All'interno di alcuni luoghi è severamente vietato accedere se non con l'autorizzazione del responsabile di quel luogo.

• Sono considerate **SAFEZONE**:

- - Caserme Los Santos County Sheriff Dept. (ESTERNO: zona garage INTERNO: oltre i desk)
- - Carcere (zona interna)
- - Fort Zancudo

**3.3** È possibile scappare dall'ospedale se non si è ammanettati al lettino.



## Regolamento Azioni

**4.1** Viene definita "azione" un'attività che vede diversi player contrapposti, come ad esempio una rapina.

**4.2** Se un player crasha l'azione può essere messa in pausa. Se il player non rientra per vari problemi, esce dall'azione e la stessa può riprendere.

**4.3** È severamente vietato disconnettersi volontariamente durante un'azione.

**4.4** I medici potranno essere chiamati SOLO al termine di un'azione.

**4.5** Solamente nelle zone rosse sarà possibile sparare a vista. Le zone rosse sono SOLO i campi di produzione di droghe.

**4.6** In caso di rapina con ostaggi i rapinatori dovranno avvertire gli sceriffi della presenza di ostaggi all'interno dell'edificio.

**4.7** gli sceriffi dovranno dare la priorità alla salvaguardia degli ostaggi.

**4.8** Se i criminali chiedono e ricevono i soldi del riscatto sono obbligati a rilasciare gli ostaggi. Se un'azione viene ingaggiata fuori dalla Safezone, NON può

essere continuata anche al suo interno.

**4.9** Si può utilizzare SOLO 1 giubbotto anti proiettile ad azione (SIA CRIMINALI CHE SCERIFFI).

**4.10** È obbligatorio aprire una contrattazione, sia per la liberazione degli ostaggi nel caso ci siano, sia per offrire sconti di pena al fine di evitare un conflitto a fuoco. La trattativa deve essere realistica e bilanciata. È ovvio che il criminale avrà sempre il coltello dalla parte del manico.

**4.11** L'ostaggio deve simulare al meglio la paura e perseverare la voglia di restare in vita.

**4.12** Lo scopo dei rapinatori DEVE essere quello di concludere la rapina più in fretta possibile prima che arrivino gli sceriffi e fuggire senza lasciare tracce. È ASSOLUTAMENTE vietato attendere gli sceriffi solo con lo scopo di far partire una sparatoria per il gusto di divertirsi.

**4.13** Qualsiasi civile venga beccato nei pressi della rapina potrà essere perquisito e/o arrestato dagli sceriffi.

**4.14** La priorità degli sceriffi deve essere quella di salvare gli eventuali ostaggi, in caso non ce ne fossero, gli sceriffi dovranno contrattare per la resa dei rapinatori eventualmente facendo irruzione.

**4.15** È possibile chiedere un riscatto per ogni ostaggio che si possiede.

**4.16** È SEVERAMENTE VIETATO iniziare più rapine e sequestri di persona contemporaneamente.

**4.17** È severamente vietato aprire il fuoco appena le forze dell'ordine arrivano sul luogo della rapina/sequestro.

**4.18** È obbligatorio lasciare le forze dell'ordine avvicinarsi alle porte per contrattare e cercare di colloquiare con il rapinatore per cercare di trovare un accordo.

**4.19** È severamente vietato ritornare nella stessa azione in seguito a una morte durante la stessa.

**4.20** È severamente vietato ingaggiare nuovamente un'azione già precedentemente iniziata.

**4.21** L'ostaggio utilizzato durante le rapine non dovrà essere d'accordo o avere relazioni amichevoli con i rapinatori. Dovrà essere un perfetto estraneo.

**4.22** I singoli player dovranno attendere almeno 40 minuti prima di poter effettuare un'altra rapina.

**4.23** NON ci sono limiti massimi di utenti durante le azioni! Starà agli utenti  
-\*-partecipare in numeri moderati. In caso di situazioni di squilibrio lo staff si  
riserva la possibilità di intervenire sistemando i numeri dei componenti di tale  
azione.

