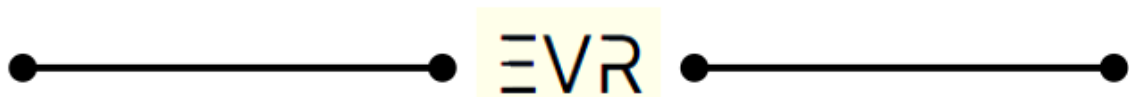




Involved Roleplay
última atualização: 22/10/2022



Somos contra e repudiamos todo e qualquer tipo de assédio, homofobia, preconceito, abuso, racismo, qualquer tipo de flaming e discurso de ódio dentro e fora do servidor. Esses atos são passíveis de **BANIMENTO PERMANENTE**.

Flaming é o ato de inflamar alguma situação ou pessoa de forma negativa, incitando o ódio, acusações, ofensas e ameaças contra algo ou alguém.



Notas de atualizações:

REGRAS DE CASTIGO

De acordo com a gravidade e a situação do player, se está ou não online na hora do castigo, temos duas variáveis:

- **PUNIÇÃO:** O jogador deverá cumprir o período dentro da cidade.
- **BANIMENTO:** O jogador deverá cumprir o período sem conseguir entrar no jogo.

Para definir o tempo de castigo para cada jogador, levaremos em consideração a gravidade de seus atos. Para ser considerado como uma infração leve, o jogador não estaria prejudicando ninguém diretamente, uma infração moderada, um lado da situação estaria sendo prejudicado, infração grave se enquadra quando os dois lados são prejudicados.

Banimento permanente para qualquer tipo de DarkRP.

PUNIÇÃO (TEMPO):

- Infração grave: 800 a 1000 minutos.
- Infração moderada: 500 a 700 minutos.
- Infração leve: 200 a 400 minutos

BANIMENTO (TEMPO):

- Infração grave: 120 a 168 horas.
- Infração moderada: 72 a 96 horas.
- Infração leve: 24 a 48 horas

REGRAS DISCORD

- O nome e sobrenome do seu personagem deve ser o mesmo que você colocou no Discord do servidor. (Se necessário, peça alteração de apelido no chat [#alterar-apelido](#))
- É proibido divulgar outros servidores no discord, seja de MTA ou não.
- É proibido o uso de linguagem ofensiva, grosseira ou **racista**, publicação de material abusivo ou que invada a privacidade de alguém.
- **Discurso de ódio, insulto, assédio, nudez, bullying, conteúdo pornográfico e violento são extremamente proibidos.**
- Dentro do discord não é permitido e nem tolerado nenhuma forma de comportamento tóxico, nenhum problema fora do RP deve ser levado para dentro do jogo e vice-versa.
- Evite chamar STAFF no privado por motivos fúteis, use sempre que possível os canais dedicados à suporte para isso.

- É proibido utilizar os canais de reporte de bugs, dúvidas, sugestões e etc, para fins a que não foram destinados.

REGRAS GERAIS

- Dentro do servidor não é permitido e nem tolerado nenhuma forma de comportamento tóxico, nenhum problema fora do RP deve ser levado para dentro do jogo e vice-versa.
- Os jogadores devem sempre manter respeito mútuo, logo você não pode sair do roleplay em nenhum momento e de nenhuma forma.
- É proibido falar ou se comunicar de alguma forma enquanto estiver desacordado/morto.
- É estritamente proibido Fake polícia, proibido se passar por policial. Totalmente proibido utilizar vestimentas de quaisquer tipos de polícias, seja Militar, Civil e/ou Rodoviária.
- É estritamente proibido assumir direção de qualquer veículo policial e/ou veículo do SAMU. Não é permitido pegar nenhum veículo policial/SAMU mesmo que esteja destrancado, apenas funcionários do SAMU e da polícia tem autorização para utilizarem seus veículos ENQUANTO e unicamente estiverem em serviço.
- Durante uma abordagem policial, assalto e/ou sequestro, você deve seguir o RP corretamente, sem cometer anti amor à vida e anti RP.
- É proibido o ato de entrar no veículo de qualquer jogador que seja, com a intenção de roubar o veículo (na vista do dono) e/ou na intenção de forçar algum RP.

REGRAS DE PERSONAGENS

É proibido qualquer nome e/ou sobrenome que envolva marca, duplo sentido, que tenham conotação sexual, preconceito e/ou fuja da realidade, o nome do personagem deve condizer com a realidade. **Caso quebre essa regra, está sujeito à sanção ou banimento permanente do servidor.**

- É **estritamente proibido** criar personagem baseado em pessoas que entraram negativamente para a história da humanidade. **São alguns exemplos: Adolf Hitler, Josef Stalin, Saddam Hussein, Osama Bin Laden, entre outros.** Caso crie, imite ou faça algum RP que associe seu personagem direta e/ou indiretamente a algum dos exemplos citados, será banido permanente do servidor.

Dentro do servidor, cada jogador poderá ter até 3 contas, porém seguindo as seguintes regras:

- A quem é STAFF ou deseja ingressar na mesma, separe uma conta apenas para isso, visto que, nenhum STAFF em momento nenhum, nunca, jamais, em hipótese alguma poderá fazer RP nessa conta.
- Caso você tenha 3 contas e nenhuma seja destinada a STAFF, suas contas deverão seguir o seguinte padrão.
- Se você fizer RP de bandido, fica proibido ter uma outra conta de bandido na mesma facção ou em qualquer outra.
 - Se você fizer RP de bandido, fica proibido de ter outra conta com personagem de policial.
 - Se você fizer RP de polícia, fica proibido ter uma outra conta de polícia na mesma corporação ou em qualquer outra.
 - Se você fizer RP de polícia, fica proibido de ter outra conta com personagem de bandido.

Esses RPs devem ser únicos para evitar MG.

- Caso tenha 3 contas é permitido que façam os seguintes RPs diferentes:
- Bandido, Mecânico, Samu;
 - Bandido, Samu, randola;
 - Bandido, Mecânico, randola;
 - Randola, Mecânico, Samu;
 - Polícia, Mecânico, Samu;
 - Polícia, Samu, randola;
 - Polícia, Mecânico, randola.

Fica extremamente proibido estar em uma ação como bandido ou policial, e ao ser desmaiado e/ou terminar a ação, kitar da conta e entrar em uma conta secundária para voltar a mesma ação como samu ou mecânico, passível de ban permanente na conta secundária e ban parcial na conta principal.

REGRAS BÁSICAS

- **RDM:** é o ato de matar pelo simples desejo de matar, sem motivo algum ou sem que tenha sido gerado um RP que motivasse tal ato. Caso mate pessoas em motivo algum, apenas por diversão, está sujeito a banimento permanente do servidor.
- **VDM:** é o ato de utilizar um veículo como arma para atropelar e/ou matar alguém. Atropelamento e/ou acidente de trânsito involuntário **não** será considerado VDM caso o condutor imprudente volte para prestar os devidos socorros ao ferido. Caso fique atropelando pessoas sem motivo algum, apenas por diversão, está sujeito a banimento permanente do servidor.
- **Atos de ant amor à vida:** você não considerar sua vida como única, efetuar atos que fazem sua vida correr riscos em situações específicas.
- **Power Gaming:** É a prática de abusar das mecânicas e bugs do jogo para se beneficiar ou adquirir vantagem sobre o adversário e/ou fazer manobras e atos impossíveis de serem feitos na vida real. É proibido todo e qualquer Powergaming

no servidor.

Alguns exemplos proibidos:

- Uso de animações para acessar locais que não são possíveis normalmente.
- É proibido subir locais com veículos não adequados ao terreno (moto ou carro esportivo em um morro)
- É proibido subir e/ou descer escadarias com veículos esportivos e/ou de forma não realista.
- É proibido dirigir qualquer veículo com mais de um pneu furado.
- É proibido se acidentar gravemente e continuar o RP como se nada tivesse acontecido.
- Deve ser respeitado o tempo de cadeira de rodas aplicado pela equipe médica. Não se envolvendo em situações que não seriam possíveis estando em uma cadeira de rodas, como por exemplo: nadar, correr, subir em motos, dirigir, participar de ações.
- É proibido usar um veículo para "descapotar" outro veículo, chame um mecânico para fazer o serviço de forma correta.
- É proibido qualquer programa e/ou configuração feita por programas ilegais/terceiros que auxiliem e/ou deem vantagens sobre outros jogadores (ex: macros, cheats, miras auxiliares, etc..)
- É proibido fazer qualquer tipo de ação e/ou animação estando algemado

→ **Metagaming:** É a utilização de informações descobertas por meios externos e fora do roleplay para usar dentro do jogo para dar vantagem/benefício ao seu personagem. É estritamente proibido qualquer ato de Metagaming no servidor.

