



PREMIUM ROLEPLAY **— SEASON 2 —**

REGRAS DO SERVIDOR

última alteração: 25/09/2021

A Premium Roleplay não compactua com qualquer tipo de Homofobia, Assédio, Preconceito, Abuso, Racismo, Flaming e discurso de ódio dentro e fora do Servidor.

Todos esses atos estarão passíveis de

BANIMENTO PERMANENTE.

REGRAS DO DISCORD

- 1** - Proibido uso de linguagens ofensiva, racista, homofóbica e xenofóbica, publicação de material calunioso, abusivo ou que invada a privacidade de alguém;
- 2** - Toda e qualquer denúncias, só serão aceitas **se preenchidas de forma correta** atendendo os requisitos solicitados (Vídeos, descrição e Informações dos Players);
- 3** - Qualquer tipo de ofensa a Staff ou aos Players é estritamente proibida, sujeito a banimento;
- 4** - Proibido a divulgação de servidores, qualquer tipo de divulgação dentro do servidor ou no privado dos nossos membros, resultará em banimento permanente;
- 5** - O Discord tem seus canais já definidos; (Denúncias, Bug's, etc..) portanto utilizar um chat que não seja relacionando ao seu assunto poderá resultar em penalidades;
- 6** - Proibido promover desordem e brigas no discord você poderá ser banido sem aviso prévio;
- 7** - Caso você saia do Discord, você automaticamente terá sua WL removida.

REGRAS GERAIS

Todos os Players devem ficar atentos às Regras, baseado em cada tipo de RP que estejam desenvolvendo. Os players que não as seguir, estarão sujeitos a Advertências, nas quais poderão ser comunicados ou não previamente.

- Vale lembrar que o bom senso é primordial em todos aspectos independente de qualquer tipo de regra.
- É extremamente proibido sair fora de RP dentro da cidade, em qualquer hipótese. Caso contrário banimento permanente.
- É proibido durante ação pegar tratamento ou atendimento médico e voltar para a mesma. (Caso você morra durante a ação se houver uma nova troca de tiros pelo mesmo motivo e participar, suspensão de 3 a 15 dias. (Polícia, facções, Gangues e Máfias)

1 - Sistema de Punições:

Ficará encargo dos administradores decidirem se tais infrações (quebra de regras) foram leves, médias ou graves. Sendo assim, cabe aos mesmos decidirem tais punições.

Obs¹: **Para quebras de regras como: (Combat Log e Metagaming), o Player poderá ser SUSPENSO ou BANIDO PERMANENTE.**

2 - Sistema de Multas:

Para cada instituição **LEGAL** (mecânica, hospital e polícia) terá que ter uma permanência mínima de 1 mês. Em caso de descumprimento o player será multado em um valor relativo aos dias em que estava na instituição.

1 aos 15 dias - Multa no valor de R\$200,000

15 aos 30 dias - Multa no valor de R\$100,000

3 - Extremamente proibido qualquer atitude que expresse Bullying, Homofobia, Racismo ou qualquer outro tipo de preconceito;

4 - Extremamente proibido utilização de Glitches, Bugs ou MOD Menu;

5 - Extremamente proibido Power Gaming;

6 - Extremamente proibido Agir sem Amor a Vida do Personagem;

7 - Extremamente proibido RDM/VDM;

8 - Proibido morrer e relembrar de todos os acontecimentos, só é permitido relembrar de partes se alguém lhe contar, não deve se envolver com qualquer RP que tenha relação ao mesmo. (Caso tenha tido atendimento médico, e não foi considerado morto, poderá lembrar da ação após 30min do acontecido.)

9 - Proibido matar, agredir ou sequestrar o SAMU que esteja em serviço;

10 - Ao morrer ou se for cortada sua comunicação é obrigatório realizar o mute do seu microfone no discord e in-game;

11- Assim que algemado e vendado sua comunicação é automaticamente cortada;

12 - Proibido **“assaltos e furtos”** ou qualquer situação de PVP em SAFE ZONES; **(Exceto se ação iniciou fora no “mesmo” momento).**

13 - É proibido utilizar máscaras em SAFE ZONES;

14 - Proibido realizar chamada para SAMU durante uma ação todo SAMU só tem permissão para trabalhar em uma ação após o término da mesma;

15 - Proibido “Mentalizar /GG” após a chegada do SAMU para avaliação dos ferimentos;

16 - Proibido qualquer forma de DARK RP;

17 - Proibido usar capacete quando estiver dirigindo ou dentro de um carro não importa se e o motorista ou passageiro;

18 - Proibido carregar pessoas em moto, utilizando o /Carregar;

19 - Proibido utilização de capacetes em ações, sejam quais forem;

20 - Proibido roubar ou sequestrar pessoas que estiverem Trabalhando em Empregos Legais.

