

# REGOLAMENTO UFFICIALE DYNASTY



## REGOLAMENTO GENERALE:

1 E' severamente vietato il **FAIL RP**, ovvero tutte le azioni irrealistiche o forzate che nella vita Reale non si verificherebbe.

2 E' severamente vietato il **POWERGAME**, ovvero azioni nelle quali si abusa delle macchine di gioco per compiere azioni che non potrebbero accadere nella vita reale, ad esempio salire su una montagna (sterrato) con una macchina sportiva.

3 E' severamente vietato fare **RDM**, ovvero uccidere un giocatore senza una valida motivazione rp.  
(Se ti rubano un veicolo davanti ai tuoi occhi, non e' una valida motivazione per aprire il fuoco, ma puoi segnalarlo in assistenza se si tratta di **CAR JACK** ovvero che ti e' stato rubato un veicolo senza una valida motivazione RP).

4 E' severamente vietato il **VDM**, ovvero investire volontariamente altri giocatori con un veicolo di qualunque grandezza.

6 E' severamente vietato il **METAGAME**, ovvero utilizzare informazioni ottenute fuori dal RP. E' vietato fare **STREAM SNIPING**, ovvero guardare la live di uno streamer mentre sta facendo il suo RP.

7 E' severamente vietato il **NO FEAR**, ovvero la mancanza di paura in un determinato contesto che puo' variare da una sparatoria ad un semplice controllo della Polizia. In caso di azioni forzate sarà possibile richiedere il **PERMADEATH** presentando delle clip in assistenza con una Buona Qualità e con la Presenza di Audio.

8 E' assolutamente vietato fare **COMBAT LOG IN**, quando inizia un'azione possono partecipare alla stessa solo player loggati, tutti i player loggati dopo l'inizio dell'azione **NON POTRANNO** in nessun modo accedere ad essa.

9 E' severamente vietato il **CAR SURF**, ovvero stare sopra ad un veicolo in movimento.

11 E' severamente vietato il **BUNNY HOP**, che consiste nel saltare ripetutamente per andare più veloce; questo verrà a sua volta calcolato in Assistenza come **POWERGAME**.

12 E' severamente vietato il **BUG ABUSING**, ovvero l'abuso a tuo favore dei problemi di gioco. Se trovate dei bug che portano dei vantaggi avvisate il prima possibile lo staff. (Trovarsi in una situazione di HG (Head Glitch) durante una sparatoria viene considerato Bug Abusing e di fatto è punibile in assistenza).

13 E' severamente vietato il **REVENGE KILL**, ovvero ricordarsi del giocatore che ti ha ucciso prima di essere stato rianimato da un **Medico** o da uno **Staffer** ed andarlo ad uccidere per vendetta.

14 E' severamente vietato il **COP BAITING**, ovvero provocare i poliziotti per far scattare un'azione che puo' variare dalla Sparatoria al classico Inseguimento.

15 E' vietato fare **MIX CHAT**, ovvero utilizzare la chat IC (vita reale) come se fosse una chat OOC (rp) e viceversa.

16 E' vietato stare **AFK** per molti minuti o per sfuggire ad un eventuale azione alla quale non vorresti partecipare (ES. Rapimento).

17 E' severamente vietato **USCIRE DALL'RP**. Ogni azione deve essere portata a termine nel migliore dei modi. Ad azione terminata, nel caso di fail testimoniati da prove video ed audio, potrete discutere in assistenza sull'esito dell'azione.

18 E' Vietato il **FAKE RP** ovvero fingersi dipendente o membro di una fazione whitelist (legale o illegale), non facendone parte.