Alguns exemplos proibidos:

- É proibido passar e/ou receber informações de chats e/ou transmissões ao vivo.
- É proibido ficar perseguindo criadores de conteúdo ou comentar sobre ações que um determinado personagem fez sem conhecimento do mesmo.
- É proibido levar informações adquiridas no Discord para dentro do jogo.
- É proibido reconhecer pessoas de máscara ou por voz.
- É proibido reconhecer membros de organizações e facções criminosas por meio da roupa que a mesma utiliza, seja ela personalizada ou não, tendo nome/sigla ou não.
- É proibido lembrar de ações após ter morrido.

→ **Combat Logging:** é desconectar durante uma ação em que você esteja envolvido diretamente ou indiretamente. Caso você tenha crashado ou perdido conexão é obrigatório realizar uma captura de tela (Print screen) e comprovar o crash no canal designado para crashes no Discord e retornar o mais rápido possível para dar continuidade ao RP. É estritamente proibido desconectar do servidor ao perceber/prever que será envolvido em uma ação ou quando estiver no meio da mesma.

- **Dark RP:** é um estilo de RP proibido de se fazer, onde o jogador faz atos de abusos no geral como animações de sexo sem consentimento de outra pessoa, estupro, preconceito, racismo, tortura, abuso com armas de choque e entre outros. A utilização de palavras como viado, bicha, baitola, nego, preto, macaco (utilizado de forma ofensiva), bichinha, boiola e entre outras palavras ofensivas e/ou com duplo sentido e tom ofensivo são proibida de serem pronunciada, mesmo que seja apenas expressão, costume ou modo de falar. (Lembre-se que no servidor há pessoas que fazem live stream, onde a utilização desses termos prejudicam o mesmo, levando banimento da plataforma em que trabalha, e também pessoas podem se ofender) Também será considerado Dark RP qualquer tipo de preconceito com a voz de outra pessoa, por exemplo: chamar alguém de voz de galinha, voz de traveco, voz de gay, e entre outras palavras com cunho ofensivo. Atos como estes citados são proibidos tanto no jogo quanto no discord, passíveis de advertências e até banimentos permanentes do servidor de acordo com a gravidade da ação. **Pessoas que são banidas por Dark RP perdem o direito de remover o ban por meio de pagamentos e/ou compra de unban.**
- **Revenge Kill:** é o ato de voltar para o mesmo local onde morreu com o intuito de se vingar ou dar continuidade à ação em que já tenha sido morto.
- É proibido lembrar do rosto de quem o matou e ir atrás da pessoa para se vingar.
 - É proibido passar informações de pessoas que te mataram para amigos irem executá-lo.
 - Proibido que seus amigos o lembrem da ação, após morrer, para que você possa se vingar.
 - É totalmente proibido qualquer ato de Revenge Kill.
- **Cop Baiting:** será considerado cop baiting qualquer atitude que tenha finalidade de enganar, trapacear e/ou emboscar alguém de forma desonesta e desonrosa visando apenas benefício próprio.
- É proibido fazer chamados para trabalho legais com intuito de assaltar, sequestrar ou matar.
 - É proibido fazer anúncio de compra e venda de algo com o intuito de roubar ou matar.

ANTI ROLEPLAY

- **É estritamente proibido qualquer tipo de RP que envolva ou assimile assédio, importunação sexual, racismo, preconceito, homofobia, xenofobia e suicídio.**
- Provocar importunações a jogadores com intuito de forçar uma situação ou ação, manobras com veículos e entre outros, são considerados anti RP.
- É proibido realizar chamados para STAFF referentes a Anti-RP dentro do servidor, sempre priorize o RP até o final, independente do Anti-RP, grave e posteriormente vá até o canal de denúncias e abra a sua denúncia juntamente com o vídeo e com os fatos acontecidos. Chamados para STAFF dentro do jogo com o intuito de solucionar casos de Anti-RP são passíveis de advertência para quem os realiza.

- Manobras em veículos ou qualquer forma de incitar pessoas a forçar um RP são passíveis de advertência para quem os realiza.
- Brincadeiras moderadas entre os cidadãos são permitidas, caso haja uma discussão, busque ao máximo não perder a razão pois poderá resultar em punição mútua. Tudo tem limite, situações onde a STAFF identificar uma passagem do ponto, estará livre para advertir os envolvidos.
- É estritamente proibido **FAKE POLÍCIA**, proibido se passar por policial na cidade, totalmente proibido usar vestimentas de quaisquer tipos de polícias, seja militar, civil e/ou rodoviária.

REGRAS DE BOM SENSO

- Antes de agir pense se você realmente faria algo parecido na vida real.
- Toda ação tem uma reação, lembre que nem todo RP sai como o planejado, saiba levar a ação com cautela e dentro do RP.
- Quando morto, é importante reforçar que você não deve se lembrar de nada do que aconteceu na história toda com as pessoas envolvidas no mesmo RP.
 - Caso tenha apenas desmaiado, poderá se lembrar do ocorrido, porém saibam gerar RP, fica proibido de cobrar o ocorrido no momento em que é levantado pelo samu, é obrigatório que siga o RP de ferido, ir ao hospital, pegar tratamento. A partir do momento em que foi tratado, será liberado procurar e cobrar a pessoa que o desmaiou. Seguindo a regra de cobrança, antes de matar, precisa haver interação com o player para ele ficar ciente do porque está sendo agredido. Se apenas chegar e matar, será considerado RDM.
- É estritamente proibido roubar, furtar ou assaltar pessoas que estão trabalhando em algum tipo de emprego temporário legal, essa regra se aplica apenas em casos em que o jogador esteja no respectivo andamento do serviço legal.
- Colocar músicas em locais como Hospitais, departamento de polícia e durante negociações é proibido e será considerado poluição sonora passível de punição.
- É estritamente proibido sair do RP por qualquer motivo que seja. Proibido o uso de palavras como: Estou gravando / está tudo gravado (no sentido de denunciar alguém para a STAFF). advertência, RDM, VDM, Power gaming, ADM, Staff, ID e entre outras palavra que fujam do contexto de imersão do Roleplay que está sendo desenvolvido no local.
- Proibido o uso de programas para auxílio ou personalização de mira.
- Proibido o início de qualquer ação após anúncio de RR (que o servidor reiniciará).

- Não é recomendável o uso de JBL, e rádio próprio em locais inadequados, como fechar uma rua e estourar o som. Vai ser totalmente liberado o uso de força da polícia para acabar com o baile e prender por importunação sonora. **Há locais em que serão adequados para o uso das mesmas, como balada, e sua própria casa.** Lembrando que existem serviços de seguranças privados que poderão ser contratados para proteção e organização da festa.

REGRAS CHAT e APLICATIVOS

- O chat no jogo e os aplicativos no celular como o instagram, whatsapp, twitter e OLX são usados exclusivamente como extensões do RP e não se deve sair do RP em nenhum desses aplicativos.
- É proibido fazer qualquer tipo de anúncio ou programas do tipo: "Alguém vendendo armas?" "alguém lavando?" "desmanche on?" e entre outros no mesmo sentido. Caso envie mensagens parecidas no chat ou aplicativos, a polícia poderá ir atrás de você e de quem participar dessa conversa, levando a interrogatório, prisão e abertura de investigação sobre os envolvidos, caso não tenha policiais online, acarretará em punição podendo ser multas, prisão ou advertência.
- É proibido utilizar o instagram para postar fotos de outros jogadores mortos, postagens que envolvam pessoas reais ou contenham conteúdo externo e/ou provocativo.
- Proibido fazer spam no chat, e em chamadas no celular, para mecânico, médico, polícia.

SAFES ZONES

- ❖ Hospitais da principal, próximo ao pier da roda gigante e LV.
- ❖ Concessionária
- ❖ Lojas de departamentos.
- ❖ Todas as lojas de roupas.
- ❖ Ammunition
- ❖ Departamento de polícia.
- ❖ Todas as centrais de empregos legais.
- ❖ Todas as garagens são áreas de safezone, onde é proibido assaltar e matar, porém é permitido o furto de veículo abandonados desde que ninguém veja.
- ❖ Prefeitura
- ❖ Rua principal (passar por ela não é problema, mas é proibido iniciar uma ação nela).
- ❖ Mecânica
- ❖ Plantação de maconha
- ❖ Shoppings com venda de comida
- ❖ Todo e qualquer recrutamento é considerado área safe, independente do local onde é realizado.

É ESTRITAMENTE PROIBIDO:

- Correr para uma área safe durante uma ação com intenção de se safar da ação.