21 - Players recém chegados ficam com WL provisória por 1 meses (Qualquer advertência nesse período resultará em banimento, independente do motivo)

REGRAS ROLEPLAY

METAGAMING / GHOSTING

Metagaming é o ato de utilizar informações e descobertas obtidas de fora do Roleplay para ter-se vantagens *in game*. Também, buscar informações fora do Roleplay sabendo quem é alguém dentro do jogo.

Exemplos: Reconhecer alguém mascarado pela voz

Obs: Saber pelo discord que seu amigo está sendo sequestrado e mesmo ele estando com comunicação cortada você ir ajudá-lo, assim como pedir ajuda.

POWERGAMING

Powergaming é realizar algo dentro do jogo que seria impossível fazer na RL, abusando das mecânicas e física do jogo para adquirir vantagens.

Exemplos:

- Subir uma montanha com um carro que não seja off-road;
- Usar animações para acessar locais que não são possíveis acessar.
- Capotar/bater o carro de maneira brusca e seguir andando com o mesmo ou descer atirando após a batida.

COMBAT LOGGING

Combat Logging é o ato de “deslogar” para evitar uma situação desfavorável no RP.

Exemplos:

- Ser enquadrado para polícia e sair para não ser preso e ter seus itens apreendidos;
- Ao morrer, dar QUIT para logar e voltar com menos tempo.

FORÇAR RP

O seu RP tem liberdade até onde começa o RP de outra pessoa. Não é porque você está portando uma arma que a outra pessoa deverá fazer o que você quiser. Também não force entrando em situações de RP que você não faz parte.

Exemplos:

- Só porque eu sou juiz da cidade, todos vão ter que fazer o que eu quiser;
- Porque sou policial, posso fazer o que eu quiser;
- Forçar ações de rua passando rápido ou atirando em frente a Polícia;
- Ficar cantando pneu ou provocando policiais ou civis.

RDM / VDM

RDM é o ato de matar alguém sem nenhuma justificativa ou razão para essa ação no RP.

VDM é utilizar um veículo como arma, ou seja, atropelar uma pessoa ou matá-la utilizando o veículo.

AMOR À VIDA

Você deve ter sempre amor à vida. O RP é uma simulação de Vida Real. Nunca tome atitudes que justifiquem que a outra parte tire sua Vida. Ao ser abordado e rendido, coopere sempre e preserve sua Vida.

DARK RP

Dark RP é um roleplay onde tenha assédio, estupro, racismo, xenofobia, homofobia e etc. É totalmente proibido a realização do mesmo independente do caso. Passivo de **BANIMENTO PERMANENTE**.

REGRAS DE AÇÕES

01 - Para iniciar ação de CAIXINHA deverá ter no mínimo 06 PM em PTR.

Obs¹: A ação de Caixinha é feita para valorizar a FUGA. Não é permitido a reação de ambas partes (legal e ileal), no primeiro momento, sem que a fuga tenha sido iniciada e quebrada pela parte ilegal;

Obs²: Caso a Polícia venha chegar antes do término do roubo, esperar iniciar a fuga.

02 - Nas ações MARCADAS, sempre enviar localização do assalto para Polícia, informando: quantidade de bandidos através do aplicativo de telefone (Call 190);

03 - Em ações marcadas, só é permitido uma ação por vez no intervalo de **2 horas** para realização da próxima;

04 - Todos os envolvidos nas ações marcadas devem entrar na call (Ação) no Discord.