19 E' severamente vietato il **CAR KILL**, ovvero stare sopra una persona con un auto portandola alla morte.

## REGOLAMENTO GENERALE SERVER

- 1 Il server è ambientato in America quindi la valuta è il **DOLLARO (\$)**.
- 2 E' vietato utilizzare uniformi della **Polizia/EMS** se non si fa parte di esse.
- 3 E' severamente vietato perquisire dalle **Forze dell'Ordine** i seguenti oggetti:  
**Armi di Servizio, Munizioni, Body Cam, Manette, Chiavi Manette e Tablet**, Tutto Riconoscibile dal numero di Matricola: Polizia).  
Potranno Essere Invece Perquisiti: **Bende e Giubbotti Antiproiettile**.
- 4 Per ricordarsi interamente di un'azione dopo essere "svenuto" è necessario avere nell'inventario la **GOPRO ACCESA** e assicurarsi che non sia stata rotta nell'azione precedente.
- 5 Quando si è stati rianimati da un medico è **obbligatorio** simulare un stato di **shock totale** per qualche minuto e simulare di non ricordarsi nulla di ciò che lo ha portato a quello stato.
- 6 Se un player vi strappa la maschera dal volto è **obbligatorio** toglierla altrimenti verrà considerato come un **FAIL RP**.
- 7 Il **capo della Polizia/SWAT** ed il **Direttore Sanitario** sono incorruttibili.
- 8 È Vietato sparare da un veicolo sia in movimento sia fermo tranne i poliziotti sotto gli 80km/h.
- 9 E' possibile guidare un **veicolo da strada** su uno **sterrato** solo se il limite di velocità di 40 KM/H non viene superato, altrimenti sarà considerato **POWER GAME**.
- 10 L'unico modo per far scordare ad un player un'azione è fargli **perdere i sensi**. Usare oggetti che non esistono fisicamente nell'inventario è **FAIL RP**.
- 11 Non è possibile rapinare un lavoratore whitelist in servizio.
- 12 E' obbligatorio segnalare delle azioni che non sono in gioco con lo /me (ES: /me mette nel bagagliaio, /me pensa...)
- 13 Chiunque abbia un qualsiasi lavoro whitelist (es. Polizia, EMS, Meccanico, Armeria, Bahamas, Paradise..) non potrà giocare su altri server RolePlay.  
Pena: Warn + Rimozione del lavoro
- 14 È vietato tenere nell'inventario più di un giubbotto antiproiettile nell'inventario (considerato powergame).
- 15 È vietato ogni tipo di **RAZZISMO** e creare qualsiasi scena con fini di **VIOLENZA SESSUALE**
- 16 È vietata qualsiasi forma di truffa (es. comprare qualcosa con soldi senza ricevere nulla in cambio)
- 17 È vietato l'utilizzo di **qualsiasi** tipo di soundbar.

- 18** È Vietato scrivere in qualsiasi tipo di chat un civico (es. 707 freddo / Pena **WARN**)
- 19** È Vietato Prendere una persona in /th se non ti trovi dietro le sue spalla ad una distanza massima di mezzo metro.
- 20** È Vietato sloggare / reloggare da un'azione per non farsi lootare o per qualsiasi altro motivo (**PENA BAN 12H**)
- 21** È vietato rubare veicoli **VIP** e veicoli dei **LAVORI WL** (**PENA WARN**)
- 22** È vietato interpretare un qualsiasi tipo di PIT con veicolo come motivo di ingaggio in qualsiasi caso.
- 23** È Vietato usufruire delle capriole quando si ha un'arma di grosso calibro in mano.
- 24** **CHIUNQUE CHIEDA UN RESS IN CHAT SPAMMANDO VERRA' BANNATO CATEGORICAMENTE SENZA POSSIBILITA' DI REVOCA PER 4H**
- 25** E' vietato scrivere in privato agli staffer per richiedere assistenza o una rivalutazione (**PENA WARN**)
- 26** Indossare il paracadute o qualsiasi oggetto simile non può essere considerato come borsone [ **PENA WARN PER POWERGAME** ]