- Desentendimento com outro jogador em uma zona safe não pode ter agressão física de ambos os lados.
- Camperar pessoas que estão em áreas de safezone.
- Interromper ou atrapalhar alguma abordagem policial.
- Roubos e/ou furtos de item de porta-malas em áreas de safezone, assim como o roubo do veículo (veículos exceto em garagem).
- Perseguição em áreas safes podem ser continuadas, mas com cautela para não atingir quem está fora da ação.
- Ficar trocando socos com outro jogador mesmo que seja brincadeira é proibido na safezone.

REGRAS EMPREGOS LEGAIS

- É estritamente proibido qualquer crime em locais de emprego legal.
- Proibido utilizar veículos de empregos legais para qualquer atividade fora do emprego legal.
- Proibido o porte de qualquer item ilegal utilizando veículo de emprego legal.
- Proibida a prática de venda e distribuição de qualquer item ilegal áreas de empregos legais.
- Proibido o uso de uniforme de empregos legais para ações ilegais.
- Totalmente proibido o roubo e furto de veículos, pessoas e itens de porta-malas na área de qualquer emprego legal, mesmo o veículo estando destrancado.

REGRAS DE VEÍCULOS

- É **proibido** ficar na contra mão ou ficar fazendo brincadeiras em avenidas ou locais movimentados.
- É **proibido** seguir ou tentar atrapalhar uma ação à qual você não pertence.
- É **proibido** continuar a fuga em caso de **capotamento** será considerado **capotamento** caso o veículo virar as 4 rodas para cima, quando o veículo ficar muito tempo em **2 rodas** ou quando o P1 perder a direção e o veículo se estabilizar usando uma parede.
- É **proibido** o uso de **nitro** em qualquer que seja a situação.

- É **proibido** blindar um veículo que esteja quebrado.
- É **proibido** rajar de dentro do veículo, só poderá atirar em sequência.

PREÇOS E REGRAS DE DROGAS

- Cocaína:
- Maconha:
- Crack:

PREÇOS DE ARMAMENTOS

- **Sniper**: R\$ 40,000.00 dinheiro limpo / R\$ 60,000.00 dinheiro sujo
- **M4**: R\$ 35,000.00 dinheiro limpo / R\$ 50,000.00 dinheiro sujo
- **AK-47**: R\$ 25,000.00 dinheiro limpo / R\$ 35,000.00 dinheiro sujo
- **Shotgun**: R\$ 15,000.00 dinheiro limpo / R\$ 20,000.00 dinheiro sujo
- **MP5**: R\$ 12,000.00 dinheiro limpo / R\$ 20,000.00 dinheiro sujo
- **Glock**: R\$ 7,000.00 dinheiro limpo / R\$ 15,000.00 dinheiro sujo

PREÇOS DE MUNIÇÕES

- **Sniper**: R\$ dinheiro limpo / R\$ dinheiro sujo (200 munições)
- **M4**: R\$ dinheiro limpo / R\$ dinheiro sujo
- **AK-47**: R\$ dinheiro limpo / R\$ dinheiro sujo
- **Shotgun**: R\$ dinheiro limpo / R\$ dinheiro sujo
- **MP5**: R\$ dinheiro limpo / R\$ dinheiro sujo
- **Glock**: R\$ dinheiro limpo / R\$ dinheiro sujo

LOCAIS DE VENDA DE ARMAMENTOS

- **Bairros** – Local no qual é dominado por facções.
- **Becos** – Local no qual não haverá testemunhas.
- **Favelas** – Local no qual apresenta risco à polícia.

PREÇO MECÂNICA

→ **Oficina:** R\$8,000 a R\$20,000

→ **Rua:** R\$10,000 a R\$40,000

A mecânica fica por conta de RP de reparo e estética dos veículos, como pintura, pneu, farol, entre outros.

Desmanche e tunagem fazem parte de um RP de organização criminosa, sendo ambos ilegais.

REGRAS PARA GRAVIDEZ, PAIS E BEBÊS

- Apenas o médico obstetra pode expedir um laudo médico de gravidez.
- Os 9 meses de gestação correspondem a 16 dias em RL (real life), incluindo uma consulta médica a cada 4 dias. São 5 consultas, sendo a quinta de pós-parto.
- A partir do oitavo mês a grávida não pode correr e deve andar segurando a tecla ALT.
- Apenas grávidas com laudo médico podem utilizar as roupas de gravidez.
- Os recém-nascidos, crianças e adolescentes não podem efetuar qualquer ação adultas como trabalhar, dirigir, portar arma, trabalhos ilegais, etc. Estará sujeito a advertência e se persistir, o mesmo terá banimento sem aviso prévio.
- É de total responsabilidade dos pais manterem o filho economicamente até que os mesmo tenham idade para trabalhar.
- Os pais são responsáveis legais do bebê, criança e adolescente, sendo assim poderão sofrer punições e advertências em consequência dos atos dos seus filhos.
- Todo e qualquer tipo de incentivo ilegal como oferecer bebidas, drogas, armas, carros para dirigir ou cometer ato de anti amor à vida serão considerados Dark RP, podendo resultar em ban permanente.
- Pensões, testes de gravidez, guarda do bebê ou qualquer coisa do tipo, são resolvidos no juizado de menores, junto ao juiz responsável.
- O processo de crescimento tem duração de 15 dias, sendo 6 com skin de bebê, 5 com skin de criança e 4 com skin de adolescente.
- Proibido qualquer ação envolvendo a família da criança com a mesma junta
Exemplo:(assaltar o banco com o filho, tortura alguém com o filho vendo).

REGRAS DE POLÍCIAS

- Não atrapalhe a interação da polícia com outros jogadores.
- Não entre em áreas restritas a policiais sem a permissão de um policial.
- Qualquer jogador fica proibido de negar revista policial caso seja **suspeito** de algum crime ou ilegalidade.
- Qualquer policial fica proibido de abordar, revistar, prender ou matar alguém sem que tenha motivos válidos para tais atos.
- É estritamente proibido se passar por policial na cidade.
 - proibido usar qualquer uniforme policial da cidade, seja Militar, civil e/ou rodoviária
 - Proibido roubo e furto de qualquer viatura policial, não é permitido nenhum veículo policial mesmo que esteja destrancado.
- Qualquer policial fica proibido de forjar falsas denúncias ou provas para que possa abordar, revistar, algemar ou prender alguém, sujeito a advertência.
- Todo policial deve prezar ao máximo pela fuga limpa, seja ela a pé ou motorizada.
- Todos os policiais devem ter amor à vida independente da situação.
- Fica totalmente proibido os policiais largarem uma ação a qual está em andamento, ou apressar a mesma, para poderem ir a outra.
- Sempre trate todos com máximo respeito, independente do civil e do crime cometido pelo mesmo, lembre-se que são policiais que servem a cidade e a população, não bandidos de facção. Ser educado não é falta de firmeza.
- Todo policial deve sair de serviço sempre que for sair da cidade, ou fazer algo que não envolva serviços policiais.
- Aos cidadãos, antes de iniciar qualquer ação que envolva polícia, cheque quantos policiais estão em patrulhamento.

REGRAS DE CORPORAÇÕES

Art.1 - Lei de convivência.

1. Qualquer briga entre corporações resultará em advertências para todas as envolvidas.
2. Caso um policial seja pego dando fuga de outras guarnições, o mesmo será exonerado e ficará proibido de adentrar a outra corporação.

3. Caso a corporação receba (@advertencia³) a mesma será retirada do seu atual comando, tenha ciência disso antes de adquirir uma corporação.
4. Está estritamente proibido aos policiais terem vulgos, apelidos e nomes com duplo sentido ou inexistentes em seu QRA, seja dentro do jogo ou no discord. A corporação que tenha membros com esse tipo de QRA levará advertência e seu membro exonerado.
5. É estritamente proibido entrar em serviço e ficar AFK para farmar dinheiro.

Art. 2 - Lei de policiamento.

1. Só é permitido patrulhar com no mínimo dois policiais ou mais na viatura (Para as especializadas é recomendado que haja no mínimo 3 na viatura).
2. Corporações que tem como papel investigativo/operacional estão proibidas de patrulhar.
3. Proibido sair com a viatura sem estar fardado. Para PC e PF realizar essas funções administrativas ou investigativas, deve-se estar vestido socialmente e autorizado oficialmente por um superior.
4. É proibido iniciar um patrulhamento sem que o P2 tenha microfone e esteja conectado na frequência 190.
5. Só é permitido atirar caso o indivíduo atire contra a guarnição anteriormente, caso esteja agitado e pareça oferecer risco, é liberado o uso do taser.
6. Não é permitido ficar no COPOM em à paisana, após sair de patrulhamento é obrigatório sair do COPOM.
7. É permitido o p1 mirar enquanto a viatura estiver parada ou em baixa velocidade (30km no máximo)
8. Obrigatório respeitar cidadão que colaborou com a abordagem desde o início.
9. Obrigatório estacionar a viatura adequadamente durante a abordagem.
10. Proibido policiais usarem linguajar vulgar contendo gírias e ameaças como se fossem bandidos.
11. Caso encontre policiais portando armamentos de uso restrito/proibido à paisana, a equipe é obrigada a dar voz de prisão e conduzir até a DP.