Obs: PROIBIDO ter ou repassar informações de canais off RP do discord ou por canais externos de comunicação (Toda comunicação deve ser feita *In game*)

05 - Proibido lotear policiais em ações de Rua ou Ações Marcadas, exceto: Zona de Risco;

06 - Em ações marcadas, quem estiver em maioria deverá (Rushar - Polícia ou Sair - Bandidos) do Local após o final do roubo. Se tiverem a mesma quantidade Ex: 3X3, os policiais têm obrigação de Rushar;

07- Proibido realizar Loot de abatidos antes da ação ser concluída;

Obs: Permitido loot aliado em invasões, ex: invasão a favela.

08 - Proibido uso de capacete em qualquer ação;

09 - Proibido utilizar qualquer tipo de comando: Ex: /deitar /dormir.

10 - Em ações de rua (que começaram na rua), não poderá ocorrer fuga para **áreas safes** se fugir para **zonas de conflito**, a polícia tem 30min para poder se organizar e invadir (não é pacificação para ocorrer pacificação necessita se de mandado)

Ammunation

Em ações de Ammunition, é **obrigatório** ter uma negociação após os policiais chegarem até o local (Não é permitido que os policiais cheguem atirando).

Obs¹:

 **Bandidos: Mínimo e Máximo: 3 bandidos (Permitido: 1 Fora)**

 **Polícia: Mínimo 3 /Máximo 4**

Obs¹: Será permitido apenas o uso de pistolas;

Lojinhas

 **Bandidos: Mínimo 2 /Máximo 4 bandidos (Acima de 3 bandidos e Permitido 1 Fora)**

 **Polícia: Mínimo 3 /Máximo 5**

Obs: Será permitido apenas o uso de pistolas;

Barbearia

 **Bandidos: Mínimo 2 /Máximo 4 bandidos**

 **Polícia: Máximo 4 viaturas na perseguição**

- **DEVE-SE PREZAR PELO RP DE FUGA;**

Obs¹: Só será permitido essa ação com a utilização de **REFÉM**.

Obs²: Em troca do refém só será aceito um valor de teto de **R\$20.000**, ou retirada de **1** viatura ou **1** GTM (Grupo Tático de Motopatrulha) ou fuga limpa, por refém.

Obs³: Número máximo de reféns 2

Roubo ao YellowJack

 **Bandidos : Mínimo 3 / Máximo 3 (2 dentro e 1 fora)**

 **Polícia: Mínimo 3 / Máximo 4**

Obs¹: Será permitido apenas o uso de pistolas

Registradora e ATM

1 - Para iniciar ação de ATM deverá ter no mínimo 06 PM em PTR.

Obs¹: A ação de Caixinha é feita para valorizar a FUGA. Não é permitido a reação de ambas partes (legal e ilegal), no primeiro momento, sem que a fuga tenha sido iniciada e quebrada pela parte ilegal;

Obs²: Caso a Polícia venha chegar antes do término do roubo, esperar iniciar a fuga.

Assalto à Joalheria

💀 Bandidos: Mínimo 5 /Máximo 8 bandidos (Permitido: 2 Fora)
👮 Polícia: Mínimo 6 /Máximo 9

Obs¹: É permitido o uso de armas de grosso calibre.

Visualizem o Perímetro permitido, abaixo:



Assalto à Banco Fleeca

💀 Bandidos: Mínimo 4 /Máximo 7 bandidos (Permitido: 2 Fora)
👮 Polícia: Máximo 8

Obs¹: É permitido o uso de armas de grosso calibre;

Obs²: O perímetro do Fleeca é uma quadra entre o banco.

Visualizem o exemplo de um Perímetro permitido, abaixo:



Assalto à Banco de Paleta Bay

💀 Bandidos: Mínimo 5 /Máximo 8 bandidos (Permitido: 3 Fora)

👮 Polícia: Mínimo 6 /Máximo 9

Obs¹: É permitido o uso de armas de grosso calibre;

Visualizem o Perímetro permitido, abaixo:



Assalto à Banco CENTRAL

💀 Bandidos: Mínimo 8 /Máximo 12 bandidos (Permitido: 4 Fora)
👮 Polícia: Mínimo 10 /Máximo 14

Obs¹: É permitido o uso de armas de grosso calibre;

Visualizem o Perímetro permitido, abaixo:



Assaltos de Rua

- 1 - Para iniciar assaltos de rua deve-se estar no mínimo em dois
- 2- Deve-se estar portando arma de fogo
- 3- Horário 23h-05h