## **REGOLAMENTO SAFE ZONE**

- 1** Le **safe zone** sono i luoghi dove non sarà possibile ingaggiare e portare all'interno di esse alcun tipo di azione **ILLEGALE**
- 2** L'**ospedale**, **Negozi di vestiti**-**Tatuaggi**, **Parrucchiere** ed il **garage centrale** sono considerati come **SafeZone**.
- 3** La Centrali delle **FDO** vengono considerate come **Semi-SafeZone**, e si potranno essere assaltate solo nel caso venga prima Aperto un Ticket nel Discord Ufficiale. Durante L'assalto Potranno Partecipare massimo 12 Criminali con numero illimitato di **LSPD**. Questa Azione potrà essere calcolata come ergastolo nel caso le **FDO** vincano; in caso contrario le **FDO** non subiranno alcun perma.
- 4** **LOCALI/CONCESSIONARIO/MECCANICI** sono considerati **Semi-SafeZone**, con la differenza che non potranno essere assaltati ma li si potrà usare solo per effettuare rapimenti con motivazione valida in RP, sarà rapibile solo il player che non sta usufruendo del servizio del locale stesso.
- 5** Ogni **ZONA SAFE/SEMI SAFE** ha un perimetro di **150 metri**, nei quali verranno applicate le regole elencate sopra.

# REGOLAMENTO MEDICI

**1 È SEVERAMENTE VIETATO A QUALSIASI GRADO DELL'EMS FAR PARTE DI QUALSIASI FAZIONE ILLEGALE SIA FUORI CHE IN SERVIZIO.**

**2** La fazione dei medici è considerata **NEUTRALE**, ciò implica che in qualsiasi genere di azione non potranno prendere parte di una fazione ma dovranno rianimare in base a come essa è terminata.

**3** I medici non possono testimoniare fatti accaduti durante il loro servizio.

**4** Essere **NEUTRALI** non significa essere immuni al **NO FEAR**, quindi quando i medici verranno puntati e/o minacciati, dovranno simulare anch'essi di avere paura.

**5** Se il medico ritiene opportuno il ricovero in ospedale di un soggetto quest'ultimo non potrà rifiutarsi e sarà **obbligato** a recarsi in ospedale accompagnati dal medico.

**6** E' **OBBLIGATORIO** chiamare i medici solo ad azione finita, sarà dovere del medico informarsi in RP o anche in OOC se l'azione è effettivamente terminata leggendo la **chat azione** e quindi recarsi al luogo indicato per rianimare i giocatori svenuti.

**7** Fuori servizio è consentito fare azioni illegali a rischio e pericolo del soggetto che le compie, ma non è possibile portarsi nell'inventario medikit di rianimazione. Per fuori servizio si intende quando si ha il turno chiuso sull'applicativo.

**8** Un medico può vendere le bende ma non i medikit. Il limite di bende e di medikit trasportabile da medico è di 10 solo se in servizio. Il limite di bende trasportabili da un player non medico e/o medico fuori servizio è di 3 senza borsone, 6 con borsone, non potranno comunque detenere medikit.

**9** E' severamente vietato rianimare coloro che muoiono in acqua o per esplosione. Essi sono tenuti a respawnare attendendo lo scadere del tempo e non potranno ricordare l'azione precedente.

**10** E' **obbligatorio** una volta essere entrati in servizio, mettersi la divisa adeguata con un borsone. In Caso si esca dal Servizio è **obbligatorio** timbrare il Cartellino nel Canale discord apposito, e lasciare i propri abiti di servizio nello spogliatoio.

# REGOLAMENTO PERMADEATH

**1** Esistono più tipi di **Permadeath**:

- **Permadeath normale**, ovvero la morte definitiva del personaggio;
- **Permajail**, ovvero l'ergastolo;
- **No fear Estremo**;
- **Perma da Cartello**;
- **Suicidio**;

**2** Per richiedere un permadeath bisogna Aprire un Ticket sul Discord Ufficiale del Server, e bisogna mostrare almeno 5 motivi VALIDI RP, tutti da convalidare da un **ADMIN in sù**, tramite prove audio e video.

**3** L'azione potrà essere tentata **una sola volta** con un limite di tempo di esecuzione di 7 giorni dalla Conferma.

Se l'azione dovesse fallire il permadeath non potrà essere richiesto nuovamente con le stesse motivazioni rp, pertanto dovranno esserne trovate altre 5.

**4** Il richiedente dell'azione permadeath dovrà partecipare obbligatoriamente in prima persona all'azione, se durante l'azione dovesse essere ucciso sarà considerato anch'esso permadeath.