Art. 3 - Lei de Patrulhamento

1. É permitido revistar um suspeito caído, mas não é permitido pegar o que ele tem de ilícito.
2. É proibido revistar mulher, caso tenha uma policial feminina em patrulha, solicite o apoio dela, caso não tenha, faça um RP onde solicita a mesma que coloque seus pertences em cima do capô da viatura, ou carro mais próximo e prossiga com a revista.
3. É obrigatório o uso do taser em suspeitos desarmados que optarem por fuga a pé.
4. É permitido até 4 detidos no porta-malas da viatura.
5. Caso a viatura sofra algum acidente grave durante a condução será obrigatório liberar os suspeitos. (Capotar)

6. Após perder a ação (capotar, rampar e etc), o policial só poderá abordar o mesmo carro depois de 20 minutos, caso não façam nada, se presenciarem algo fora da lei, como posse de arma, empinar moto, será liberado a abordagem com antecedência.

Art. 4 - Lei de Corrupção

1. Só é permitido a venda de até 15 armas por semana para as facções.
2. É obrigatório estar fardado na hora da negociação e entrega das armas.
3. É permitido passar informações para as facções em troca de favores, mas sempre deve estar fardado.
4. Caso o policial venha a ser preso pelo crime de corrupção, ele será exonerado do cargo e não poderá integrar nenhuma outra corporação.
5. O máximo de valor que pode extorquir de um jogador é de 50 mil.

Art. 5 - Lei de blitz

1. É proibido iniciar uma blitz com menos de 20 policiais em serviço.
2. É proibido realizar uma blitz sem que haja um superior presente.

Art. 6 - Lei de Patrulhamento em Bairros

1. Proibido ficar de tocaia na frente dos bairros.
2. Só é permitido patrulhar no interior dos bairros: viaturas que estiverem com 4 polícias.
3. Só será permitido abordar suspeitos no interior dos bairros quando tiver viaturas para apoio.
4. Fica PROIBIDO a entrada da polícia em residências para checar o baú, só em caso de flagrante delito ou mandados de busca e apreensão.

Art. 7 - Lei de Patrulhamento com Helicóptero

1. Para iniciar o patrulhamento com o helicóptero tem que ter no mínimo 3 viaturas em patrulhamento. (OBS: Tem que ter 4 policiais dentro do helicóptero em serviço e fardados, caso isso não aconteça, a corporação que não obedecer receberá uma advertência e ficará 1 semana sem o helicóptero).
2. É PROIBIDO o pouso de helicópteros em locais de grande movimento, Só será permitido se for uma emergência.

Art. 8 - Lei de Ação

1. O membro que pertencer a uma corporação não poderá pertencer a outra corporação ao mesmo tempo.
2. O uso do rifle de precisão (AR-10) só será permitido em ações de sequestro/operações.
3. Só será permitido no máximo 2 atiradores por ação.
4. É permitido abordar cidadãos em área safe em caso de denúncia ou flagrante delito.

5. O policial que perder o indivíduo de vista durante abordagem, só poderá modular no Copom a vestimenta e o veículo, não sendo permitido a identificação por ID.
6. Após qualquer **ação com refém** é obrigatório acompanhar o refém no atendimento que será executado pela SAMU e então coletar **depoimentos de todos os refém**, sobre tudo que houve, desde o momento em que foi sequestrado até o momento que foi solto. Além de **prestar apoio ao refém** e levá-lo a alguma safe zone. (a equipe que será destinada a esse procedimento, **não contará como membro de equipe em ações grandes**, visto que não participarão de perseguição ou troca de tiro, **estarão apenas para suporte ao refém**).

Art. 9 - Lei de À paisana

1. Todo policial à paisana pode andar com armas de baixo calibre, e armas brancas.
2. Caso alguma corporação te aborde, logo depois da revista pessoal você pode mostrar sua carteira de identificação.
3. Nunca tente dar fuga, eles podem puxar a placa do carro e ver que você é um policial e isso pode ocasionar a sua expulsão da organização.
4. Caso te aborde sempre respeite a abordagem mesmo que seja da mesma organização.
5. Será obrigatório a pessoa à paisana se identificar, independente se foi solicitado ou não.
6. Caso você esteja em apaisana e ver um ato ilegal vc pode usar a sua arma, respeitando o amor a vida
 1. Caso você veja algo ilegal e esteja sozinho, como uma ação de rua, onde hajam 2 assaltantes, como policial poderá intervir, pois tem no máximo o seu dobro. 1 para 2.
 2. Caso você veja algo ilegal e esteja sozinho, como uma ação de rua, onde hajam 3 ou mais assaltantes, não poderá haver intervenção pela falta de amor a vida ir contra mais que o dobro, 1 para 3, ou 1 para 4 e assim vai.
 3. Caso veja algo ilegal e está a paisana com 1 ou mais policiais, sigam sempre a regra do dobro para poderem saber se irão intervir ou não.
 4. *Lembre-se que à paisana sua expectativa é encontrar provas para uma ação maior, intervir em qualquer ação que poderia ser usada como prova, irá descartar a mesma de uso.*
7. Totalmente proibido usar recursos da PM em apaisana; Ex: Rádio, Copom, etc.

REGRAS DE VIATURAS

→ Barca (camburão)

- No mínimo 2 policiais.
- Proibido levar mais de 4 detidos.
- Permitido levar apenas 1 detido no p4, apenas e unicamente, se tiverem 3 policiais dentro da VTR.

- Caso haja detidos na viatura fica extremamente proibido de parar em qualquer outro QRR, deve-se seguir obrigatoriamente o RP de prisão dos mesmo.
- Caso capote a VTR em perseguição, é obrigatório fazer RP de ferido e dar QTA da ação.
- Caso sua viatura esteja fumaçando ou esteja com um pneu furado é obrigatório chamar mecânico antes de iniciar uma próxima ação.
- Caso você já esteja em alguma perseguição e 1 de seus pneus furarem, é permitido continuar, porém se ocasionar de mais 1 furar, é obrigatório dar QTA e chamar mecânico.
- É proibido ir a DP ficar destruindo e puxando outra viatura com a intenção de não gastar dinheiro com a mecânica, se visto, passível de punição.
- Proibido usar kit reparo em meio a uma perseguição.
- É proibido qualquer música/setradio na viatura, exceto sirenes.

→ ROCAM

- Para iniciar o patrulhamento com a Rocam precisa ter no mínimo 4 policiais em patrulhamento em no mínimo duas outras viaturas.
- Rocam não pode abordar sozinho, a abordagem só poderá acontecer caso esteja com 2 rocam ou acompanhado de uma barca. Respeitando o amor à vida.
- É obrigatório que Rocam esteja no radinho e tenha microfone, pois são mais acionadas em caso de QRR.
- Caso esteja em um QRR sempre pegar a frente pois a moto é melhor o deslocamento.
- É preferível que a Rocam consiga gravar tela o tempo todo.
- Nunca faça o cerco de um carro com a moto, respeite o amor à vida.
- Permitido modular o Copom.
- Caso capote a VTR em perseguição, é obrigatório fazer RP de ferido e dar QTA da ação.
- Caso sua viatura esteja fumaçando ou esteja com 1 pneu furado é obrigatório chamar mecânico antes de iniciar uma próxima ação.

- Caso esteja em uma perseguição e 1 pneu furar, é obrigatório dar QTA e chamar mecânico.
- É proibido ir a DP ficar destruindo e puxando outra viatura com a intenção de não gastar dinheiro com a mecânica, se visto, passível de punição.
- Proibido usar kit reparo em meio a uma perseguição.

→ SPEED

- É permitido o uso de SPEED em apenas duas situações
 - Ações grandes onde um superior solicite o uso da mesma.
 - Quando houver no mínimo 8 viaturas em patrulhamento, sendo rocam ou barca.
- Proibido o uso de SPEED caso não cumpra os requisitos acima.
- Proibido conduzir detidos na SPEED.
- Proibido tunar.
- Caso capote a VTR em perseguição, é obrigatório fazer RP de ferido e dar QTA da ação.
- Caso sua viatura esteja fumaçando é obrigatório chamar mecânico antes de iniciar uma próxima ação.
- É proibido ir a DP ficar destruindo e puxando outra viatura com a intenção de não gastar dinheiro com a mecânica, se visto, passível de punição.
- Proibido usar kit reparo em meio a uma perseguição.
- É proibido qualquer música/setradio na viatura, exceto sirenes;

RONDAS OSTENSIVAS

R.O (ronda ostensiva) é uma patrulha de reconhecimento, também tem a função de inibir crimes de tráficos e afins por parte da polícia e a INCURSÃO é o ato da polícia adentrar a favela e/ou organização para neutralizar o grupo.