Sequestro

- 1 - Para iniciar ação de sequestro, deverá ter no mínimo 10 PM em PTR;
- 2 - Não é permitido o Uso de Arma Branca em sequestros;
- 3 - Sequestro deve ser realizado apenas com Carros;
- 4 - **Proibido o sequestro de policiais quando estiverem Fardados.**
- 4 - Obrigatório anunciar a rendição e ação para vítima/refém;
- 5 - Para realizar esta ação é necessário algemar a vítima;
- 6 - Rendição pode ocorrer a qualquer momento, mas a pessoa só está totalmente rendida quando coloca as mãos na cabeça;
- 7 - **O sequestrador não pode executar a vítima/refém caso ela esteja colaborando;**
- 8 - Em qualquer ação o refém é obrigado a seguir a história que está ocorrendo no momento. Se o refém não obedecer o mesmo pode ser executado! **(ANTI AMOR À VIDA)**
- 9 - Os policiais devem sempre fazer o máximo para preservar a vida do refém;
- 10 - Estritamente proibido BAIT em negociações (Passivo de Punição);
- 11 - O sequestrador tem até 60 minutos para informar a polícia que está de posse da vítima (Após esse tempo, se a polícia não for chamada, o refém deverá ser libertado - Passivo de punição);
- 12 - Nas negociações com a Polícia, o Sequestrador poderá apenas exigir:
Obs¹: **Para cada refém apenas: \$20.000**, ou retirada de **1** viatura ou **1** GTM (Grupo Tático de Motopatrulha) ou fuga limpa, por refém.
Obs²: Número máximo de reféns 4

Roubo de Residências



Bandidos: Mínimo 1 / Máximo 2



Polícia: Mínimo 2 / Máximo 4

Obs¹: A Polícia está autorizada a prender os bandidos se ainda estiverem na residência ao chegar no local. Sejam espertos e fujam antes da Polícia chegar.

Obs²: Esta ação é feita para valorizar a FUGA. Não é permitido a reação de ambas partes (legal e ilegal), com arma de fogo no primeiro momento, sem que a fuga tenha sido iniciada e quebrada pela parte ilegal;

Ações de Rua

- 1 - Em ações de Rua, é permitido o uso de armamento de Pequeno e Médio Calibre (PT's e Submetralhadoras);**
- 2 - A Polícia está autorizada a utilizar armamento de médio calibre e alto calibre (Alto calibre apenas de acordo com as Patentes);**

Cobranças

1 - NÃO É PERMITIDO COBRANÇAS INVADINDO COMUNIDADES OU BASE DE MÁFIA. (SEM AUTORIZAÇÃO DA STAFF)

2 - A cobrança só é permitida com ações de rua.

Obs¹: Quem invadir favela ou máfia sem autorização da Staff será passível de punição e/ou perda da liderança.

Invasões

1 - Não é permitido invasão sem autorização da administração.

Obs¹: (invasão terá que ser marcada com 24 horas de antecedência, podendo invadir no máximo depois de 30 minutos do tempo marcado);

Obs²: deverá marcar um horário que ambas partes estejam presentes;

Obs³:  **Bandidos: Mínimo 5**



Polícia: Mínimo 6

2 - Para que se tenha Invasão de Favelas, Gangues e Máfias, deverá ter um RP prévio, com uma história e contexto; (**MOTIVO**)

3 - Em uma invasão não será permitida a retirada de **nenhum** item do baú. Exceto: o aparato para defesa e dinheiro sujo.

4 - As áreas de Favelas, Gangues e Máfias é considerada ZONA DE RISCO. Sendo assim, é permitido lotear a Polícia.

Zonas de Conflito/ Zona de Risco

Obs¹: Todas as zonas de conflito são as áreas das: **Facções, Máfias e Gangues;**

1 - Nessas áreas é permitido a utilização de armamentos de grosso calibre;

2 - É permitido lotear policiais nessas áreas;

Obs²: Extremamente proibido carregar policiais e levar para dentro da zona de conflito para saquear.

