

Regolamento ViperAcademy

Regolamento ViperAcademy

v1.5



Ultimo aggiornamento:

27/02/2025

Regolamento Generale

Regola N.1 : Powergame

E' vietato assumere un comportamento onnipotente, non bisogna far compiere al proprio personaggio azioni troppo surreali.

⚠ ATTENZIONE

- **Non è possibile** spawnare il veicolo **durante** un'azione!
- **Non è possibile** salire su un veicolo **dopo che si scende a causa della ferita** da proiettile, bisognerà aspettare **almeno 10 secondi**
- **Non è possibile** scendere da un veicolo che si trova a **piu' di 20 km/h**
(scendere dal veicolo mentre si va in corsa, per farlo fermare, è considerato **doppiamente powergame**)
- Il veicolo può essere usato solo se già piazzato prima dell'inizio dell'azione.
- **E' vietato** arrestare le persone attraverso blocchi/strutture, quindi la F.D.O deve toccare con il proprio corpo il giocatore da arrestare.
- **E' vietato** utilizzare taser, manette e corde attraverso staccionate, muretti, o feritoie di 1 solo blocco.
- **E' vietato** salire sopra un veicolo in movimento a meno che il veicolo sia sotto i 10km.
- **Non sarà possibile** salire su qualsiasi veicolo dopo che si è scesi perché colpiti da un proiettile, sarà possibile risalire solo dopo **10 secondi** da quando si è stati colpiti dal proiettile.
- **Non sarà consentito** utilizzare l'ascensore salendo e scendendo in continuazione per schivare proiettili e/o situazioni rischiose.
- **E' vietato utilizzare** qualsiasi veicolo per scendere velocemente da punti alti. Es: (Plot/montagne/colline)
- **E' vietato** entrare nelle abitazioni con elicotteri e/o aerei dalle finestre, per atterrare bisogna avere uno spazio aperto o un tetto disponibile.
- **Non è possibile** posare/recuperare oggetti dalle casse/barili quando si è coinvolti in una sparatoria o azione criminale/F.D.O.

Viene considerato powergame anche lanciarsi dall'elicottero o aereo, se provvisti di paracadute, solo i passeggeri possono lanciarsi, utilizzandolo.

Regola N.1.2 : RDM

E' vietato abbattere un giocatore senza una valida motivazione, la sanzione per questa infrazione è il **Ban Permanente** dal server.

Regola N.1.2 (BIS) : Abbattimento non Consentito

E' vietato abbattere un giocatore **in un contesto che non lo permette**. La differenza tra questa regola e la precedente, è che può accadere in alcune azioni di abbattere un giocatore per errore, ricevendo di conseguenza una sanzione per questa regola. Se invece si abbatte un giocatore in modo totalmente randomico, si verrà sanzionati per la regola N'1.2, ricevendo il **Ban Permanente**.

Regola N.1.3 : NoFear

E' vietato non mostrare la paura in seguito a situazioni pericolose (es. scappare mentre qualcuno punta un'arma contro o effettuare azioni irrealistiche con un elevato rischio).

E' vietato prelevare oggetti da qualsiasi cadavere in azioni dove:

- **Non si è** partecipante all'azione svolta.
- **Si è nella stessa** mafia/fazione ma non si ha partecipato attivamente.

Non è possibile prendere oggetti dai cadaveri anche se si è in quella azione per conservarli al plot e ritornare oppure scappare e salvarsi.

Si potrà prendere gli oggetti dai cadaveri quando:

- I player partecipanti all'azione avranno abbattuto tutti i giocatori rivali.
- Quando la fazione rivale scappa.
- Si è partecipanti attivi nell'azione (anche se non si ha abbattuto nessuno).

Sarà severamente vietato entrare nei plot / zone dove si sta svolgendo una sparatoria **per guardare l'azione**.

(Se per vostra scelta rimanete in prossimità dell'azione e si viene colpiti da un colpo vagante e/o arrestati il player si prenderà le proprie responsabilità venendo abbattuto perdendo il kit addosso in quel momento).

Regola N.1.3 (BIS) : Metagame

E' vietato utilizzare informazioni ottenute al di fuori del gioco e del server, soprattutto se vengono utilizzate per ricavare motivi che comportano un depex, oppure per interagire in un'azione.

Regola N.1.4 : Slog in azione

E' vietato uscire dal server durante un'azione, purtroppo anche il crash personale può essere sanzionato.

Regola N.1.5 : Ritorno al punto di morte

E' vietato ritornare al punto di morte e "ricordarsi" di essere morto, in seguito ad un'azione. Non sarà inoltre possibile ritornare in azione una volta morti **anche se avvisati da eventuali compagni in chat.**

Regola N.1.5 (BIS) : Combat Log

E' vietato effettuare il Combat Log, cioè entrare nel server prendendo parte ad un'azione **iniziata precedentemente**, mentre si era offline.