- A polícia não é obrigada a anunciar o R.O.
- Limite de 2 R.O por semana em favelas diferentes
- Mínimo de 10 policiais para iniciar o R.O.
- Em R.O. é permitido apenas 1 água.

- Permitido apenas membros da facção para se defender. caso tenham membros de outras facções/organizações no local, fica permitido estes ajudarem a defender porém é proibido pedir QRR.
- É permitido o loot de policiais envolvidos diretamente no R.O, após ação finalizada. Durante a ação é permitido apenas o loot de amigos para pegar munição.
- Proibido voltar para áreas safes antes que a ação seja finalizada, só poderá voltar assim que liberado pelos vencedores. Também é proibido chamar o SAMU antes do fim da ação.
- A polícia é proibida de patrulhar dentro de favelas, somente com autorização do comando geral da polícia.
- Caso qualquer uma das partes abata alguém sem motivo aparente, será considerado RDM.
- Em qualquer momento que se iniciar uma troca de tiro no meio de uma R.O o mesmo automaticamente se tornará uma incursão e ficará liberada a polícia chamar QRR.
- Caso não tenha samu online, é estritamente proibido se finalizar antes da ação terminar, passível de punição.

REGRA DE INCURSÃO

- É obrigatório que tenham motivos válidos juntamente com provas para que seja iniciada uma incursão. Essas provas devem ser enviadas antes de iniciar a incursão, para assim ter como comprovar a legitimidade da ação.
Além disso, a polícia terá que enviar um canal designado no Discord qual a incursão será feita, e marcar o pessoal da STAFF para que sempre tenha algum STAFF telando a ação. (salve os caso em que R.O se torne uma incursão).
- É liberado o loot de policiais envolvidos na incursão.
- Os integrantes da favela não poderão guardar seus pertences após o início da incursão.
- Limite de 7 incursões por semana, independente da favela. (salvo em caso em que R.O se torne uma incursão).
- A incursão tem o limite de 40 minutos, chegando ao fim do tempo, ganha o lado que tiver maior números de pessoas em pé.

- Independente de quem vença, fica proibido a chamada de samu para salvar o lado inimigo. A polícia não poderá executar prisões, pois a ideia da incursão é neutralizar o grupo criminoso, ou seja, deixar com que morram.
- Caso não tenha samu online, é estritamente proibido se finalizar antes da ação terminar, passível de punição.

REGRAS DE HOSPITAIS

- Proibido atrapalhar qualquer atendimento médico em andamento solicitando atendimento imediato, sempre respeite os funcionários do SAMU.
- Os funcionários do SAMU são neutros, sendo assim, é proibido, roubar/saquear, matar, sequestrar e ameaçar qualquer funcionário do SAMU que esteja **em serviço**.
- Todo e qualquer funcionário do SAMU fica proibido de participar de qualquer ação ilegal enquanto estiver em serviço.
- Toda vez em que o SAMU estiver sendo chamado para levantar pessoas após uma ação, e essa mesma pessoa estiver sendo presa, é obrigado que o SAMU encaminhe a pessoa em sua vtr para o hospital com um policial acompanhando dentro, e outra VTR policial escoltando, para que possa se realizar o atendimento no hospital e assim a polícia poder prosseguir com a prisão.
- Caso o samu fora de serviço seja pego fazendo ação e dê abertura a sua ficha criminal, o mesmo será demitido do SAMU instantaneamente.
- Todo e qualquer cidadão que fizer chamada para o SAMU deve ficar aguardando no local a chegada do mesmo.
- Obrigatório seguir o RP com o SAMU, proibido ficar pedindo “remedinho” ou tentar acelerar o atendimento, seja imersivo.
- Todo e qualquer funcionário do SAMU deve sair de serviço sempre que for deixar a cidade, ou fazer algo que não envolva serviços do hospital.
- Qualquer funcionário do SAMU fica estritamente proibido de saquear pessoas desacordadas. **OBS:** os itens do desmaiado podem ser pegos por alguém da família ou amigo, que esteja presente na situação em que o mesmo desmaiou.
- Após ser reanimado em qualquer ação, sequestro, roubo e afins você não pode levantar e andar como se nada tivesse acontecido. *(é necessário que interprete ferido e acompanhe o médico até o hospital)*.
- Em questão de RP de médico, estão liberados fazer RP nas seguintes especializações de áreas (fora rp normal de atendimento):
 - Obstetra;

- Psicólogo (nunca tratando de algo sobre a vida real da pessoa);
- Cirurgião;
- Enfermeiro;
- Pediatra;
- Clínico Geral.

REGRAS CHAMADOS

Todos os chamados devem conter a descrição sobre o ocorrido, sendo direto e objetivo sobre a situação ocorrida no local. Principalmente chamados para STAFF.

Chamados com a descrição de “ajuda, socorro, vem rápido...” são proibidos.

FAVELAS E SEDES DE ORGANIZAÇÕES

EXPLICAÇÃO SOBRE DIFERENÇAS NO RP DE FAVELAS E ORGANIZAÇÕES CRIMINOSAS

- ❖ **RP DE FAVELA:** É o RP mais comum em servidores de MTA, típico RP onde são donos de favelas, tem liberação para ações de ruas e agem como trombadinhas, um RP mais vulgar onde o player interpreta o papel de favelado, com português regado a palavrões, padio curto para ofensas, tudo vira motivo de briga, são ofendidos por tudo ou por nada, um RP de que quando lhe olham torto já arrumam confusão, fazem muito baile e a ilegalidade nesse RP será apenas venda de droga seguindo o seguinte:
 - Lost MC: Maconha
 - Da Nang Boys: Cocaína
 - Triades: Crack
 - Los Aztecas: Lock pick e Colete

- ❖ **ORGANIZAÇÕES CRIMINOSAS:** É um RP mais calmo, onde os bandidos não chamam atenção ou agem como trombadinhas, são pessoas que tentam se disfarçar em meio a multidão e passar imagem de trabalhadores e empresários, tem um emprego legal de fachada para disfarçar seus atos ilegais. Não costumam tentar chamar atenção para si, são mais seguros e não arrumam confusão toa. É um tipo de RP que onde você tenta interpretar um bandido de classe, que não se envolve em coisas pequenas como assaltos de rua. São mais focados em crescimento financeiro e manter imagem de bom cidadão para com a sociedade. (Lembrem-se do Alcapone na vida real, um mafioso onde só se envolvia em coisas grandes, vestia-se de roupas sociais e agia como membro da alta sociedade). Essas organizações serão responsáveis pelas vendas de ilegais seguindo a seguinte tabela:
 - Máfia: Armas (Boate de fachada)
 - Yakuza: Lavagem de dinheiro (Cassino de fachada)
 - Docas: Munições (Porto de vendas de barcos de fachada)
 - Ballas: Desmanche (Mecânica de fachada)

- As sedes de organizações não tem pvp liberado, sendo assim, obrigatória a interação com os visitantes desconhecidos. **É importante citar que as sedes de organizações não são áreas perigosas e não tem zona de risco**, sendo assim, só é permitido executar alguém caso tenha um RP válido envolvido. As sedes devem ser usadas como fachada para esconder ações criminosas praticadas pelos membros das organizações, como por exemplo: O Bahamas e o Vanillas são duas casas de festas, O cassino, e por assim vai. Os membros de organizações devem seguir a ideia principal de suas sedes fachadas para assim disfarçar as ações criminosas perante os olhos da polícia.
- Cada organização possui uma sede que serve como fachada. Cada sede tem sua atividade legal de fachada, sendo assim, toda sede é propriedade privada. Por tanto, a polícia só pode invadir o local caso tenha um mandato, ou qualquer conduta que vá contra o código penal. CONDUTA: toda ação ou omissão humana.
- Para as organizações só é permitido o saque/loot de policial fardado caso o mesmo tenha desmaiado dentro da área privada da sede, ou seja, apenas do lado de dentro do perímetro privado.
- Favelas não têm PVP liberado, sendo assim obrigatória a interação antes de executar qualquer jogador, vale lembrar que a **favela é zona de risco** (área vermelha), logo, tenha ciência que pode estar lidando com indivíduos perigosos e acabar morto.
- O limite de pacificação por favela é de apenas uma pacificação por semana.
 - considerações para a favela ser pacificada
 - ❖ No caso de ocorrer a pacificação na favela e no dia a polícia não encontrar nenhum bandido no local para defender, todo o baú da facção será limpo pela polícia e o farm ilícito ficará desabilitado por 1 dia.
 - ❖ Caso a polícia vença e encontre pelo menos 10 ou mais bandidos presentes, 70% do baú da facção será limpo pela polícia.
- Em casos de pacificação, a facção e/ou organização podem usar todos os membros na defesa da ação, e a polícia máximo 10 policiais a mais que a facção/organização em questão.
- É permitido o saque/loot dos policiais envolvidos em ações de favelas e sedes de organizações
- É aconselhável evitar fuga para o interior de favelas e sedes de organizações durante uma perseguição policial. Lembrando que esse ato pode levar a investigação sobre os mesmos.
- Qualquer facção fica proibida de declarar/fazer aliança com organizações, lembrando que são organizações neutras que trabalham em algo que todas as facções irão depender.