**5** La scena rp del permadeath, dovrà essere un'azione caratterizzata principalmente da un *rp parlato*. Prima dell'azione, si procederà chiamando uno membro dello **STAFF** recandosi nella Vocale di Attesa Permadeath nel Server Discord Ufficiale.

Lo Staffer che visionerà il tutto avrà il compito di verificare che sia effettuato nell'ambito del rp e quindi in caso confermarlo nel Ticket.

Lo staffer che visionerà l'azione sarà obbligato ad avere una registrazione Audio e Video della scena.

**6** In caso di permadeath o rischio di permadeath è **severamente vietato**:

- a. Lasciare qualsiasi bene personale come soldi, armi e veicoli ad altri player.
- b. Tornare con un personaggio che farà lo stesso percorso del precedente con le stesse persone o simili è assolutamente vietato.  
E' vietato effettuare azioni illegali nella prima settimana (Post-Wipe);
- c. E' vietato ricreare il personaggio visivamente UGUALE a quello precedente;

**7** E' Vietato Tentare il Suicidio senza Motivazioni Valide, e senza l'Apertura di un Ticket

**8** Il **PERMAJAIL** (Ovvero L'Ergastolo) scatterà automaticamente al raggiungimento di un tot. di reati segnalati nel **Codice Penale**.

Prima di procedere si deve richiedere l'autorizzazione per effettuare il processo in Tribunale tramite l'apertura di un ticket sul Discord Ufficiale.

**11** L'azione permajail procederà con la scorta del detenuto da parte delle **FORZE DELL'ORDINE** verso il carcere. Durante il tragitto, il convoglio **sarà attaccabile** fino a quando non varcherà i cancelli del Carcere.

**12** Durante l'assalto le **FORZE DELL'ORDINE** potranno rispondere al fuoco e neutralizzare i criminali, quest'ultimi qualora perderanno l'azione verranno arrestati, e verranno ergastolati a meno che le Forze Dell'ordine.

**13** Qualora i criminali vincano l'azione, potranno far scappare il criminale dichiarato colpevole, e non verrà calcolato come permadeath per tutti i morti, che non potranno ricordarsi niente, a meno che non ci siano registrazioni valide.

**14** I criminali potranno utilizzare Pistole, Micro Uzi e AK mentre le FDO potranno utilizzare Pistole, SMG o Carabine. Sarà concesso l'utilizzo del casco e il giubbotto antiproiettile. Il limite per le FDO è di 25 agenti senza calcolare la SWAT mentre i criminali potranno partecipare con l'intera fazione illegale UFFICIALE (**non sono consentiti ulteriori membri**).

**15** Prima di iniziare l'azione dovrà essere richiesto uno staffer per far visionare il tutto

**16** Il Cartello e il Mercato Nero hanno la possibilità di effettuare un'azione permadeath con un solo motivo e senza dover obbligatoriamente aprire un Ticket sul Discord Ufficiale. Ovviamente Dovrà essere effettuata un'azione RP collegata alla morte del Personaggio. L'azione può essere comunque rivalutata in assistenza al termine del rp.

## REGOLAMENTO AZIONI ILLEGALI

**1** Il numero massimo di criminali presenti in un'azione illegale è di 8, il numero massimo di Forze dell'ordine è di **10 Agenti**.

**2** L'azione sarà territorialmente delimitata in un range di 300 metri, chiunque si allontani verrà considerato in fuga e non potrà più prendere parte all'azione.

**3** Per qualsiasi rapimento/omicidio è richiesta una valida motivazione RP. Non sono consentite **Azioni a Scopo di Loot**.

**4** E' Vietato l'utilizzo di **Elicotteri ed Aerei** durante le **Azioni Freeroam**

**5** Non sarà possibile effettuare **COP BAITING** per attirare l'attenzione dei poliziotti con l'intenzione di avviare un'azione illegale di qualsiasi tipo.

**6** Nelle **zone rosse** sarà possibile **sparare a vista** ma è fortemente consigliato effettuare prima un po ' di RP prima di aprire il fuoco. Resta sottointeso che **le forze dell'ordine non potranno sparare a vista**.

**7** In un possibile scontro tra fazioni è **vietato ad una terza fazione l'intervento** a meno che non si tratti di una **FDO**.