**-Esempio: in una rapina c'è un numero minimo di utenti per startarla ma non un  
numero massimo di utenti che potranno partecipare.**

**Rapina Alimentari:**

**ARMI:** Pistole (NO pistole automatiche)

**CASCHI ANTIPROIETTILI:** no

**FDO:** 4 minimo

**RAPINATORI:** 2 minimo

**Gioielleria:**

**ARMI:** max armi automatiche piccole (SMG)

**CASCHI ANTIPROIETTILI:** no

**FDO:** 6 minimo

**RAPINATORI:** 4 minimo

**Banche Fleecca/Savings Bank:**

**ARMI:** Max armi automatiche (AK/M4...)

**CASCHI ANTIPROIETTILI:** no

**CRIMINALI:** Minimo 4

**FDO:** minimo 6

**OSTAGGI:** max 2

**Banca Centrale Sandy Shores:**

**ARMI:** no limiti

**CASCHI ANTIPROIETTILI:** si

**FDO:** minimo 8

**RAPINATORI:** minimo 6

**USO DEI TETTI (o elicottero FDO):** max 1 (FDO) - max 1 (RAPINATORI)

**OSTAGGI:** max 5

P.S per lo svolgimento delle rapine alle banche è **obbligatoria** un'organizzazione  
fatta bene con piani di azione e tutto, la mancata osservanza di questa indicazione  
prevederà l'**annullamento dell'azione** (non vogliamo azioni così grosse organizzate al  
volo su due piedi!)

**Sequestro di Persona:**

**FDO:** min 8

**ARMI:** max armi automatiche

**BOTTINO MASSIMO:** 50'000\$ (civile), 75'000\$ (Sceriffi), 100'000\$ (carica importante:  
membri tribunale, sindaco, ufficiali sceriffi ecc...)

**CRIMINALI:** min 4

**CASCHI ANTIPROIETTILI:** no

P.S per lo svolgimento di questa azione è **obbligatoria** un'organizzazione fatta bene con piani di azione e tutto, la mancata osservanza di questa indicazione prevederà l'**annullamento dell'azione** (non vogliamo azioni così grosse organizzate al volo su due piedi!)

**4.24** È vietato effettuare chiamate di soccorso agli sceriffi o al Soccorso Stradale a scopo di trappola.

---

## Regolamento Personaggio

**5.1** Il personaggio donna verrà autorizzato, in seguito all'apertura di un ticket, (se usato da player maschi ovviamente) solo se quel pg verrà interpretato come si deve... cosa vuol dire? voce femminile, atteggiamenti femminili e cercare di impersonare al meglio una donna, non c'è nessuna discriminazione sia chiaro ma questi pg vengono usati normalmente per fare azioni stupide, se volete un pg donna lo fate per bene senno non verrà autorizzato e/o verrà proibito. (REGOLA NON VALIDA IN CASO DI UTENTE DONNA)

**5.2** Ruolare una prostituta è fattibile ma è caldamente sconsigliato per via del fatto che alcuni player hanno un'età per cui i genitori giustamente proibirebbero ai propri figli di guardare tali immagini perciò sta a voi, agite con onestà e con senso civico in rispetto della community.

**5.3** È vietato utilizzare sul proprio personaggio caratteristiche soprannaturali (es. occhi neri/rossi ecc.)

**5.4** È possibile riconoscere un personaggio solo tramite vestiti, documenti e nome.

**5.5** Per chi dovesse acquistare il pack 2° PG deve ricordare che i due non possono avere interazioni tra di loro.

**-Esempio: due parenti, azioni dove si conoscono ecc...**

**5.6** Il nome del proprio personaggio in fase di creazione dovrà essere attinente al luogo dove ci troviamo, possibilmente ruolare un personaggio con identità americana (esempio avere il pg che si chiama Mario Rossi non è del tutto coerente con l'ambientazione del server.)