Regola N. 1.6 Utilizzo chat lavorative/mafia

Non e' possibile utilizzare la chat lavorativa o mafia quando ci si trova in jail o in situazioni scomode, come da puntati o nel bel mezzo di una sparatoria (in questo caso ci si deve allontanare almeno di una decina di blocchi o nascondersi dietro un muro)

Regola N. 1.7 Costruzioni Lotti

E' severamente vietato:

- Costruire lotti con soli blocchi es: (cobblestone e/o terra).
- Piazzare bauli/barili a **più di 3 blocchi** di altezza da sotto/lati del pavimento o pareti.
- Costruire case irrealistiche & case trappola (con botole ovunque, trappole)

Infrangere questa regola comporterà oltre a ricevere la **sanzione**, anche al **reset** del plot.

Regola N. 1.8 Risorse non consentite

- Non è consentito fare utilizzo di hack, modifiche alle texture pack e/o modifiche al gioco **abusando di funzioni che permettano di effettuare azioni non possibili** normalmente (ad esempio vedere attraverso i blocchi, cambiare il colore al passamontagna per riuscire a vederlo anche in lontananza, vedere i cuori ed è **severamente vietato** utilizzare la mod che permette di reperire oggetti dai cadaveri in modo velocemente.)

Regola N. 1.9 Azioni a bordo di un veicolo

- Non sarà possibile iniziare qualsiasi tipo di azione se si è a bordo di un veicolo o se il player su cui ricade l'azione è su **un veicolo in movimento**

Regola N. 1.10 Validità Azione

- Per richiedere l'annullamento o la valutazione di un'azione, bisognerà avere le clip. Se non si ha una clip/prova, non sarà possibile effettuare la segnalazione. Qualora nessuno delle due fazioni avesse la clip, lo staff **avrà il diritto** di decidere se approvarla o annullarla.
- La clip dovrà avere l'audio di discord o altri siti per la comunicazione vocale, qualora il player convocato non avesse la clip completa potrà essere annullata. (questa casistica viene seguita solo in caso di metagame contestata dalla controparte).

*(nel caso di **RDM / Abbattimento**, la vittima potrà anche **non avere una prova clip/screen**, in quel caso bisognerà richiedere ad uno staffer di controllare i logs ed effettuare tutti gli accertamenti necessari. **L'utente è sempre tutelato!**).*

Regola N. 1.11 Utilizzo Cecchino

- Sarà possibile utilizzare un cecchino solamente ad almeno 15 blocchi di distanza dalla vittima, bisognerà rimanere fermi e su un tetto.

Regola N. 1.12 Abuso di Region

- Durante un'azione **già avviata**, non è consentito rifugiarsi in case / aziende / costruzioni, in cui la controparte non ha accesso, **mentre si viene sparati.**

Regola N. 1.13 Abuso di Costruzione

E' severamente vietato:

- Costruire feritoie di qualsiasi dimensione per poter sparare dal proprio plot.
- Costruire entrate e/o uscite con tante porte/botole e cancelletti per rendere impossibile l'entrata delle fdo/controparte criminale (saranno consentite **SOLAMENTE 2 porte o cancelli o botole** per entrata o uscita).
- Non è consentito creare trappole per ingabbiare/intrappolare la controparte.
- Non sarà possibile costruire trappole con tappeti e altri oggetti per far cadere il player ed ucciderli.
- Sarà vietato costruire feritoie con botole, porte, sbarre e staccionate per trarne vantaggio durante una sparatoria.
- Sarà vietato costruire qualsiasi tipo di feritoia/buco di qualsiasi dimensione per sparare all'interno del plot.
- Non sarà consentito creare buchi all'entrata per sparare ad un giocatore che sta irrompendo e/o entrando nel plot.

Regola N. 1.14 CombatLog

- Non è consentito entrare a far parte di un'azione, se essa è iniziata **prima del join** nel server. *(Esempio, se x entra nel server e si trova in una sparatoria, anche se vengono colpiti dei membri della sua gang approvata, non potrà intervenire).*

Regola N. 1.15 Anti Blitz

- Non è consentito uscire dal server conservando in inventario tanti oggetti illegali, per evitare di farli sequestrare durante un blitz.

Regolamento Assistenza

Regola N.1

Vietato contattare in privato uno staffer, che sia su Telegram, Discord, Instagram o Whatsapp. L'assistenza viene fornita solamente sul server ufficiale Discord, tramite ticket o assistenza vocale.

E' vietato chiamare uno staffer in qualsiasi chat all'interno del gioco, infrangendo questa regola ***si verrà ignorati*** senza alcuna risposta, e in caso di elevato "flood", si riceverà un mute.

E' importante usufruire dei ticket per richiedere assistenza.

Regola N.2

L'uso incorretto dei ticket [ovvero: "datemi cibo", "x teletrasportati qui", "posso essere questo", "ridatemi inv", "staffers raggiungetemi" ...] è **gravemente punito con la rimozione temporanea** (a discrezione del membro dello staff che sanziona) di questi ultimi.

Regola N.3

E' **vietato mancare di rispetto ad uno staffer.**

La sanzione per comportamento non opportuno **comporterà un ban perma da tutte le piattaforme di gioco.**

Lo Staff è a vostra disposizione per aiutare, risolvendo problemi e fornendo qualsiasi tipo di assistenza inerente al server. **Si richiede correttezza e rispetto** soprattutto sul Discord.