**8** I malviventi non possono chiedere a una persona di **ritirare o trasferire dei soldi dalla Banca**.

**9** L'utilizzo di una **maschera** è già **camuffamento per la voce**. Chi parla con una persona mascherata, in automatico non potrà riconoscerlo in nessun caso.

**10** Durante un'azione Freeroam, chi respawna prima di essere stato perquisito, avrà delle Sanzioni decise di Assistenza.

**11** Qualsiasi Azione Illegale effettuata solo a scopo di loot verrà sanzionata Severamente in Assistenza

**12** Si parla di disingaggio quando un player si allontana a piedi oltre i **300 metri per azioni freeroam, 100 metri per rapine, 500 metri per campi droga.**

**13** Al termine di una azione, entrambe le fazioni dovranno obbligatoriamente confermarlo in chat /azione. Se viene richiesto più di 3 volte se l'azione è terminata e non si hanno risposte dalla controparte, l'azione verrà data come terminata.

**14** Il cartello e il mercato nero non sono in nessun caso assaltabile

**15** In azione FREEROAM e' possibile utilizzare **SOLAMENTE** pistole (qualunque presente nel server)

**16** I criminali non possono lootare in nessun caso qualsiasi tipo di oggetto dall'LSPD.

## REGOLAMENTO FAZIONI ILLEGALI

**1** Per richiedere una fazione illegale ufficiale bisogna compilare il bando fazioni nell'apposito canale DISCORD.

La proposta dovrà essere completa di:

- Nome Mafia
- Membri della fazione
- Colore
- Background della fazione (storia della fazione criminale)
- Stile RP della fazione;
- Scopo in RP;

**2** I limiti per una fazione illegale sono:

**Gang di Strada (non ufficiale):** massimo 8 membri

**Gang di Strada (ufficiale):** massimo 16 membri

**Mafia (ufficiale):** min. 12, massimo 25 membri

**4** Gli avvicinati sono coloro che possono avere contatti con una **MAFIA UFFICIALE**, ma non potranno effettuare nessun tipo di azione illegale né con la Fazione in questione né con nessun'altra fazione illegale.

**5** Non possono esistere **ALLEANZE TRA DUE O PIÙ' MAFIE UFFICIALI**. Verranno considerate alleanze, tutte le azioni che vedono come partecipanti due o più mafie illegali nella stessa squadra.

**6** Una gang di strada non può allearsi né con un'altra gang di strada ufficiale, né con un'altra gang di strada non ufficiale, né con una mafia ufficiale.

## REGOLAMENTO CAMPI DROGA



**1** Le **Zone di Raccolta e Processo** delle droghe sono considerate zone rosse, quindi sarà possibile ingaggiare un'azione illegale a vista senza l'obbligo di fare RP parlato (*anche se è consigliato fare prima di ingaggiare rp parlato*).

**2** Durante la **Raccolta** ed il **Processo** si dovrà arrivare ai punti di lavoro con dei furgoni o veicoli abbastanza grandi da trasportare l'eventuale carico che si va a fare o che si porta a lavorare.

**3** Durante la **Raccolta della Marijuana** possono essere presenti in azione solo **5 criminali e 6 FDO**. Non è consentito l'utilizzo del Casco. Possono essere Utilizzati **tutti i tipi di Pistole**.

**4** Durante la **Raccolta della Metanfetamina** possono essere presenti in azione solo **7 criminali e 8 FDO**. Non è consentito l'utilizzo del Casco. Possono essere Utilizzati **tutti i tipi di Pistole e gli SMG**.

**5** Durante la **Raccolta della Cocaina** possono essere presenti in azione solo **8 criminali e 10 FDO**. Non è consentito l'utilizzo del Casco. Possono essere Utilizzati **tutti i tipi di Pistole, gli SMG, Carabine, AK47 - NON SARA' POSSIBILE L'UTILIZZO DI NESSUN TIPO DI ACCESSORIO**

**6** Durante il **Processo della Marijuana** possono essere presenti in azione solamente **6 criminali e 7 FDO**. Non è consentito l'utilizzo del Casco. Possono essere Utilizzati **tutti i tipi di Pistole**.