**5.7** È severamente vietato mettere nome e cognome di una persona famosa (Cerca di creare un personaggio quanto più veritiero possibile.)

---

## Regolamento Assistenze

**6.1** Quando si viene in assistenza è **OBBLIGATORIO** isolarsi da possibili interazioni RP per prestare attenzione.

Le assistenze si dividono:

- **Azioni** - due o più controparti coinvolte.
- **Generiche** - (Supporto, Segnalazioni, Convocazioni)

**6.2** Per richiedere un' assistenza della categoria Azioni è obbligatorio fornire una prova video. Nel momento in cui si viene in assistenza la clip dovrà essere già caricata su una piattaforma o ripresa con un telefono. In assenza di una prova video o un membro dello staff che ha assistito all'azione (direttamente o tramite spectate) non potrà essere richiesta un'assistenza per un' azione.

---

## Regolamento Permadeath

**7.1** Il permadeath comporta la morte definitiva di un personaggio, questa deve richiesta tramite ticket riferendo 5 motivazioni valide apposite ed essere sottoposta e approvata dallo staff, non si possono compiere queste azioni dopo o prima di un permadeath:

- Trasferire qualsiasi tipo di bene (soldi, armi, case, auto...).
- Creare un personaggio con un nome uguale a quello precedente.
- Tornare con un personaggio con lo stesso BG del precedente.

P.S Il modulo permadeath non potrà essere approvato se tra le motivazioni vi sono i troppi reati compiuti e/o mancanza di denaro.

**7.2** Dopo aver subito un Permadeath / creazione nuovo pg **DOVRANNO** passare **MINIMO 2** giorni (reali) prima di avere contatti criminali e fare qualsiasi azione criminale se per decisione propria.

**7.3** Se il permadeath dovesse fallire e la persona scoprisse in RP chi è il mandante del suo permadeath, esso può richiedere il permadeath del mandante

senza le 5 motivazioni.

**7.4** i capi fazione dei servizi di emergenza e istituzioni NON potranno ricevere il permadeath per nessun motivo se non con la richiesta del proprietario del PG.

**7.5** In caso un utente compia violazioni del codice penale gravi quali l'omicidio premeditato, in fase di giudizio in RP potrà decidere tra scontare la lunga pena in carcere oppure richiedere il permajail SOLO UNA VOLTA, dopodichè se dovesse verificarsi nuovamente la stessa cosa il PERMAJAIL sarà confermato senza possibilità di recriminazione.

---

## Regolamento Veicoli

**9.1** È consentito aprire il fuoco da parte del passeggero solo nei veicoli non blindati.

**9.2** È consentito aprire il fuoco da parte del conducente solo se non supera la velocità di passo d'uomo (15/20 km/h) solo nei veicoli non blindati.

**9.3** È obbligatorio, dopo uno schianto, simulare un'azione RP ed eventualmente chiamare i soccorsi in base all'entità dell'urto.

**9.4** È obbligatorio fermarsi se con una moto si hanno 1 o più ruote bucate.

**9.5** È obbligatorio fermarsi se con un'auto si hanno 2 o più ruote bucate.

**9.6** Avere un qualsiasi veicolo senza targa è illegale quindi valido motivo per le FDO di effettuare fermi.

**9.7** E' possibile transitare su tutte le strade e/o terreni della mappa purché vengano rispettate le seguenti limitazioni:

Tipo di veicolo	Tipo di strada	Velocità consentita
Auto Generiche/Sportive (con ruote adeguate)	Strada sterrata	max 50 km/h
Auto da Fuoristrada/Suv (con ruote adeguate)	Strada sterrata, colline e montagne	max 90 km/h

Moto da Strada (con ruote adeguate)	Strada sterrata	max 45 km/h
Moto da Off-Road (con ruote adeguate)	Strada sterrata, colline e montagne	max 90 km/h

*P.S Teniamo a ricordare che tutte le segnalazioni per Powergame per non aver rispettato la tabella sopra citata richiedono una clip video.*

---

## **Regolamento Perquisizioni**

**10.1** Le perquisizioni corporali sono possibili quando il soggetto ha la fedina penale sporca, quando l'operatore FDO ha il fondato motivo di credere che il cittadino possa nascondere prove, in flagranza di reato, in caso di ingresso in edifici governativi/istituzionali oppure se è nei pressi di una rapina in corso/azione criminale appena avvenuta.