Mantenere la community pulita e con una base di rispetto reciproco è ciò a cui ambiamo.

Regola N.4

Qualora si dovessero commettere **diverse infrazioni in poco tempo**, lo staff si riserva il diritto di *revocare le armi* con cui sono state effettuate le azioni e *sanzionare/bannare* l'utente.

Regola N.5

- Per valutare un'azione è **obbligatorio avere una clip** o qualche screenshot che dimostrino l'accaduto.

La *mancaza della clip / prove complete e valide* comporterà *l'annullamento dell'azione* e la *requisizione degli oggetti ottenuti* attraverso la kill/infrazione.

Lo staffer che valuta l'azione può scegliere se approvare o lasciare l'azione invariata, in base al contesto, la dinamica e le conseguenze.

Regola N.6

- Lo staff può valutare un'azione **entro e non oltre 1 settimana** dalla sua esecuzione. Di conseguenza, dopo questa durata, non sarà più possibile valutare. *[Se invece il ticket è stato aperto ma ancora non è stato risolto, sarà comunque possibile valutare]*

Regolamento FDO

Regola N.0

⚠ Ogni infrazione di una delle seguenti regole **comporterà una sanzione** in Roleplay.

Una volta **raggiunte le 3 sanzioni**, la conseguenza sarà il **Licenziamento**.



Regola N.1 (Ingaggio)

Le F.D.O potranno aprire il fuoco soltanto in queste casistiche:

- Il soggetto durante l'inseguimento estrae un **arma**.
- Il soggetto indossa qualsiasi **pezzo di armatura** durante l'inseguimento.
- I Criminali in azione stanno facendo **una sparatoria** contro altri giocatori/F.D.O.
- Il soggetto si trova **all'interno** della zona celle, in modo non autorizzato.
- Una forza dell'ordine viene minacciata verbalmente o gestualmente da qualsiasi persona durante l'azione. (Alt via/smanetta ecc..)

Regola N.2 (Contrattazione)

Durante una rapina al market sarà necessario fare la **contrattazione con i criminali per minimo 5 min**, poi se le dinamiche le permettono le F.D.O potranno irrompere.

Durante l'evento Pacific sarà obbligatorio contrattare per minimo 20 min, poi se le dinamiche rp le permettono le F.D.O potranno irrompere.

Regola N.3 (Ricercati)

E' vietato mettere **ricercato un player senza un giusto motivo rp**.

Regola N.4 (Avvisi)

Sarà necessario avvertire il player che scappa durante un inseguimento con **minimo 4 avvisi** fatti con il comando **/avverti nick**, se le dinamiche non lo permettono sarà possibile avvertire il player che fugge vocalmente con (ALT FERMO) aspettando minimo 5 secondi da un' avvertimento all'altro.

Regola N.4 (Utilizzo Passamontagna)

E' vietato l'utilizzo di passamontagna/bandana senza un motivo valido in rp, sarà possibile usarlo solo per interrogatori, blitz e irruzioni.

Regola N.5 (Utilizzo di veicoli)

E' vietato l'utilizzo di veicoli di servizio F.D.O non essendo in servizio.

Regola N.6 (Fuori Servizio)

E' vietato fare azioni fuori servizio (senza distintivo/armatura) per ingannare i player, sarà comunque possibile in fuori servizio mettere ricercati i player che faranno azioni illegali in loro presenza.

Regola N.7 (Arresti)

E' SEVERAMENTE VIETATO lasciare i player in cella ammanettati.

E' vietato lasciare i player in cella (a meno chè non provino a reagire), si può lasciarli solo per un tempo massimo di 5 minuti (arresto lieve).

Regola N.8 (Ricercati)

Sarà obbligatorio togliere dai ricercati il player arrestato/abbattuto.

Regola N.9 (Comandi Preparati)

Non è consentito effettuare un arresto velocemente (con comandi già preparati con i tasti rapidi) impedendo alla controparte di effettuare un alt smanetta o di reagire.

Regola N.10 (Utilizzo del taser)

E' consentito utilizzare il taser se il player sta dentro un veicolo in partenza sotto i 50km.

Regola N.11 (NPC.Cariche Taser)

Non sarà consentito comprare cariche taser all'NPC automatico per posarle al plot, rivenderle o darle ad i propri compagni mafia, inoltre sarà vietato portare cariche taser in inventario fuori dal taser.

Regola N.12 (NoFear F.D.O)

Le F.D.O potranno fare (NoFear) durante una azione criminale SOLTANTO se la controparte non supera di 2 le persone in azione. (ovviamente potranno essere abbattute se commettono NoFear durante un azione)

-2 F.D.O / 3 Criminali Consentito.

-2 F.D.O / 4 Criminali Non Consentito.

Regola N.13 (Irruzione)

Sarà possibile per le F.D.O **irrompere nei plot** solo con le giuste motivazioni in rp.

Esempio:

Il giocatore durante la sparatoria con le F.D.O si rifugia nel plot.

I criminali iniziano una sparatoria contro le F.D.O nel proprio plot.

