

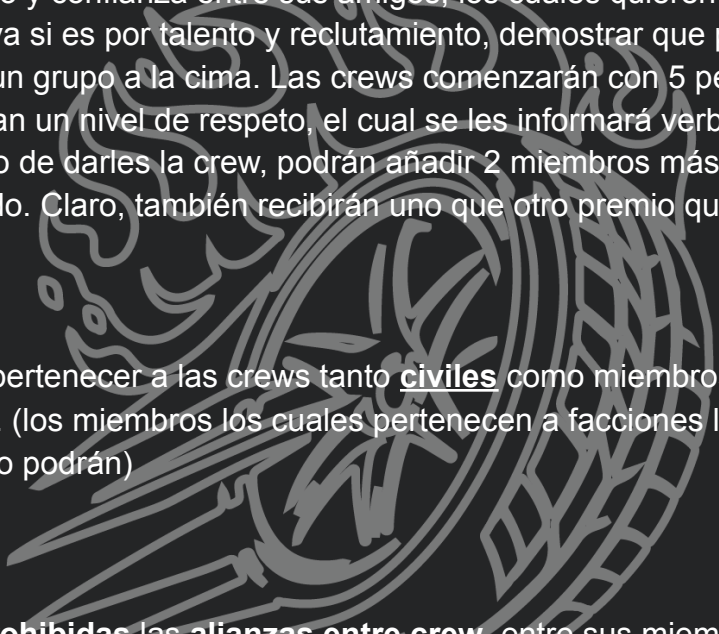
NORMATIVA DE CARRERAS Y BOOSTING



***ES OBLIGATORIO LEER ESTA INFORMACIÓN.
NO SEGUIR ESTAS INDICACIONES PUEDE RESULTAR EN SANCIONES,
COMO LA DISOLUCION DEL GRUPO ILEGAL
O INCLUSO LA EXPULSION DEFINITIVA DEL SERVIDOR.***

Normativa de Crews y Boosting Del Edén

1. Información general:

- 
- 1.1. Una crew es un grupo de personas el cual está interesado en competir y demostrar quiénes son los dueños de las calles, compitiendo en todo tipo de carreras y demostrando que son los mejores. Para poder tener una crew, se necesitará hacer una que otra misión que se les impondrá y, claro, el respeto y confianza entre sus amigos, los cuales quieren añadir a dicha crew, o ya si es por talento y reclutamiento, demostrar que pueden y saben llevar a un grupo a la cima. Las crews comenzarán con 5 personas; cada que suban un nivel de respeto, el cual se les informará verbalmente en el momento de darles la crew, podrán añadir 2 miembros más por nivel alcanzado. Claro, también recibirán uno que otro premio que les gustará.
 - 1.2. Podrán pertenecer a las crews tanto civiles como miembros de facciones ilegales. (los miembros los cuales pertenecen a facciones legales como la policía no podrán)
 - 1.3. Están prohibidas las alianzas entre crew, entre sus miembros o beneficiar a corredores sin crew/vetados.
 - 1.4. No se podrá negociar la venta, compra o regalos de objetos exclusivos de la crew ya que será un beneficio único para los miembros o para la persona que fue premiada.
 - 1.5. (Excepto tablet, dispositivos VPN, placas falsas y Nitro, estos objetos los podrán conseguir por criptomonedas en un mercado único para las crew, las cuales se pueden ganar en el boosting o en las carreras, tanto con apuestas o con ser el top 3 de las carreras).

1.6. (Recordar que no pueden comprar a otra crew un regalo que la otra crew se ganó compitiendo; solo se podrán conseguir con la actividad que maneje la crew. Se les dará un premio para que puedan seguir esforzándose más y más, que demuestren que son los mejores y que siempre estén activos con la subida de nivel, la cual se hablará en el momento de dar la crew. Se les darán los detalles de la subida de nivel de la respectiva crew).

1.7. Las **recompensas** otorgadas a los miembros de la crew no se entregarán de nuevo en caso de CK o de **expulsión/renuncia** de un miembro a seguir en ella. Se retirarán los vehículos entregados como recompensas **al abandonar la crew.**

1.8. No se podrá ponerle el **nombre** de un local o de una organización ilegal a la de una crew, o hacer una referencia en base a características únicas a las antes mencionadas.