**10.2** Le perquisizioni ad un veicolo e di una abitazione sono possibili eseguirle solo tramite mandato della Procura o se l'operatore FDO ha il fondato motivo di credere che il cittadino possa nascondere prove ma comunque redigendo un rapporto da inviare in procura.

**10.3** Quando le forze dell'ordine eseguono una perquisizione, e prendono dei beni (quindi: radio, telefono, documenti, ecc...) il tutto non deve durare meno di 30 secondi.

---

## **Regolamento Chat**

**11.1** È vietato utilizzare un linguaggio scurrile o aggressivo.

**11.2** Lo spam di qualunque genere è punibile con il ban permanente.

**11.3** È vietato mettere nel proprio nome parole volgari o offensive.

**11.4** È necessario usare un nome identificativo. È vietato usare nomi formati

completamente da lettere e simboli che non sono presenti sulla tastiera.

**11.5** Atti di razzismo/omofobia e denigrazioni di qualsiasi genere saranno puniti con il permaban. È imperativo mantenere un atteggiamento consono ed educato verso tutti, sono vietati insulti, offese e provocazioni.

**11.6** È vietato inviare o allegare immagini con contenuti pedopornografici e pornografici, la pena è il permaban.

**11.7** È vietato fare uso di nomi o descrizioni contenenti offese, bestemmie o frasi discriminatorie.

**11.8** Qualora si verificassero divergenze con altri membri è indispensabile comunicarlo allo staff in modo che possano intervenire tempestivamente.

**11.9** È vietato taggare su Discord i ruoli dello staff o i membri dello staff senza un valido motivo oppure per spam.

**11.10** Il canale IC "Instagram" e' utilizzabile **solo per allegare foto** e non per scrivere.

---

## Regolamento Servizi di Soccorso

**12.1** i Servizi di Soccorso sono fazioni neutrali, per questo qualsiasi informazione presa in servizio non sarà valida in rp.

**12.2** È **obbligatorio** assicurarsi della **fine di un'azione** tra FDO e CRIMINALI per poter intervenire (solo EMS).

**12.3** Gli operatori devono utilizzare le apposite divise e gli appositi mezzi solo se in servizio. Il trasporto dei pazienti può essere effettuato **solo** con i mezzi predisposti a tale trasporto (solo EMS).

**12.4** È **vietato** detenere, in servizio, qualsiasi tipo di arma.

**12.5** Tutti gli operatori in servizio **non** possono essere **rapiti**.

---

## Regolamento Forze dell'Ordine

**13.1** Le FDO potranno effettuare la manovra pit.

**13.2** Le FDO non potranno effettuare azioni **illegali**, le FDO non potranno comunque **MAI** cedere armamenti, oggetti o documenti della fazione.

**13.3** Le FDO **potranno aprire il fuoco** soltanto se sussiste una **situazione di pericolo**, ovvero la propria vita in pericolo, vita di un collega o di un cittadino in pericolo (arma da fuoco puntata verso l'individuo), criminale che ha aperto il fuoco, che ha aggredito o accoltellato per primo.

**13.4** Le FDO **potranno portare con sé**, in servizio o in borghese, l'equipaggiamento ordinario: pistola d'ordinanza, taser, fucile a pompa/fucile a ripetizione scanner impronte, manganello, manette, torcia, giubbotto antiproiettile.