Regola N.14 (Incorruttibilità LSPD)

Livello 1. **L'alto comando** (Capitano,tenente I,II,III) **non potrà essere corrotto in nessun modo.**

Livello 2 I **Sotto Ufficiali** (Detective,Sergente I,II,III) **potranno essere corrotti solo se prima erano corrotti.**

Livello 3 I **Graduati** (Agente Esperto,Agente) **potranno essere corrotti in qualsiasi modo.**

Regola N.15 (Incorruttibilità FBI)

Qualsiasi agente FBI non può essere corruttibile.

Sarà vietato avere plot con armi prese dai sequestri.

È vietato dare oggetti provenienti dalla sede FBI ad amici.

Regola N.16 (Cariche taser)

Non è possibile comprare (dall' NPC) le cariche taser per venderle, darle ad i membri mafia o conservarle nei plot.

Non sarà possibile portarsi cariche taser fuori dal taser.

Regola N.17 (Sequestri)

Non sarà consentito a nessun agente Lspd/Fbi/Mpc rubare oggetti (di ogni tipo) per conservarli al loro plot e/o consegnarli alla loro mafia.

Sarà invece possibile rubare oggetti dai vari sequestri solo se c'è un evento approvato dallo staff.

Regola N.18 (Armi di servizio)

I fucili automatici acquistabili dal Pentagono (M4 e Cecchini e armi speciali) saranno utilizzabili solo dai gradi alti Tenente III al Capitano)

Le mitragliette potranno essere utilizzate da tutti i membri delle Forze dell'Ordine.

Regolamento Criminalità

• Validità Azioni

1.0 Azioni illegali generali *[PER ORA DISATTIVATA]*

Per effettuare qualsiasi tipo di azione illegale (rapine ai player, abbattimenti eccetera) devono essere online obbligatoriamente almeno 2 forze dell'ordine (LSPD o FBI o Army).

1.1 Adescamento

Non è consentito iniziare un'azione con l'esclusivo obiettivo di contrattaccare, ottenere loot o motivi abbattimento nei confronti di un altro giocatore.

Non sarà consentito nascondersi durante la rapina per sbucare quando il membro fazione colpito è in difficoltà.

Non sarà consentito utilizzare il telefono per fare segnalazioni alle F.D.O. per portare in un luogo specifico e cominciare una azione.

1.1.1 Adescamento tramite oggetti illegali

Sarà considerato adescamento equipaggiare oggetti illegali col solo motivo di attirare l'attenzione di una FDO

1.1.2 Adescamento tramite allerte FDO o Messaggi

Sarà considerato adescamento mandare allerte alle fdo o messaggi a qualsiasi cittadino col solo obiettivo di indurli in azioni illegali

1.2 Azioni in Safe Zone

Sarà possibile eseguire azioni in Safe Zone esclusivamente se:

- L'azione è stata approvata tramite ticket discord
- L'azione è iniziata fuori la Safe Zone

Le zone Safe Zone sono: Ospedale, TheClub, Armeria e pacific bank.

1.3 Giocatore Immobilizzato

Non è consentito abbattere un giocatore attualmente immobilizzato a causa dell'effetto del taser o della corda.

1.4 Smanetta.

Sarà possibile effettuare un Alt Smanetta alle Fdo presenti con il comando /smanetta (nome player ammanettato).

Non sarà possibile fare Alt smanetta ad un proprio membro della mafia se non ha niente di illegale addosso. (Vale anche se ha solo passamontagna e/o colpi o droga senza essere armati o pronti per fare azioni)

Sarà sanzionato un giocatore che dopo aver fatto Alt Smanetta o Smanettato in azione, di ritornare in quella zona per MINIMO 5 min per rifare lo smanetta adescando le Fdo a reagire.

Sarà possibile effettuare un Alt Smanetta alle Fdo presenti anche in parità numerica es: 4vs4.

Tutti i membri dell' azione criminali che partecipano allo smanetta sono obbligati a puntare con delle armi funzionanti (no taser).

Se dopo la richiesta di smanetta (con il dovuto comando) una Fdo utilizza il taser o spara contro un compagno mafia sarà possibile abbatterlo per NoFear.

1.5 Smanetta con cacciavite

- Sarà possibile evadere (in solitaria) dalle celle solamente se si hanno gli oggetti necessari (minimo 5 utilizzi di accetta, 5 utilizzi di cacciavite).
- Sarà possibile smanettarsi col cacciavite quando in chat mafia i propri compagni mafia scrivono (*facciamo evasione lspd/fbi/mpc* di loro iniziativa e non chiamati dall'evaso) e utilizzando il taser e/o corda per

immobilizzare la forza dell'ordine per prendere tempo finché i propri membri mafia possano raggiungere l'evaso.

- Non sarà possibile smanettarsi tramite il cacciavite:
- 1 In presenza delle F.D.O
- 2 Durante un'azione.
- 3 Durante un arresto.
- Non sarà consentito minacciare 2 o più forze dell'ordine per cercare di evadere (sarà possibile smanettarsi e nascondersi, in caso si venisse beccati durante la fuga bisognerà consegnare il kit).
- Sarà possibile effettuare via ad una forza dell'ordine in cella solo se 1v1 o il numero di criminali è superiore alle fdo.
- Se durante l'evasione il criminale dovesse essere riportato in cella non potrà tentare di nuovo una fuga smanettandosi con il cacciavite.
- Non sarà consentito passare il cacciavite ad un giocatore ammanettato (che in precedenza non ne era in possesso) bisognerà in caso smanettarlo con la tronchese.