1.9. Deben respetarse los **modelos de vehículos** de cada categoría, y participar con la categoría respectiva de cada carrera (Las categorías deben de recordar siempre que son por clases D, C, B, A, A+, S y S +, de acuerdo al tipo de categoría que son las carreras. Si es una carrera clase A, no puedes llegar con un auto clase S +. Próximamente se les dará un listado a las crews en el cual estarán los autos, sus respectivas clases y los modelos correspondientes a cada una).

2. CARRERAS:

2.1. Es de carácter **obligatorio** para la **crew organizadora** mandar el respectivo */entorno* (para notificar a la policía) previo al inicio de la carrera **durante la cuenta regresiva de 10 o 15 segundos.** Deberán ser detallados, indicando la cantidad de vehículos, modelos y colores de los mismos autos.

- 2.2. Está totalmente prohibido en las carreras **sin contacto** chocar contra objetos para que el otro corredor se choque y pierda tiempo.
- 2.3. Para miembros de la crew, es **obligatorio** utilizar colores **representativos** en alguna parte del vehículo que se utilice durante las carreras. Los corredores que no estén dentro de alguna crew, podrán utilizar cualquier color, siempre que no se hagan pasar por un miembro de una crew, del contrario se interpondrá una sanción.
- 2.4. Es **obligatorio bajarse del vehículo** antes de iniciar una carrera o en los momentos previos. **Aprovecharse de un bug** conlleva a un **baneo permanente de las carreras**.
- 2.5. se bajarán de los autos para que antes de que inicie la carrera no se les vea modificando el auto con el cual van a competir y todos tengan el mismo tiempo y el **fairplay** sea totalmente justificado.
- 2.6. Está **totalmente prohibido** cualquier tipo de **rol agresivo** previo, durante y/o inmediatamente posterior a la carrera, ya sea a una crew o a la policía.
- 2.7. Las personas que **no participen** en las carreras tienen **prohibida** su intervención durante las mismas.
- 2.8. Para la progresión de la crew, esta no avanzará si no se participa en la carrera por lo menos otra crew ajena a la que se pertenece. La progresión y reputación de cada crew depende de su actividad y rendimiento.
- 2.9. Las subidas de clase y los tiempos respectivos quedan a decisión de los encargados de las Crews (los encargados de las crew somos la administración cada crew cuando gane su debido respeto y demuestre que

son activos podrán tener un boss en su crew el cual podra crear eventos de carreras).

3. BOOSTING:

3.1. **El boostin es un sistema de robos de autos el cual está diseñado para que las personas puedan robar autos con rastreadores los cuales serán desactivados por un compañero que tendrá que ir de copiloto** en el momento que puedan quitar todos los rastreadores les aparecerá un punto en el gps(mapa) en el cual tendrán que entregar el coche si fue eleccion entrega para ganar más criptos y mejor pago o si decidiste quedarte con el auto. **Pueden participar un máximo de 3 personas** por equipo en un robo de vehículo.

3.2. Cuando se **inicia el hackeo las dos personas que están en el auto tienen que entregarlo** o perderlo contra la policía, no se permite abandonar el auto.

3.2.1. (En el momento que comienza el robo, después de acceder al auto, tendrán que subirse dos personas al coche robado. El copiloto tendrá que usar un dispositivo de hackeo para quitar los rastreadores mientras el conductor tiene que seguir conduciendo y perder a la policía, ya que después de quitar los rastreadores tendrán que entregarlo en el punto que les salga en el mapa. Queda claro decir que no pueden abandonar el auto sin un motivo, el cual sea que se quedaron sin combustible o el motor se dañó; la entrega se tiene que llevar a cabo).

3.3. **El uso de contratos de boosting** podrá ser adquirido por cualquier persona sea una banda, crew o un civil ilegal.

3.3.1. (Un Contrato de boosting es un trabajo que se activara con las criptomonedas del servidor con el cual te darán la oportunidad de recibir criptos o poder quedarte con el auto que robarás).

3.4. Será necesario **acabar con los npc** antes de iniciar el robo. Se **sancionará** el abuso de animaciones, los atropellos intencionados y subirse al techo del vehículo.