**13.5** Le FDO **potranno usare l'elicottero nelle azioni** che ne richiedano l'utilizzo.

---

## Regolamento Elicotteri/Velivoli

**14.1** È **severamente vietato per i civili** utilizzare gli elicotteri in rapina.

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

**14.3** È **severamente vietato utilizzare l'elicottero a scopo di troll** (volare a bassa quota nei centri abitati, atterrare in strade cittadine, etc.).

**14.4** 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 RP**, **tranne in casi di emergenza**.

---

## Regolamento Fazioni Legali

**15.1** Tutti coloro che non sono in servizio (FDO e Soccorsi esclusi) 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 datore di lavoro prendere **eventuali provvedimenti disciplinari**.

**15.2** La permanenza minima all'interno di una fazione legale (FDO e Soccorsi compresi) deve essere almeno di **7 giorni**, prima di cambiarla per decisione propria.

---

## Regolamento Fazioni Illegali

**16.1** Le fazioni illegali saranno composte da un massimo di 3 gang di motociclisti, ognuna di queste dovrà avere un minimo di 6 membri e un massimo di 12 membri.

**16.2** Per **creare un'organizzazione criminale autorizzata** bisogna inizialmente avere 6 membri e dopodiché aprire un ticket per la richiesta e la validazione. la gang dovrà acquisire totalmente in RP il loro luogo di ritrovo, veicoli da usare e crearsi il proprio giro di affari senza agevolazioni tramite donazioni.

---

## Regolamento Loot

**17.1** Non è possibile lootare le FDO.

**17.2** È vietata qualsiasi azione a scopo di loot di un Player (es: farsi consegnare dei soldi da un player).

**17.3** È possibile lootare un membro della stessa squadra (ES: poliziotto che prende munizioni dal collega) ferito e prelevare le sole munizioni.

**17.4** È possibile prelevare il loot di un'altra gang dopo uno scontro a fuoco.

**17.5** È vietato lootare cibo, radio, telefono e documenti.

---

## Regolamento Morte in Azione

**18.1** Una persona è considerata svenuta quando viene rianimata sul posto dai Soccorsi. In questo caso la persona rianimata potrà ricordare solo la causa dello svenimento e dovrà simulare debolezza.

**-Esempio:** in caso di sparatoria potrà ricordare informazioni non dettagliate dell'accaduto.

**18.2** Il coma sarebbe il respawn in ospedale, in tal caso l'utente non potrà ricordare nulla dell'azione che lo ha condotto al coma.

**18.3** in mancanza di Soccorritori lo staff provvederà ad eventuali ress ma comunque l'utente dovrà simulare la perdita della memoria riguardo l'azione appena svolta e dovrà simulare debolezza.

**18.4** il personale sanitario avrà la facoltà di aprire un ticket con prova video (se vi è uno staffer da admin in su non è necessario) in caso che un utente non simuli correttamente il ferimento (solo situazioni gravi) per dichiararne il decesso.

**-Esempio:** in seguito ad una sparatoria i sanitari dicono che le ferite riportate prevedono l'urgenza di andare in ospedale ma l'utente si rifiuta alzandosi e facendo finta di nulla, in quel caso una volta approvato potranno dichiarare il decesso (PERMADEATH).

---

## Regolamento Ambientazione

**19.1** l'ambientazione del nostro server prevede l'utilizzo **unico** della zona nord della mappa comprendente le città di:

- Sandy Shores
- Grapeseed

- Paletto Bay e zone circostanti.

Perciò è **vietato categoricamente** all'utente andare sia per motivi IC oppure OOC nelle altre zone di mappa sia via aria, via terra e via mare.

P.S lo staff si riserva della possibilità, qualora si accerti che la violazione della regola avvenga utilizzando **stratagemmi voluti** per oltrepassare il confine, di punire l'utente con il **ban temporaneo** o in caso di recidività con il **perma ban**.

**-Esempio:** un utente per scappare dagli sceriffi si reca in città oppure per eseguire azioni criminali lontane dagli occhi delle pattuglie.