- O limite de membros setados em cada favela e organização criminosa é de 25.
- Caso não tenha samu online, é estritamente proibido se finalizar antes da ação terminar, passível de punição.

REGRAS DE INVASÃO

(ESSE TIPO DE AÇÃO NÃO HÁ NECESSIDADE DE MARCAR, APENAS SIGAM OS PRÉS REQUISITOS PARA EXECUTÁ-LA, CASO NÃO SIGA, PASSÍVEL DE PUNIÇÃO)

- **Dias permitidos: TODOS OS DIAS** (seguindo os prés requisitos)
- O saque/loot do inimigo é permitido apenas no final da invasão, durante a ação é permitido lootear apenas amigo para pegar munição.
- O mínimo de 10 jogadores para cada lado da ação.
- Os invasores devem ter 2 motivos plausíveis com vídeos/provas para marcar a ação.
- Caso não tenha samu online, é estritamente proibido se finalizar antes da ação terminar, passível de punição.

REGRAS DE PACIFICAÇÃO

(ESSE TIPO DE AÇÃO NÃO HÁ NECESSIDADE DE MARCAR, APENAS SIGAM OS PRÉS REQUISITOS PARA EXECUTÁ-LA, CASO NÃO SIGA, PASSÍVEL DE PUNIÇÃO)

- **Dias permitidos: TODOS OS DIAS** (seguindo a quantidade máxima permitida na semana)
- É permitido todos os membros da favela/organização para defesa da mesma, porém a polícia deve ter no máximo um excedente de 10 pessoas em relação às mesmas.
- Proibido limpar os itens do baú após aviso de pacificação.
- **Para bandidos:** Não é permitido ficar fora de favela ou organização durante uma pacificação, pode-se rotacionar, mas tiro vindo de fora é estritamente proibido.
- **Para polícia:** Devem ser apresentadas todas as provas que levaram à pacificação da favela, sendo provas em vídeos, fotos, depoimentos de cidadãos, para a invasão é necessário a apresentação de no mínimo 7 provas.
- **Para as organizações:** É proibido deixar as portas que dão acesso ao interior da base trancada.
- Todas as organizações após serem pacificadas pela polícia, deverão ficar fechadas por 2 dias em trabalhos ilegais, após os 2 dias, o Ministério Público entrará com a

papelada para o processo de limpeza de todo o histórico da polícia sobre aquele local, será reiniciado como uma nova organização que nunca tenha sido investigada. Caso a polícia perca a pacificação a papelada é perdida tendo que se começar outra investigação.

- Permitido apenas 1 heli pelo lado da polícia e organizações criminosas.
- O limite de pacificação por favela é apenas uma pacificação por semana.
 - Considerações para a favela pacificada:
 - ❖ No caso de ocorrer uma pacificação e no dia a polícia não encontrar nenhum bandido no local para defender, todo o baú da organização será limpo pela polícia e o farm tanto lícitas quanto ilícitas ficarão desabilitados.
 - ❖ Caso a polícia ganhe com pelo menos 10 bandidos defendendo, apenas 70% do baú será esvaziado, e desabilitado apenas o farm ilícito.

REGRAS DE AÇÕES

- Necessário que haja pelo menos dois policiais em patrulhamento para ações de rua, assaltos.
- Qualquer pessoa pode iniciar uma ação de assalto, desde que possua meios para o mesmo.
- Caso a vítima ofereça resistência ou reaja é permitido pedir QRR ilimitado.
- Só é permitido abrir fogo contra a facção caso eles abram fogo primeiro.
- Caso houver participação da polícia em meio a assalto, fica liberado QRR ilimitado tanto da polícia, quanto do bandido, contanto que o QRR chegue dentro dos primeiros 5 minutos da ação.
- É proibido matar a vítima caso a mesma esteja colaborando com o assalto.
- Proibido obrigar a vítima ir ao caixa eletrônico sacar dinheiro se ela não tiver na mão.
- Se a vítima não colaborar com o assalto, ficar andando com arma apontada ou ficar enrolando para obedecer a ordem do assaltante (É considerado como AV), está liberado a execução.
- A comunicação cortada só poderá ser usada caso esteja próximo a vítima, você não é o homem elástico;
- Caso a comunicação não esteja cortada, e a vítima pretenda chamar ajuda, é obrigatório que apareça no jogo a animação de uso do rádio ou celular. Em caso de

rádio, é necessário que saia áudio. Se os assaltantes se afastaram o suficientemente a uma distância que não possam te escutar chamando, ainda sim é obrigatório fazer as animações e de preferência estar gravando.

- É proibido ação conjunta com membros de outras organizações/facções.
- Se a polícia passar pela região que está acontecendo o assalto, e os assaltantes estiverem com arma na mão, está autorizado abrir fogo contra os assaltantes, seguindo a regra de pegar cover para descer do carro. (o carro em si, não é considerado cover). Os bandidos ficam proibidos de atirar contra a polícia antes de mostrarem intenção de parar e intervir na ação.
- Se a vítima assaltada for de facção e a facção do mesmo passar pela região que está acontecendo o assalto, é permitido a trocação, porém é obrigatório, que tanto a pessoa da facção que está sendo abordada, quanto ao grupo que irá intervir estejam com pelo menos 1 pessoa gravando em cada grupo da mesma facção, para provar que não houve ninguém chamando com comunicação cortada e foi apenas coincidência estarem passando pelo local, e fica claro, que em casos desses, **fica proibido para qualquer um dos lados chamarem ajuda**.
 - ◆ se estiverem passando pelo local, e virem algo acontecendo com alguém de sua facção, mas você não está gravando, ou não sabe se tem alguém gravando lá, evite participar, visto que, se o outro grupo quiser questionar a genuinidade dos seus atos e não tiver como comprovar, corre risco de você tomar ant roll, e seu amigo, ant rp.
- Reféns não podem ter nenhum tipo de conexão com os sequestradores.
- É estritamente proibido chamar o SAMU antes do término de qualquer ação.
- É proibido desconectar em meio a ação (CL). Podendo levar penalidades. Caso o jogo venha a crashar tire print da tela e poste no canal do discord designado a crash.
- Proibido o uso de helicóptero das corporações como apoio aéreo em ações de rua.
- Proibido fazer ações de cobrança e morte em zonas safes, salvo o caso que a ação se inicia fora e a pessoa corra para a zona.
- Em ações de cobrança sempre deve ser anunciado o motivo da mesma para a vítima. Caso chegue e apenas mate, será considerado RDM, passível de punição.
- Obrigatório a negociação em qualquer tipo de ação premeditada. Os dois devem respeitar os negociadores e os termos da negociação, caso algum termo seja quebrado poderá sofrer penalidades.
- Proibido reconhecer o jogador pela voz, ou roupa, caso esteja usando máscara.
- Proibido saquear corpo de pessoas durante ou após ação, caso você não tenha participado da ação.

- Quando morto é importante reforçar que você não deve se lembrar de nada da história e pessoas envolvidas no RP em questão.
 - Caso tenha apenas desmaiado, poderá se lembrar do ocorrido, porém saibam gerar RP, fica proibido de cobrar o ocorrido no momento em que é levantado pelo samu, é obrigatório que siga o RP de ferido, ir ao hospital, pegar tratamento. A partir do momento em que foi tratado, será liberado procurar e cobrar a pessoa que o desmaiou. Seguindo a regra de cobrança, antes de matar, precisa haver interação com o player para ele ficar ciente do porque está sendo agredido. Se apenas chegar e matar, será considerado RDM
- Toda ação que o ladrão **não** estiver usando máscara, ele poderá ser reconhecido posteriormente mesmo trocando de roupa.
- O RP sempre deverá ser mantido, chegar e matar, será considerado RDM.
- A partir do momento que a equipe médica chegar após a ação e iniciar os atendimentos, fica terminantemente proibido a chegada de QRR e a continuidade da ação.
- Proibido o uso e abuso de animações e bugs para benefícios em ações.
- Em ações como joalheria, banco de Paleto e banco central fica **proibido** chamar o SAMU após o término da ação, porém pode saquear/lotear amigos e inimigos antes de finalizar.
- Em caso de rendição dos bandidos durante uma ação grande, como joalheria, Banco Central e Banco de Paleto, o mesmo não poderá ser abatido e deverá ir preso.
- Em ações grandes, como banco, joalheria, invasão a DP, sequestro, não há necessidade de marcar ação, apenas sigam os pré requisitos para cada uma das ações e evitem punição por não cumpri-las

REGRAS DE SEQUESTRO

(ESSE TIPO DE AÇÃO NÃO HÁ NECESSIDADE DE MARCAR, APENAS SIGAM OS PRÉ REQUISITOS PARA EXECUTÁ-LA, CASO NÃO SIGA, PASSÍVEL DE PUNIÇÃO)

- **Quantidades de bandidos:** 6 bandidos. (3 bandidos por carro com refém)
- **Quantidade mínima de policiais em ptr:** 9 policiais
- Proibido sequestrar jogadores sem o uso da corda.