1.6 Alt Via.

Sarà concesso fare Alt via:

- 1) Durante uno svolgimento di un'azione criminale.
- 2) Durante la fuga dalla zona in cui si è appena svolta l'azione.
- 3) Finita una sparatoria.

Tutti i membri criminali sono obbligati a puntare l'arma per effettuare l'Alt Via. (Se il giocatore non puntando l'arma, ingaggia le fdo che reagisce contro i membri della mafia verrà sanzionato per Abbattimento Non Consentito e il suo kit consegnato alle fdo).

Dopo aver effettuato l'Alt Via alle fdo non sarà possibile rimanere in quella zona e si dovrà allontanarsi obbligatoriamente (Se si effettua l'alt Via durante una rapina e/o rapimento sarà possibile caricare il giocatore rapinato/preso in ostaggio ed andarsene per finire l'azione).

Sarà sanzionabile effettuare l'alt via e seguire la Fdo continuando a minacciarla di andarsene.

L'abbattimento sarà possibile quando la/il Fdo/Criminale minacciato/a di allontanarsi reagisce sparando, utilizzando il taser, chiamando supporto da puntato oppure rimanendo in quella zona (La persona dovrà minacciata dovrà allontanarsi fino al disingaggio (leggere regola N.1.7 Criminalità)).

Sarà possibile fare Alt Via in maggioranza numerica o in parità (es: 4vs4 o 4vs5)

1.7 Taser Kill

È vietato l'utilizzo del taser contro un giocatore per abbatterlo successivamente. Non è possibile utilizzare il taser e ammanettare successivamente per eseguire un abbattimento. Non è possibile utilizzare il taser e legare successivamente per eseguire un abbattimento. L'utilizzo delle manette e delle corde è solamente accettato per immobilizzare il player.

1.7 Disingaggio

La regola dei 5 minuti non esiste su viper.

Il **disingaggio** viene fatto nel momento in cui il giocatore è stato perso di vista.

Esempio:

Se 7rancy abbatte Yokomomo_ e giopera vuole vendicare il suo amico, ma 7rancy è bravo e riesce a scappare.. ha compiuto un disingaggio, è "uscito" dall'azione e di conseguenza appena giopera lo vede, anche se non sono passati i cinque minuti, non potrà abbatterlo.. perché è scappato, allontanandosi ed effettuando disingaggio.

Se il player per pochi secondi (massimo 10) viene perso di vista il giocatore perché sopra un veicolo si potrà comunque continuare l'azione.

Se un player entra in casa per scappare e rimane all'interno non verrà considerato disingaggio qualora il giocatore dovesse uscire potrà ripartire l'azione iniziata precedentemente.

• Rapine

1.7 Rapina al Player

Sarà possibile rapinare qualsiasi cittadino una volta ogni due ore [escluse FDO, invece gli LSFD saranno rapinabili solo se non in servizio]
richiedendo un massimo di 3 opzioni presenti su questa lista:

- Telefono
- x64 qualsiasi cibo [il player deve rimanere con almeno 5 di cibo]
- Un qualsiasi vestito dal prezzo pari o inferiore a \$5000
- Un qualsiasi gioiello dal prezzo pari o inferiore al \$5000
- x4 Taniche Gasolio
- x2 Taniche Cherosene

- Denaro (massimo \$2000)
- x64 qualsiasi blocco
- x64 Legno
- Ricavato lavori base, massimo x64 carbone oppure x16 boccette
- x1 Pacchetto di Sigarette, x1 Iqos, x1 Vuse oppure x5 sigarette (singole)

1.8 Patto

Sarà possibile (se non si è in una mafia o gang approvata o accettata) solo ed esclusivamente **fare rapine illegali insieme**, se si ha un patto in game.

(Esempio: X e Y sono due amici, hanno un patto e vogliono rapinare una persona.. però vogliono poter difendersi, così se lui spara loro possono abbatterlo.. come fanno? X e Y devono rapinare INSIEME, puntando INSIEME l'arma all'ostaggio.) Se X punta l'arma e Y non la mostra, non sarà valida. Ma se entrambi lo fanno, sarà valido.

1.9 Cooldown Rapina

- Bisognerà fare **tre avvisi**, uno a **distanza di cinque secondi**. Se il rapinato, dopo tre avvisi, non accetta il controllo, sarà possibile abbatterlo per NoFear.