Regras Marcar Ação

1 - Não é obrigatório esperar a PM chegar no local para iniciar o Roubo/Ação;

2 - Só é permitido uma ação por vez em intervalos:

Bancos e Joalheria: 4 horas

Lojinhas: 2 hora

- 3 - As ações só podem ser marcadas no mesmo dia que forem ser realizadas; Exceto bancos e joalherias que devem ser marcadas 24h de antecedência.
- 4 - Só poderá marcar ação de Lojinha 3 vez por dia por facção. (Obrigatório membros diferentes);
- 5 - Banco de Paleta e Joalheria estão liberados em dias da semana e aos finais de semana;
- 6 - Permitido somente 2 Banco de Paleta (Flecca) ou 2 Joalherias por facção;(Obrigatório membros diferentes)
- 7 - Banco Central apenas Terça, Sexta e Sábado -1 Banco por Facção/Player);
- 8 - Obrigatório marcar os " @ " de todos os membros da ação;
- 9 - As ações serão marcadas em horários exatos, Ex.: 20:00 ~ 22:00 ~ 00:00 (Horário quebrado não será aceito);
- 10 - Ações sem aprovação da Staff não poderão ser realizadas;
- 11 - Nenhum item será reembolsado em ação; A não ser por erro da parte adversária, julgada pela staff.
- 12 - Ações que forem editadas não serão aceitas;
- 13 - Não poderá realizar ação entre membros do ilegal de mesma classificação; Ex: Facção-Facção, Organização-Organização.
- 14 - Ações comuns devem ser marcadas com 2 (duas) hora de antecedência;
- 15 - **LOJINHAS E AMMUNATION NÃO PRECISAM DE MARCAÇÃO PRÉVIA.**
- 16 - Ação de barbearia deverá ter no mínimo 06 Policiais em PTR

Modelo padrão para marcar ações:

Tipo de ação: Banco de Paleta

Horário: 13h

Facção: @Amarelo

Número de participantes: 06 e marcar membros presentes na ação.

Obs¹: Tempo limite para iniciar a ação no horário marcado: 10 minutos

Exemplo:

- Marcou 20h, deu 20:10, sua ação será cancelada.
- Caso queira iniciar por algum problema etc, converse com os policiais, os mesmos não são mais obrigados a aceitar a ação (depois dos 10 minutos)

REGRAS POLICIAIS

- 1** - Honrar a Farda. **(Proibido a venda de armas por policiais);**
- 2** - Em perseguição proibido colidir com outro veículo seja moto carro etc, valorize a perseguição;
- 3** - Máximo mínimo de 2 policiais por VTR.
- 4** - Se não houver contingente suficiente de policiais para iniciar patrulhamento, não inicie sozinho. (sofrerá punições);
- 5** - Se não houver contingente suficiente de policiais, você deverá ficar na DP atendendo o telefone e dando suporte a população;
- 6** - Sempre que atingir o contingente mínimo de policiais, eles devem iniciar patrulhamento;
- 7** - Utilizar código Q em todas as situações no rádio;
- 8** - Sempre que estiver em patrulhamento, é obrigatório o uso do código Q para comunicação no rádio;
- 9** - Se o policial for derrubado, ele deve manter o rádio mutado e não repassar NENHUMA informação. (sofrerá punições dentro e fora do roleplay);
- 10** - Sempre utilizar o rádio em Push-To-Talk;
- 11** - Se for rendido, deverá manter o rádio multado e não repassar informações;
- 12** - Os policiais podem patrulhar em locais de troca de informações ilegais;
- 13** - Policiais podem patrulhar na favela, com autorização do comando, deve estar ciente de todos os riscos que está correndo, o risco de sua vida.
- 14** - Policiais podem patrulhar na colheita, somente em caso de denúncia, devem estar ciente de todos os riscos. Risco de contenção dos "meliantes";
- 15** - Recrutas não podem subir à favela sozinhos, salvo exceção de autorização do Comandante, deve estar ciente de todos os riscos que está correndo, o risco de sua vida.