**7** Recarsi ad un Campo Droga da Soli sarà considerato **NO FEAR** punibile in assistenza solo nel caso non c'è già un'altra fazione che sta effettuando la raccolta e il processo; in quest'ultimo caso la fazione illegale sarà costretta a prenderlo in ostaggio e portarlo o a raccogliere o dovranno effettuare un interrogatorio per capire il motivo per cui si trova lì.

**8** Per effettuare un'azione in qualsiasi campo droga ci devono essere minimo **4 criminali, 2** dei quali devono per forza raccogliere o processare. PENA WARN

## REGOLAMENTO POLIZIA

**1.** Tutti gli agenti delle forze dell'ordine, quando sono in servizio, sono tenuti a utilizzare la radio (item), ma solo per comunicazioni veloci e nel caso in cui siano lontani dall'interlocutore.

**2.** Le forze dell'ordine non potranno mai aprire il fuoco senza che il primo colpo venga sparato da soggetti terzi, tranne in certe circostanze (esempio ostaggio al sicuro, blitz ecc....)

**3.** Un agente di Polizia per essere un **detective** o un **corrotto** (si intende fare anche azioni **illegali fuori servizio**) dovrà chiedere l'approvazione dal **FOUNDER** tramite ticket (l'approvazione sarà esclusivamente scritta e verrà confermata tramite un colloquio verbale)

la richiesta dovrà essere effettuata sottoponendo reali motivi RP della propria scelta.

**Tutti quelli che non rispettano questa regola avranno BAN PERMA.**

4. Gli agenti possono andare in borghese solo col permesso del comandante o del vice.

5. La fedina penale viene macchiata ogniqualvolta viene commesso un crimine. Questa può essere ripulita solamente rivolgendosi al procuratore.

6. Ogni poliziotto, prima di un arresto, ha l'obbligo di leggere al criminale il "**MIRANDA WARNING**". Il testo recita così: "Lei ha il diritto di rimanere in silenzio, qualsiasi cosa dirà potrà essere usata contro di lei in tribunale. Ha diritto ad un avvocato, se non può permettersene uno, gliene sarà assegnato uno d'ufficio. Ha compreso i suoi diritti?"

7. La polizia può obbligare in base alle circostanze a fornire un documento a un cittadino, e di conseguenza il cittadino è obbligato a fornirlo senza nessuna scusa.

8. **La manovra Pit** è una tecnica avanzata per terminare un inseguimento, si fa principalmente in zone poco trafficate e si utilizza quando un veicolo non rispetta i tre avvisi di ALT.

Consiste nello speronare il veicolo da dietro mandandolo in testacoda e quindi fermandolo.

9. **La manovra Box** si utilizza se la manovra Pit dovesse fallire, consiste nell'accerchiare il veicolo con le volanti della Polizia rendendogli impossibile la fuga.

10. Qualsiasi agente di Polizia da grado recluta a comandante che vorrebbe lasciare la Polizia di sua spontanea volontà dovrà obbligatoriamente farsi un **WIPE** del proprio personaggio.

11. Se il Comandante o i gradi alti licenzieranno qualcuno, dovranno obbligatoriamente dare la pillola all'agente in questione, in modo che dimentichi tutto il trascorso in Polizia e farsi consegnare tutte le armi/oggetti di servizio.

12. Il numero massimo di **AGENTI** che può partecipare a un azione illegale è di **15**

13. Se un player viene sorpreso 3 volte con le multe non pagate, potrebbe essere soggetto al **PERMAJAIL** (ergastolo), causando così la cancellazione definitiva del suo PG.

## **REGOLAMENTO RAPINE**

1. In qualsiasi rapina è **obbligatorio fare un minimo di 5 minuti di RP** dall'arrivo della Polizia.

2. La polizia potrà annullare una rapina usufruendo del comando /azione solo in caso **non ci fossero unità disponibili**; in nessun altro caso una rapina potrà essere annullata.