2.0 Rapina ad Azienda

Sarà possibile rapinare qualsiasi azienda una volta al giorno richiedendo un massimo di un'opzione presente su questa lista:

- x128 di qualsiasi cibo
- x1 vestito [in caso della boutique] - dal prezzo pari o inferiore a \$8000
- x1 gioiello [in caso della gioielleria] - dal prezzo pari o inferiore a \$8000
- x1 pacchetto di sigarette
- x5 iqos
- x4 vuse

2.1 Rapina Interna Aziendale

Sarà possibile effettuare una rapina interna aziendale una volta ogni 3 giorni esclusivamente quando almeno un responsabile di essa è online, rubando un massimo di un'opzione presente in questa lista:

- x128 di qualsiasi cibo
- x1 vestito
- x1 gioiello

- x1 pacchetto di sigarette
- x4 iqos
- x3 vuse

1.9 Validità Rapine Gas Station

Sarà possibile rapinare una gas station, quando ci sono almeno 3 **FORZE DELL'ORDINE** online in servizio.

2.1.1 Max di crime ed ostaggi

Il numero di criminali massimi presenti nell'azione, della rapina alla gas station, è 2. Mentre l'ostaggio può essere uno solo, che non sia complice.

2.1.2 Equipaggiamento utilizzabile

Sarà possibile utilizzare solamente il corpetto in ferro, dell'LSPD.

Inoltre sarà possibile utilizzare solamente pistole di calibro 3.0

2.1.3 Ostaggio

Non sarà possibile abbattere i due rapinatori che avranno preso l' ostaggio (membro mafia) per la rapina alla Gas Station quando si troveranno nei pressi di essa (Gas Station).

Sarà possibile abbattere i due rapinatori nel momento in cui staranno prelevando l'ostaggio (puntandolo).

2.1.4 Contrattazione

Sarà obbligatorio contrattare con le forze dell'ordine, per almeno quattro minuti, in caso del loro arrivo prima della fuga.

Qualora non si trovasse un accordo entro i 5 minuti della contrattazione, sarà possibile aprire il fuoco, dopo aver detto da entrambe le parti "Contrattazione Terminata"

• ***Richiesta Pizzo***

Sarà possibile solo per le mafie chiedere il pizzo alle aziende pubbliche.

2.2 Il pizzo sarà riscattabile ogni settimana e non si potranno fare accordi in cui si effettuano pagamenti anticipati, se a fine settimana la mafia non riscatterà nuovamente il pizzo il patto di protezione non sarà più valido.

2.2.1 Se l'azienda a cui si va a richiedere il pizzo è già protetta da un'altra mafia sarà possibile raccogliere motivi solo per eseguire atti intimidatori tramite evento approvato.

2.2.2 Se un'azienda si dovesse rifiutare diverse volte di pagare il pizzo ci si dovrà rivolgere alla Gestione criminalità per farsi approvare un evento/abbattimento contro.

2.2.3 Il pizzo sarà richiedibile soltanto al Direttore e/o al Vice Direttore

2.2.4 Il quantitativo richiesto sarà da accordare con il direttore se ci fosse una richiesta surreale il direttore potrà tranquillamente rifiutare. (Senza dare motivi per l'evento 2.0.1 / 2.0.2)

• ***Validità Abbattimenti***

Affinché un abbattimento sia ritenuto valido bisognerà effettuare una richiesta di abbattimento nella sezione apposita del server discord, oppure bisognerà riscontrare una o più condizioni elencate qui sotto

[sarà obbligatorio puntare il player stando nel suo campo visivo, altrimenti l'abbattimento sarà ritenuto non valido .]

2.3 Abbattimento per NoFear

Sarà possibile abbattere un giocatore per NoFear se:

- Il giocatore scappa dopo essere stato puntato da un arma
- Il giocatore chiama la polizia mentre è puntato da un arma
- Il giocatore si rifiuta di eseguire gli ordini anche mentre è puntato da un'arma ed avvisato molteplici volte

- Il giocatore rifiuta o fa scadere il controllo 3 volte
- Il giocatore si rivolge con un linguaggio scurrile, insultando i rapinatori.
- Il giocatore si alza piu' volte dopo molteplici avvisi di rimanere seduto
(Finita la rapina con la conseguente fuga dei rapinatori il giocatore rapinato potrà alzarsi e continuare quello che stava facendo senza avere ripercussioni)

ATTENZIONE

[Se il giocatore dice che non riesce ad accettare il controllo, bisogna attendere pazientemente e riprovare con le richieste. Se il giocatore dovesse continuare e prenderla per le lunghe bisogna andare via, segnalando successivamente il giocatore e attendere che lo staff controlli i logs, così da sanzionare il giocatore e dare il bottino al rapinatore].

è possibile abbattere un giocatore che si alza dopo esser stato intimorito e avvisato di non alzarsi dallo /sit, solo ed esclusivamente dopo il 3 avviso (a distanza di 10 secondi dal precedente).

2.4 Abbattimento per Alt Smanetta

Sarà possibile abbattere una FDO per mancato smanettamento dal momento in cui sopra la testa del proprio compagno mafia apparirà "Puoi abbattere [nome]" oppure nel momento in cui le Forze dell'ordine Taserano / Ammanettano i membri dello SMANETTA

[Solamente le gang/mafie accettate & approvate possono farlo e bisognerà abbattere solamente il membro delle FDO che non rispetta lo smanetta]. (Sarà possibile abbattere anche le eventuali forze dell'ordine che apriranno il fuoco, se non sono stati colpiti prima).