- 16** - É estritamente proibido, policiais em lugares de processamento, mesmo com denúncias, com exceção de ações iniciarem fora ou invasões;
- 17** - Todos os recrutas que ingressarem na corporação, entram em semana de testes e podem ser exonerados a qualquer momento;
- 18** - Recrutas só podem patrulhar com soldado ou superior, salvo exceção de autorização do Comandante;
- 19** - Se você ficar ausente por mais de 2 dias sem avisar o Comandante da sua guarnição, estará sujeito a punições;
- 20** - Se sua ausência for mais de 7 dias sem avisar ao Comandante, você será automaticamente exonerado;
- 21** - Só pode prender um meliante após levá-lo para dentro da delegacia e colocá-lo dentro da cela.
- 22** - Proibido alterar viatura na Oficina; Somente com autorização do comando;
- 23** - É proibido estar com equipamento militares enquanto está fora de serviço. (permitido só o porte de pistola 50 munições);
- 24** - É proibido Qualquer desvio de armas ou munições está sujeito a ban.**(Policiais não podem vender armas da polícia);**
- 25** - É proibido inventar que foi sequestrado apenas para passar arma para um amigo. (iremos sempre olhar o log, se for pego será punido);
- 26** - Sempre seguir as leis a partir do Código Penal. A multa pode ser aplicada no local da abordagem, fiança apenas na delegacia e com a presença de um advogado ou da autoridade competente...
- 27** - Aceitar suborno é permitido. **(porém se for pego será preso e exonerado);**
- 28** - Para evitar anti-rp da parte dos Policiais e para não haver players se aproveitando de situações onde você saiu da corporação e mesmo assim ainda tem a setagem, é terminantemente proibido efetuar o ato de corrupção, caso ocorra o usuário terá wipe em sua conta e dependendo da situação até um banimento.
- 29 - Proibido traficar armas (BAN).**

Corrupção Policial

- 1** - É estritamente proibida a venda de armas pelo /arsenal ou do Bau de apreensões - Caso seja pego fazendo, será BANIDO;

2 - Somente a corrupção de venda de informações está liberada - Caso seja pego fazendo, será EXONERADO, PRESO e impossibilitado de entrar em qualquer serviço público, durante 1 mês;

Fuga e Perseguição

Não há tempo determinado em uma fuga que justifique tiros da polícia na intenção de contê-los. Exceto em circunstâncias onde os bandidos atiram contra a guarnição ou colocam em perigo a vida de inocentes.

Então está proibido atirar em um carro que está dando fuga exceto se:

- Atiraram contra a guarnição;
- Colocaram a vida de um inocente em risco;
- PowerGaming, como capotar o carro e nem era mais pro meliante estar dando fuga, e mesmo assim continuou.
- Manter a fuga e perseguição gera conteúdo tanto para a polícia quanto para os bandidos.
- Em ações de rua, vai poder lotear corpo feminino apenas quando elas estiverem mortas e apenas em ações de rua. Lembrando que revistar está proibido.
- **É extremamente proibido retirar qualquer armamento ou material de dentro do baú da DP, seja para uso ou não.**

Mandados de Justiça para pessoa física

Somente para aqueles que tiverem um mandado:

- Caso o líder e/ou sub-líder sejam pegos pela Polícia, perderão 70% da fortuna no banco e todos os carros apreendidos. (menos veículos vip)
- Membros perderão 50% da fortuna no banco.
- Consequências para a facção/organização/gangue:

Caso a maioria dos membros sejam descobertos perderão acesso à facção durante 24 horas.

REGRAS FACÇÕES

- 1** - Obrigatório uso de Tag da Facção no Discord, para ser identificado dentro do jogo. Ex: [V] JHON;
- 2** - Para a Facção realizar o domínio de um território é necessário o mínimo de 10 membros na hora da ação;
- 3** - É proibido entrar no território rival ao menos que haja um RP prévio ou invasão! (invasão terá que ser marcada com 24 horas de antecedência, podendo invadir no máximo depois de 30 minutos do tempo marcado);
- 4** - Caso haja algo a ser resolvido entre facções é permitido cobrança sem que haja marcação;
- 5** - É permitido o uso de máscara e outros em ações. Porém, caso seja visualizado pela polícia usando fora de ações criminosas, o indivíduo estará sujeito a uma revista e multa. (Podendo até mesmo ser conduzido a delegacia para mais esclarecimentos);
- 6** - Caso seja feita uma invasão marcada, a facção que ganhar terá direito de ficar com a favela dominada por 24 horas é permitido tirar os itens do baú;
- 7** - Extremamente proibido haver alianças entre organizações semelhantes;
- 9** - É permitido alianças entre Gangues/Máfias ou Facções/Máfias
Exemplos: VERMELHO e MILÍCIA.
Exemplos: OZZ e BRATVA.
- 10** - Não é permitido negócios entre Facções, como: Lavarem dinheiro juntas, traficarem juntas, etc;
- 11** - Não é permitido EMBOSCADA contra a Polícia;