- Permitido sequestrar policiais fardados, apenas quando eles estiverem sozinhos e sem viatura ou rocam, obs: respeitem o amor à vida.
- É permitido sequestrar em áreas de safes zones, desde que os envolvidos tenham motivos **MUITO** válidos para isso. Então lembre de guardar provas em prints e vídeos caso sejam contestados.
- Obrigatório anunciar a rendição da vítima/refém, seja através de bind ou falando.
- Só é permitido colocar 1 jogador sequestrado em cada carro, apenas em bancos traseiros.
- É obrigatório seguir o RP quando estiver abordando ou sendo abordado.
- É proibido conduzir o sequestrado em uma motocicleta.
- Proibido fazer **DarkRP**, proibido abusar sexualmente da vítima esteja ela viva ou morta, proibido o uso de palavras pejorativas como (vou comer seu c***inho, entre outras), é permitido o uso de cassetetes para bater na vítima. É permitido raspar cabelo da vítima em sequestro que tem finalidade de cobrança, a mesma deve ficar 2 dias RL (real life) sem uso de nenhum cabelo.
- Todos no grupo de sequestradores devem estar portando no mínimo 1 arma de fogo de alto calibre.
- Em qualquer ação de sequestro é obrigatório seguir a história que está ocorrendo no momento, policiais devem sempre fazer o máximo para preservar a vida do sequestrado.
- Após o término da ação, os policiais são obrigados a acompanhar a vítima ao hospital e fazer um boletim de ocorrência e coletar informações.
- Proibido fazer sequestros fakes.
- A corporação pode interferir no momento do sequestro, a não ser que os bandidos já estejam com a posse do refém, tenham amor à vida pelo refém.
- Permitido o uso de helicópteros e barcos
- Permitido uma sniper de cada lado desta ação, obs: 1 sniper com os bandidos e 1 sniper com os policiais
- As armas permitidas nesta ação são M4-A1 e AK-47.
- Proibido fazer sequestro com armas de baixo calibre.
- Caso um refém morra, a ação deve continuar, contudo a polícia é obrigada a pagar X reais para a família de cada vítima morta. (Famílias são comprovada através de

relacionamentos estabelecidos dentro do jogo ou emissão de registros de casamento ou filiação em cartórios no discord da cidade)

- ❖ Valor de indenização por refém morto:
 - Agentes policiais: R\$50000
 - Pessoas no geral: R\$150000
- Quantidade mínima de sequestradores por refém.
 - ❖ Mínimo 3 bandidos para cada refém.
- Para a família poder ter direito de receber o dinheiro, é necessário que haja a autenticação em cartório do parentesco dos mesmo, seja casamento, adoção, certidão de nascimento... Todas as certidões são emitidas e postadas no discord para futuras verificações.
- Caso seja comprovado que o refém provocou a situação de sua morte, e não seguiu com o rp, a fim de ganhar dinheiro, poderá sofrer duas punições dependendo da gravidade.
 - ★ A família não terá nenhum direito de receber o dinheiro.
 - ★ Perda total do personagem, assim como todos os seus bens em garagem, casas, pertences e qualquer envolvimento com os outros jogadores, sendo obrigado a recomeçar seu RP do zero.

REGRAS DE CAIXA ELETRÔNICO

- **Quantidades de bandidos:** Mínimo de 1, máximo de 2 bandidos.
- **Quantidade mínima de policiais em ptr:** mínimo de dois policiais em ptr.
- Só é permitido o uso de um veículo de fuga.
- Permitido apenas glock pelos bandidos e taser pela polícia, levando em consideração que é roubo a caixa e não coloca nenhuma vida em risco, a ideia é levar os bandidos presos.
- Após ser atingido por taser o bandido é obrigado a se render.
- O rp de fuga e perseguição deve ser seguido e preservado ao máximo.
- A polícia deve chegar com a sirene ligada.
- Proibido chamar qrr tanto por parte da polícia, quanto bandidos.
- Jogadores sem facção, organizações e/ou setagens podem participar de ação de roubo de caixas eletrônicos.
- Proibido ação em conjunto com membros de facções/organizações diferentes.

- Caso a polícia chegue ao local e pegue os bandidos em flagrante na ação, a mesma pode chegar atirando.
- Só é permitido abrir fogo contra a facção caso eles abram fogo primeiro.

REGRAS DE LOJINHA

- **Bandidos:** MÍNIMO 2| MÁXIMO 8
- **Policiais:** MÍNIMO 2| MÁXIMO 10
 - Após o tempo de retirada do dinheiro da lojinha, é permitido ir embora sem que espere a polícia chegar, pois o mesmo seria considerado anti amor à vida.
- Caso tenha no mínimo 5 bandidos dentro é permitido que fiquem no máximo 3 do lado de fora da loja.
- É permitido no máximo 2 reféns, respeitando a regra de 3 bandidos por refém. Quando houver refém, não é permitido bandido fora da lojinha.
- Sempre deve haver negociação antes do início para saber se há refém, caso não tenha, está liberado o início da troca de tiros, através da liberação do FF.
- Após o FF está proibida a chegada de QRR policial.
- Os bandidos não são obrigados a informar se há alguém fora da lojinha, porém não podem mentir se tem ou não alguém fora.
- Armas liberadas neste tipo de ação são: M4-A1, AK-47 e Pistolas
- Proibido o uso de sniper ou 12 neste tipo de ação.
- Proibido o uso de vip, durante a loja.
- Proibido bugs (animação, pixel)
- Caso seja negociado fuga, é obrigatório respeitar os segundos de fuga mesmo se o refém estiver a salvo.
- As polícias podem estar apenas com 2 pm a mais que os bandidos, caso for negociado trocação.
- O tempo máximo da ação é de 30 minutos a partir do início liberado.
- No tempo excedido, quem tiver o número maior de contingente, terá que invadir ou sair da lojinha. Em caso de empate, a polícia deverá rushar.
- É proibida a utilização de Helicóptero.

- Só é permitido liberar quem está fora da lojinha após o início da mesma.
- Proibido ação em conjunto com membros de facções/organizações diferentes.
- Jogadores sem facção, organizações e/ou setagens podem participar de ação de roubo de lojinhas.
- Se não fizer parte de alguma facção, terá que ter no mínimo 4 CJ's para iniciar a lojinha.
- Apenas após o término da lojinha é permitido chamar o SAMU.

REGRAS DE JOALHERIA

(ESSE TIPO DE AÇÃO NÃO HÁ NECESSIDADE DE MARCAR, APENAS SIGAM OS PRÉ-REQUISITOS PARA EXECUTÁ-LA, CASO NÃO SIGA, PASSÍVEL DE PUNIÇÃO)

- **Dias permitidos: SEGUNDA, QUARTA E SEXTA**
- **Bandidos:** mínimo 8 | máximo 15.
- **Policiais:** mínimo 12 | máximo 20.
 - Fica a escolha, tanto da polícia, quanto dos bandidos que serão selecionados para participar da ação.
 - A polícia será informada da ação no momento em que os bandidos puxarem a joalheria.
- Somente uma organização/facção pode participar por ação.
- Proibido o uso de vip.
- Proibido bugs (animação, pixel)
- Proibido a participação de qualquer pessoa que não faça parte da facção/organização.
- Apenas organizações e facções podem fazer esse tipo de ação.
- Obrigatório que a polícia feche as ruas ao entorno para contenção de passagens de civis, permitindo negociação para aberturas de rua, sendo executada apenas na hora da fuga.
- Permitido o uso de armas de alto calibre para ambos os lados.
- Permitido no máximo 3 reféns, considerando a regra de 1 refém a cada 3 bandidos.
- Com ou sem refém é permitido apenas 1 bandido do lado de fora da joalheria.