2.5 Abbattimento per Difesa Mafia

Sarà possibile abbattere un giocatore per difendere un proprio compagno mafia se:

- Il giocatore sta rapinando il proprio compagno mafia
- Il giocatore sta puntando o sparando il proprio compagno mafia
- Il giocatore taserà un membro mafia [che non sia fdo] (Anche per i borghesi se non tirano fuori prima le manette / distintivo)

[Solamente le gang/mafie approvate possono farlo].

2.6 Abbattimento per Difesa Blitz

Sarà possibile per i membri della mafia aggiunti già precedentemente al chunk abbattere un **massimo di 3 FDO** in caso di Blitz/Irruzione, qualora vengano abbattute tre forze dell'ordine, le rimanenti dovranno interrompere il Blitz/Irruzione ed allontanarsi dalla proprietà per rimandare il tutto.

[Solamente le gang/mafie approvate possono farlo].

2.7 Abbattimento Red Zone

Sarà possibile uccidere qualsiasi giocatore che entri in una Red Zone, se invece esso è appena uscito dalla zona, potrà essere abbattuto solamente se la sparatoria è iniziata prima della sua uscita. Se invece non è stato colpito, sarà disingaggio e non farà più parte dell'azione, di conseguenza non sarà possibile abbattearlo.

2.8 Abbattimento per Difesa Personale

Sarà possibile abbattere un giocatore per difesa personale se:

- Il giocatore ti punta o spara con un'arma funzionante
- Il giocatore ti sta rapinando
- Il giocatore ti mostra l'arma e si comporta in modo ostile nei tuoi confronti (effettuare due avvisi di allontanarsi, è sufficiente mostrare l'arma senza puntare)

2.9 Abbattimento per Difesa Pizzo

Sarà possibile abbattere un giocatore senza la richiesta di Abbattimento approvato se esso sta rapinando l'azienda o dentro l'azienda sotto la protezione del tuo Pizzo, in tua presenza. Altrimenti sarà possibile usare la clip della rapina per ricavare un motivo Abbattimento su di esso.

[Solamente le gang/mafie approvate possono farlo].

• Alleanza

3.0 Sarà possibile stabilire massimo un'alleanza tra mafia e gang, con lo scopo di effettuare eventi, abbattimenti approvati, assalti a ghetti avversari. Non sarà possibile effettuare altre azioni illegali insieme.

• Ghetti Mafia

4.0 Il "ghetto mafia", non è altro che una zona dove vige la supremazia della mafia a cui è stata assegnata, dentro di essa sono presenti delle abitazioni rapinabili da qualsiasi utente (Escluse le FDO). Il player in questione deve stare attento ad entrare in modo furtivo all'interno per non farci uccidere. Le rapine sono molto redditizie ma allo stesso tempo molto pericolose.

4.1 Sarà consentito abbattere qualsiasi utente, non facente parte della mafia proprietaria del ghetto, se oltrepassare` la linea rossa di delimitazione.

4.2 Sarà considerato adescamento:

- entrare nel ghetto durante un'azione incorso
- entrare nel ghetto per far partire una sparatoria
- dare il consenso a qualcuno di entrare per poi abbatterlo

4.3 Perdita del Ghetto

Una mafia potrà perdere il proprio ghetto solo ed esclusivamente tramite un assalto.

4.4 Furti in Casa

Per eseguire un furto in casa, nel ghetto (della mafia appartenente al ghetto), dovranno essere obbligatoriamente online almeno 5 membri della mafia colpita, mentre i rapinatori possono variare da 1 a max 5.

Sarà necessario un grimaldello per aprire porte e casse contenenti la refurtiva.

Durante la rapina saranno consentiti i seguenti oggetti:

- ogni tipo di arma
- armature

Mentre sono aboliti durante le rapine:

- veicoli (eccetto per la mafia proprietaria)
- taser

5.0 Blitz/Assalti

Durante un assalto (rivolto ai crime) o un blitz (rivolto alle fdo) al ghetto, sarà` consentito usare tutte le risorse possibili senza limitazioni. Continuerà a vigere la regola del Taser Kill ma sarà consentito taser legare per immobilizzare. All'utente taser legato, sarà` consentito effettuare un rapimento o un arresto (in caso delle FDO), che non deve durare più di 1 ora, per

eseguire un interrogatorio ed estrapolare informazioni.

ATTENZIONE - Devono essere approvati dallo staff

Attenzione

Sarà consentito usare armi pesanti (Mk2, m16, m4a1sburst, bp50, ak47, awp, barrett, Fusil Automatico Doble) per un **massimo di 1 utente** per fazione.