12 - Apenas os abordados na ação podem reagir ou trocar tiros sem RP prévio, pois já estão participando da ação, desde que considerem as regras de amor à vida;

13 - Se pessoas de FORA da abordagem atirarem nos envolvidos, a ação será considerada RDM, pois deve ocorrer um RP prévio para quem não está incluído na abordagem;

14 - Está proibida a emboscada contra policiais fora de zonas de Conflito e ações de assalto/roubo;

15 - A execução de Policiais só é permitida em zonas de Conflito e/ou ações de sequestro do Policial;

16 - Não é permitido negociação entre membros de facções /gangues

Exemplos: (Troca de mercadorias);

17 - Líderes de facções serão responsáveis pelos atos dos seus membros;

18 - Líderes de facções podem perder a liderança, para isso é preciso de um Roleplay por traz disso fazendo a finalização do mesmo.

Obs: Somente as facções, máfias e gangues estão permitidos vender seus respectivos itens em alta quantidade:

EX: Player normal não poderá vender Itens em alta quantidade. Se vender e não for membro de Fac, Gang ou Máfia poderá ser banido ou advertido

Obs²: O limite máximo de membros de Facção, Gangues e Máfia são de **25 membros**. **Aviões e olheiros, a quantidade máxima é 5**. Sendo assim, essas pessoas não poderão realizar assaltos e QRR, conforme regras "Assaltos de Rua" - Passivo de punição.

REGRAS SAMU

- 1** - Só é permitido executar o serviço do SAMU com a farda/vtr adequada, caso não estiver de serviço, retire o uniforme;
- 2** - Os indivíduos que trabalham no SAMU não podem cometer nenhum tipo de crime (estando fardado, sem farda é um cidadão comum);
- 3** - Pelas ruas seguir a sinalização de trânsito e a velocidade adequada, e só descumprir as mesmas se estiver indo atender a algum chamado (caso não respeite a policia poderá abordá-lo);
- 4** - O uso da sirene deve ser feito exclusivamente em ocorrências ou atendimentos de emergências;
- 5** - Não andar com ninguém na viatura que não seja paciente (porta de traz) ou companheiros de trabalho (p2);
- 6** - Após reanimar o jogador, se solicitado ou for muito grave os ferimentos, o mesmo deve se dirigir ao hospital com o profissional de saúde, caso se negue deve ser denunciado por anti-rp;
- 7** - Em ações, roubo a banco/lojinha/joalheria, espere tudo acabar para ajudar, sempre dando preferência aos vitoriosos, levando em consideração a regra de finalização;
- 8** - SAMU tem autorização para finalizar o indivíduo, deverá avisar no /Call 192 que o indivíduo "ID" está finalizado;
- 9** - Em favelas, quando não houver ação, os profissionais de saúde podem estar fazendo seu trabalho. Não é permitido ficar mirando armas para SAMU, pode levar ADV se tiver provas (SAMU fardado não podem ser mortos, assaltados, looteado e sequestrados);
- 10** - Caso algum indivíduo ofenda ou obstrua o serviço de algum profissional de saúde, ele deverá chamar a polícia;
- 11** - Em serviço é estritamente proibido o uso de armas de fogo (na folga é permitido tendo o porte de armas);