3.4.1. (Está prohibido usar animación de tirarse al suelo o subirse al techo del auto u otras animaciones que hagan que los NPC te ignoren. También tendrán que detener a los NPC atacantes que intentarán proteger el auto de que lo robes; tendrán que abatirlos antes de hacer el robo o, si llevas compañeros contigo, estos tendrán que protegerte de esos mismos npc).

4. PERSECUCIONES:

4.1. Los miembros de la **facción legal** (policías) deberán esperar al **inicio de la carrera** para poder comenzar con la persecución. Al **finalizar** la carrera, está prohibido utilizar el **NITRO** en una persecución.

4.2. La **única vía de escape** permitida tras una carrera o boosting será una persecución **limpia**, sin **participación de terceras personas (intervenir en rol ajeno)**.

4.3. **No se permitirán por ninguna de las dos partes bloqueos** (código 100), **pinchar ruedas** (clave robert), **chocar** (código pit) e **iniciar un tiroteo** excepto en situaciones en las que lo requiera el **fairplay** y el **equilibrio** entre las dos partes.

4.4. Si los participantes de **carreras o boosting rompen la regla de no intervenir o chocar al auto de la policía**, la policía tiene permitido pinchar llantas sin previo aviso.

4.5. En caso de que la policía llegue antes de que la persona robe el auto (boosting) y aún estén disparando a los npc, la policía deberá esperar a que lo robe, termine el tiroteo o pelea con los npc para iniciar la persecución.

5. CREWS Y FACCIÓNES ILEGALES Y LEGALES:

5.1. Está prohibido el robo de portátiles, transponder y sistemas de hackeo (usb).

5.2. No se podrá robar ni secuestrar a miembros de las crews mientras estén participando de algún carrera.

5.3. La policía sólo podrá retirar los dispositivos ilegales, los cuales son el transponder y dispositivo de hackeo.

5.3.1.

5.3.2. Transponder



5.3.3. Dispositivo de hackeo



6. LOS EVENTOS DE CREWS:

6.1. Los eventos deberán ser informados por un ticket con al menos 3 días de antelación, para así no tener inconvenientes y se pueda informar a la mayor cantidad de personas.

6.2. Los **eventos, máximo deben de durar 2 horas** y solo se deberá pedir un modelo de vehículo.

7. SANCIONES PARA LAS CREWS:

7.1. Añadir a un miembro en la tablet sin antes estar en el discord con su respectivo rol dará una sanción a la crew y una además para la persona que ingresó.

7.2. Superar el límite de personas en la crew conlleva a un strike para la crew, al igual que nombrar un administrador sin tener autorización de los representantes de las crews.

7.3. Para que un reporte sea válido se necesitan pruebas físicas (grabaciones) y debería ser presentado en las siguientes 48 horas máximo desde el suceso. Si es enviada 3 días después ya no se tomará en cuenta.

7.4. Queda totalmente prohibido abusar de un bug, fallos, hacks, etc. El uso del mando puede ser usado por quien guste, esto no significa alguna ventaja en cuanto a fairplay.

7.5. Retirar dinero/objetos de los almacenes o cajas de las crew al abandonarlas o ceder el liderazgo dará una sanción grave. ya que los almacenes son colectivos de la organización.

8. RETIROS DE CREW ADMINISTRATIVOS:

8.1. Las crew o jefes de crew que estén inactivos durante 5 días serán retiradas (solo se mantendrán si la falta tiene la respectiva excusa antes de que pase o aviso).

8.2. El líder de la crew debe ser parte activa de la misma, en caso contrario, se procederá a retirar la crew. La crew no será cedida a otro miembro (solamente en situaciones a valorar).

8.3. Si una crew incumple en el juego limpio, los encargados de las crews tienen el derecho de retirar la crew por faltas graves o acumulacion de faltas.

8.4. Los encargados de las crews se reservaran el derecho de retirar a los lideres en caso que sea necesario.

8.5. Una vez se anuncia el retiro de una crew está totalmente prohibido sacar cosas de los almacenes.

8.6. La crew será retirada al tener 3 strikes acumulados cabe resaltar que los strikes son permanentes y no se eliminan. También puede ser retirada por la acumulación de faltas que tengan o actividades sospechosas.

ELEDEN