6.0 Campi Droga e Processo

In base al campo droga in cui si è, si potranno usare determinate armi e dovranno esserci un minimo di LSPD online, per raccogliere/processare. [ai campi droga non sarà possibile effettuare arresti o prendere motivi RP]

Raccolta Marijuana:

- Massimo due pezzi di armatura
- Calibro massimo: 5.0 [SOLAMENTE PISTOLE]
- Almeno 3 LSPD online

Raccolta & Processo Eroina

- Tutta l'armatura è concessa
- Calibro massimo: 6.0 [CONCESSI ANCHE I MITRA E FUCILI]
- Almeno 5 LSPD online

Processo Ecstasy

- Tutta l'armatura è concessa
- Nessun limite di armi, sarà possibile usarle tutte
- Almeno 5 LSPD online

• Validità Evasioni

7.1 Per eseguire un evasione sarà necessario essere a conoscenza dell'arresto in game.

7.2 Per eseguire un evasione saranno necessari almeno 2 agenti del corpo interessato online, in servizio o non.

7.3 Non sarà possibile chiedere alle FDO presenti nella struttura di aprire porte o di farsi portare alla cella del detenuto, sarà consentito però usufruire di un membro corrotto per far evadere il detenuto.

• **Validità Abbattimento Plot**

8.0 Sarà possibile abbattere una F.D.O che per un irruzione entra in un plot privato.

8.1 Non sarà possibile abbatterlo se il plot non presenta mura alte un minimo di 2 blocchi in altezza e che rappresenti effettivamente una struttura chiusa.

8.2 Non sarà possibile abbattere una F.D.O che entra in un plot scoperto privo di mura che racchiudono il plot.

8.3 E' vivamente consigliato lasciar correre l'azione per avere un motivo abbattimento sicuro da richiedere nel discord.

• **Corruzione**

9.0 Sarà possibile rapire una F.D.O per richiedere di essere corrotto per la propria mafia.

9.1 Per approvare il tutto sarà **obbligatorio avere una clip dell'intera azione** per convalidare la corruzione.

9.2 Qualora la F.D.O rapita si rifiutasse di accettare il giuramento **non potrà essere abbattuta** e la controparte criminale si dovrà obbligatoriamente allontanare dalla zona.

• **Utilizzo del Taser**

10.0 Sarà consentito utilizzare il taser in azione solo per scappare da un'azione in corso. Una volta utilizzato esso su un player non sarà piu' possibile abbatterlo in quell'azione (se esso spara,sarà nuovamente abbattibile.)

• ***Nuovi Utenti***

11.0 Un giocatore con la stellina in chat, prima del nome, è un “nuovo entrato”, di conseguenza è invulnerabile e per lui sono in vigore le seguenti regole:

11.1 Il giocatore con la stellina **non potrà subire azioni** (rapine, arresti ecc..)

11.2 Il giocatore con la stellina **non potrà partecipare** a nessuna azione.

11.3 Il giocatore qualora volesse partecipare alle azioni da criminale/fdo deve eseguire il comando **/azioni**, almeno **5 minuti prima** di cominciare l'azione.

i La stellina **scompare automaticamente dopo 48h** dal primo join nel server e non sarà possibile riaverla.

• ***Utilizzo del Taser***

12.0 È vietato l'utilizzo del taser contro un giocatore per abbatterlo successivamente.

12.1 Non è possibile utilizzare il taser e ammanettare/legare successivamente per eseguire un abbattimento.

12.2 E' vietato utilizzare il taser in qualsiasi sparatoria.

i L'utilizzo delle manette e delle corde è solamente accettato per immobilizzare il player.

i Sarà sanzionabile anche se un giocatore criminale/F.D.O arriva poco dopo la sparatoria anche senza aver sparato nessun colpo.

• ***Regolamento Corruzione***

13.0 Sarà possibile rapire una F.D.O per richiedere di essere corrotto per la propria mafia.

13.1 Per approvare il tutto sarà **obbligatorio avere una clip dell'intera azione** per convalidare la corruzione.

13.2 Qualora la F.D.O rapita si rifiutasse di accettare il giuramento **non sarà possibile abbatterla** e la controparte criminale dovrà obbligatoriamente allontanarsi dalla zona.

• **Limite Equipaggiamento Azioni Freeroam**

14.0 Per azione Freeroam si intendono tutte quelle azioni che un giocatore compie liberamente nel mondo di gioco senza che siano vincolate da uno specifico evento, da un comando predefinito, da un'animazione obbligatoria o da altre sottoregole.

Pistole:

Nessun limite alle pistole

[14.1] Mitragliette:

Sarà possibile utilizzare 1 mitraglietta ogni 2 membri presenti in azione

i Se in azione ci sono 6 membri, solamente 2 di quest'ultimi potranno usare un mitra

[14.2] Fucili di grosso calibro:

Sarà possibile utilizzare 1 fucile di grosso calibro **ogni 4 membri** presenti in azione fino ad un massimo di **3 fucili in totale**, inoltre chi ha con sé un fucile non potrà usare pistole o mitragliette

i Se in azione ci sono 15 membri, solamente 3 di quest'ultimi potranno usare un fucile di grosso calibro perdendo così l'opportunità di usare una mitraglietta o una pistola

Regolamento Aziende

15.0 Nel caso di un blitz in un'azienda, se si dovessero trovare oggetti illegali il direttore potrà essere licenziato e l'azienda sarà messa all'asta.

15.1 Non è possibile essere direttore o vice di più aziende.

15.2 Non è consentito assumere un dipendente senza aver annunciato e fatto i concorsi.

15.3 Non è consentito piazzare chest superando i 3 blocchi dal pavimento sotto terra.