- 12** - O uso do helicóptero é restrito à Diretoria e Médicos (exceção mediante autorização dos diretores), qualquer uso fora das condutas está sujeito a adv/ban. Obs.: Caso o profissional de saúde tenha seu helicóptero furtado deve fazer uma denúncia por anti-rp;
- 13** - É obrigatória a presença em um dos Radinhos e bater o ponto enquanto estiver em serviço;
- 14** - Se o profissional de saúde não fizer pelo menos 6 horas na semana ou ficar até 6 dias sem logar, e não avisar, está sujeito a perder o emprego, e bloqueio da Whitelist para remoção do cargo a seguir;
- 15** - Direito à folga se dá quando previamente autorizado pelos Diretores. Obrigatoriamente deve-se ficar de plantão quando for o único profissional de saúde disponível na cidade;
- 16** - Só serão aceitos chamados com uma descrição explicando a prévia do atendimento. Ex.: "Sofri um acidente de moto", "Desmaiei de fome/sede", "Fui atropelado por um americano";
- 17** - Paramédicos/médicos em serviço NÃO TEM ACESSO AO CHAT /ilegal;
- 18** - O SAMU só pode levantar, curar ou fazer o tratamento de qualquer morador, seja ele policial ou ladrão, ou quem quer que seja. Quando a ação em que ele estiver envolvido, for finalizada. A ação finalizada deve ser informada no /190;
- 19** - NÃO peça remedinho ou remédio para dor de cabeça (Seja criativo);
- 20** - O SAMU não vai mais atender chamados sem descrição clara;
- 21** - Chamado morto/desmaiado será automaticamente dado como ÓBITO;
- 22** - NÃO daremos tratamento sem exame;
- 23** - NÃO daremos tratamento na porta do hospital;
- 24** - Se você está com pressa, NÃO vá ao hospital, lá faremos os exames necessários para avaliar cada caso, respeite o RP do SAMU;
- 25** - Se você cortou o dedo, bateu o dedinho do pé ou está com gripe vá a uma farmácia e não ao hospital (Seja criativo);
- 26** - Sair da maca/atendimento antes da ordem de alta do Médico é passível de advertência, vamos respeitar o RP do SAMU;
- 27** - Desrespeito e bagunça dentro e na frente do hospital é passível de advertência;
- 28** - Tenha Amor a Vida! hospital não é loja de conveniência onde você vai a cada 5 minutos;
- 29** - A Ordem dos Médicos é a última, se disserem que o paciente precisa ficar em observação ou precisa de um tratamento específico colabore com seu RP;

30 - Os funcionários do SAMU devem respeitar a ordem da cidade e leis, assim como regras de trânsito e boa conduta, ninguém está acima da lei;

31 - Obrigatória a permanência dos funcionários do SAMU de pelo menos 3 horas de serviço com ponto batido;

32 - Dentro do hospital é PROIBIDO o uso de máscaras ou chapéus que cubram todo o rosto, quem descumprir a ordem está sujeito a advertência;

Obs¹:. O SAMU agora dispõe de um prontuário onde será anotado o ID, Nome e o que cada paciente possui, para um melhor controle e Rp de todos. Caso alguém se recuse a dar qualquer uma dessas informações será passível de advertência.

Obs²: É obrigatório seguir o RP que o funcionário do hospital solicitar, seja para acompanhar até o hospital ou mesmo aguardar para fazer um exame.

Obs³: É PROIBIDO ignorar qualquer paramédico/médico no hospital e correr para o local de cura sem ter um feito um RP prévio, em caso de denúncias serão aplicadas advertências.

SAFEZONES

É **proibido** roubo/furto, camperar, atirar ou sequestrar players, nas seguintes áreas que são consideradas SAFE:

- Praça;
- Departamento de Polícia (Dentro e Fora);
- Hospital (Dentro e Fora);
- Garagens(Somente Dentro)
- Lojas de roupa (Somente Dentro);
- Lojas de Departamento (Somente Dentro)
- Barbearia (Somente Dentro);
- Loja de Tatuagem (Somente Dentro);
- Concessionária;
- Local de Spawn inicial;
- Locais de Empregos Legal;
- Oficinas Mecânicas;
- Life Invader;
- Toda área do WalMart;
- Pier;
- Paintball;

- Cassino (Dentro e Fora - Considerem Safe área de 200m no entorno)
- Lanchonetes e restaurantes

Obs: Para esses locais, utilizem o Bom Senso em relação ao perímetro. Considere uma área de 200m ao redor de qualquer Zona Safe (Dentro dessa área é Proibido realizar ações já mencionadas).

Obs²: A polícia está apta a realizar abordagens em safezones em caso de denúncias ou motivos plausíveis para a abordagem (Uso de máscara, coldre ou acessórios militares). Lembrando que deve se prezar pelo RP do policial e respeitando a abordagem.

Todas as regras foram criadas visando o melhor desenvolvimento do RP. Sendo assim, analisem sempre as ações antes de executá-las, evitando qualquer tipo de Problema.