3. Durante una rapina ad una qualsiasi **Banca**, nessun'altra persona esterna potrà unirsi o tentare di uccidere i rapinatori per effettuare di seguito la Rapina o semplicemente per perquisire i soldi Sporchi guadagnati (Azione a Scopo di Loot / Pena **WARN**).

4. Potrà essere Effettuata una **Rapina al Negoziotto (24/7 e LTD)** solo se ci sono **3 Agenti in Servizio**. Durante la Rapina potranno esserci solo 2 Rapinatori e 3 Poliziotti.

**Non potranno essere presi degli ostaggi.**

Le Armi Consentite sono la **Pistola LSPD** (Combattimento) per la **Polizia**.

Mentre i **Criminali** potranno usare Pistole **Vintage, SNS, 9mm**.

Per la polizia ma non per i criminali è consentito l'utilizzo dei **Giubbotti Antiproiettile**, non sarà concesso invece ad entrambe le fazioni l'utilizzo dei **Caschi**

5. Potrà essere Effettuata una **Rapina alla Banca Fleeca** solo se ci sono **4 Agenti in Servizio**.

Durante la Rapina potranno esserci solo 3 Rapinatori e 4 Poliziotti.

Potrà essere Preso un **Solo Ostaggio**.

Le Armi Consentite sono la **Pistola LSPD** (Combattimento) ed **SMG** per la **Polizia**, la **S.W.A.T** invece è autorizzata ad usare delle armi pesanti.

Mentre i **Criminali** potranno usare Pistole **Vintage, SNS, 9mm, SMG**

Per la polizia ma non per i criminali è consentito l'utilizzo dei **Giubbotti Antiproiettile**, non sarà concesso invece ad entrambe le fazioni l'utilizzo dei **Caschi**

6. Potrà essere Effettuata una **Rapina alla Banca Blaine** solo se ci sono **6 Agenti in Servizio**.

Durante la Rapina dovranno esserci 5 Rapinatori e 6 Poliziotti.

Potranno Essere Presi solo **2 ostaggi**.

Le Armi Consentite sono la **Pistola LSPD** (Combattimento) ed **SMG** per la **Polizia**.

Mentre i **Criminali** potranno usare **Tutti i Tipi di Pistole ed Assalti**

E' concesso l'utilizzo del **Casco + il Giubbotto Antiproiettile**.

In caso di Intervento da parte della **SWAT** il numero massimo di agenti in azione e' di 6 e non 5.

Inoltre solamente gli agenti della **SWAT** avranno la possibilita' di usufruire dei seguenti armamenti:

- Granate Fumogene
- Fucili D'assalto avanzati
- Carabine Avanzate

7. Potrà essere Effettuata una **Rapina alla Pacific Bank** solo se ci sono **10 Agenti in Servizio**.

Durante la Rapina dovranno esserci 8 Rapinatori e 8 Poliziotti,

Nel Caso la Rapina Venga **avviata con meno di 6 Rapinatori** l'azione verrà annullata, con conseguente Richiamo per **FAIL RP** e Rimozione dei Soldi Puliti Raccolti.

Potranno Essere Presi solo **3 ostaggi**.

E' Concesso l'utilizzo del **Casco** e i **Giubbotti Antiproiettili**.

E' Consentito **2 Esterno entro 150 metri** di perimetro, ed esso potrà ingaggiare una

sparatoria in qualsiasi momento della rapina ma sarà obbligato ad aprire inizialmente il fuoco verso i muri per attirare l'attenzione, fino a quando i Poliziotti si renderanno conto che stanno subendo un **Fuoco Nemico**.

Le Armi Consentite sono la **Pistola LSPD** (Combattimento), **SMG e Carabine** per la **Polizia**. Mentre i **Criminali** potranno usare **Tutti i Tipi di Pistole, SMG e Fucili d'assalto**

9. Dopo ogni rapina sarà obbligatorio attendere del tempo prima di poterne effettuare un'altra:

**Rapina Negoziotto** = Attendere 30 minuti

**Rapina Fleeca** = Attendere 60 minuti

**Rapina Blaine** = Attendere 12 ore

**Rapina Pacific** = Attendere 24 ore

10. I criminali non possono lootare in nessun caso qualsiasi tipo di oggetto dall'LSPD.