- Só é permitido abrir fogo contra a facção caso eles abram fogo primeiro.
- Permitido o uso de 1 helicóptero por parte da polícia e organizações.
- O tempo máximo da ação é de 1 hora e 30 minutos a partir do início liberado.
- No tempo excedido, quem tiver o número maior de contingente, terá que invadir ou sair da joalheria. Em caso de empate, a polícia deverá rushar.
- Apenas após o término da lojinha é permitido chamar o SAMU
- Os bandidos não podem se esconder de fora da área determinada, e a polícia não pode procurar os bandidos estando do lado de fora de uma determinada área. Todos devem estar dentro da área delimitada..

REGRAS DE BANCO

(ESSE TIPO DE AÇÃO NÃO HÁ NECESSIDADE DE MARCAR, APENAS SIGAM OS PRÉS REQUISITOS PARA EXECUTÁ-LA, CASO NÃO SIGA, PASSÍVEL DE PUNIÇÃO)

- **Dias permitidos: TERÇA, QUINTA E SÁBADO**
- **Bandidos:** mínimo 12| máximo 20.
- **Policiais:** mínimo 15| máximo 25.
 - Fica a escolha, tanto da polícia, quanto dos bandidos que serão selecionados para participar da ação.
 - A polícia será informada da ação no momento em que os bandidos puxarem o banco.
- Somente uma organização/facção pode participar por ação.
- Proibido a participação de qualquer pessoa que não faça parte da facção/organização.
- Apenas organizações e facções podem fazer esse tipo de ação.
- Só é permitido abrir fogo contra a facção caso eles abram fogo primeiro.
- Proibido o uso de vip.
- Proibido bugs (animação, pixel)
- Obrigatório que a polícia feche as ruas ao entorno para contenção de passagens de civis, permitindo negociação para aberturas de rua, sendo executada apenas na hora da fuga.
- Permitido o uso de armas de alto calibre para ambos os lados.

- Permitido no máximo 5 reféns, considerando a regra de 1 refém a cada 3 bandidos.
- Com ou sem refém é proibido bandido do lado de fora do banco.
- Permitido o uso de 1 helicóptero por parte da polícia e organizações.
- O tempo máximo da ação é de 1 hora e 30 minutos a partir do início liberado.
- No tempo excedido, quem tiver o número maior de contingente, terá que invadir ou sair da joalheria. Em caso de empate, a polícia deverá rushar.
- Apenas após o término do banco é permitido chamar o SAMU.

REGRAS DE NEGOCIAÇÃO

(É obrigatório seguir o acordo após os REFÉNS estiverem SEGUROS ou NÃO)

- Proibido colocar qualquer música ou efeitos sonoros durante negociação
- Proibido brincadeiras de danças, animações de beijos no local da negociação, lembre-se que no RP é um momento de tensão entre sequestradores e negociadores, respeitem como tal.
- Permitido o uso de modificador, caso seja a voz normal do seu personagem, e fica proibido o uso se for para usar apenas durante a negociação.
- Proibido que o refém tenha ligação com qualquer um dos sequestradores.
- Caso um refém morra, a ação deve continuar, contudo a polícia é obrigada a pagar X reais para a família de cada vítima morta. (Famílias são comprovada através de emissão de registros em cartórios no discord da cidade, podem ser filhos biológicos ou adotivos, assim como casamentos).
 - Valor de indenização por refém morto:
 - ❖ Agentes policiais: R\$50000
 - ❖ Pessoas no geral: R\$150000
- É **proibido** negociar algo que coloque a vida dos policiais em risco.
- É **proibido** a negociação final ter um preço fora da tabela:

❖ **Joalheria**

- 1 refém - R\$ 50000 a R\$100000
- 2 reféns - R\$100000 a R\$200000
- 3 reféns - R\$200000 a R\$250000

❖ **Banco**

- 1 refém - R\$ 50000 a R\$100000
- 2 reféns - R\$100000 a R\$200000
- 3 reféns - R\$200000 a R\$250000
- 4 reféns - R\$250000 a R\$300000
- 5 reféns - R\$300000 a R\$350000

❖ **Sequestro**

- 1 refém - R\$100000 a R\$200000
- 2 reféns - R\$200000 a R\$400000
- 3 reféns - R\$400000 a R\$600000

❖ Lojinha

- 1 refém - R\$35000 a R\$60000
- 2 reféns - R\$60000 a R\$75000

- Para a família poder ter direito de receber o dinheiro, é necessário que haja a autenticação em cartório do parentesco dos mesmo, seja casamento, adoção, certidão de nascimento... Todas as certidões são emitidas e postadas no discord para futuras verificações.
- Caso seja comprovado que o refém provocou a situação de sua morte, e não seguiu com o rp, a fim de ganhar dinheiro, poderá sofrer duas punições dependendo da gravidade.
 - ★ A família não terá nenhum direito de receber o dinheiro.
 - ★ Perda total do personagem, assim como todos os seus bens em garagem, casas, pertences e qualquer envolvimento com os outros jogadores, sendo obrigado a recomeçar seu RP do zero.

REGRAS DE INVASÃO A DP

- **Bandidos:** mínimo 8| máximo 20.
- **Policiais:** mínimo 12| máximo de policiais online.
- A polícia é obrigada a ficar dentro da DP, sendo totalmente proibida de atirar do lado de fora.
- É proibido fazer presídio sem que tenha alguém de sua facção preso(a).
- A polícia fica proibida de trancar as entradas com qualquer tipo de veículo.
- É permitido alvejar quem estiver armado.
- É permitido o uso de helicóptero por parte da polícia com função de passar call.
- É permitido o uso de 3 gás lacrimogêneo pela polícia.
- Só é permitido fazer um policial abrir as portas depois de toda a DP ter sido dominada.
- Proibido chamar SAMU antes do término da ação.

REGRAS DE FUGA

- É proibido dar fuga sem motivo, ou seja, caso esteja sendo abordado pela polícia e não possuir algo ilegal, ou irregular, como falta carteira de habilitação. Caso esteja sendo abordado por assaltante não possuir um bem material.
- É permitido um tiro no pneu após cada colisão ou após 3min de fuga a cada 30s.
- Proibido matar p1,p2,p3,p4 do veículo que esteja em fuga, caso isso aconteça a ação deve ser cancelada
- Caso consiga dar fuga, os meliantes que estavam abordando tem 3 minutos para achar você, se eles acharem a fuga continuará
- É proibido passar lag.
- É proibido parar o carro para esperar durante uma fuga.
- É proibido parar o carro para ficar conversando durante uma fuga.
- É proibido correr para áreas safes durante uma fuga.
- É proibido dar fuga de ré, em caso de fuga de ré estará plausível banimento por ant amor à vida.
- É proibido dar fuga caso 2 pneus do carro ou se 1 pneu de moto estiver furado.
- Caso vá fazer qualquer ação após a fuga, é necessário que tenha ao menos 3 minutos de fuga.
- Só é permitido abrir fogo contra a facção caso eles abram fogo primeiro.

REGRAS PARA: PARAR E TROCAR

- É proibido parar para trocar antes de três minutos de fuga.
- É permitido um tiro no pneu após cada colisão ou após 3min de fuga a cada 30s.
- Proibido matar p1,p2,p3,p4 do veículo que esteja em fuga, caso isso aconteça a ação deve ser cancelada
- Caso consiga dar fuga, os meliantes que estavam abordando tem 3 minutos para achar você, se eles acharem a fuga continuará
- É proibido parar para trocar sem que haja cover ou quando alguém estiver mirando.
- É proibido fazer troca em conjunto de facção que não seja aliado
- É proibido parar em ruas, locais movimentados ou locais abertos.

- É proibido chamar samu antes do término da ação.
- É proibido trocar quando o número de pessoas que estejam dando fuga seja menos que a metade dos perseguidores.
 - exemplo permitido:
 - 1 vítima contra 2 assaltantes
 - 2 vítimas contra 4 assaltantes
 - 3 vítimas contra 6 assaltantes
 - exemplo proibidos:
 - 1 vítima contra 3 assaltantes
 - 2 vítimas contra 5 assaltantes
 - 3 vítimas contra 7 assaltantes.

REGRAS DE EMBOSCADA

- É permitido correr para o bairro ou áreas áreas de emboscadas após 3 minutos de fuga.
- Só é permitido rajar o veículo que esteja em fuga caso ele quebre alguma regra ex: capotar e continuar
- Proibido dar fuga caso o carro esteja com 2 pneus furados, ou moto com 1 pneu furado
- Proibido matar p1,p2,p3,p4 do veículo que esteja em fuga, caso isso aconteça a ação deve ser cancelada
- É permitido um tiro no pneu após cada colisão ou após 3min de fuga a cada 30s.
- Caso consiga dar fuga, os meliantes que estavam abordando tem 3 minutos para achar você, se eles acharem a fuga continuará
- É proibido sair do bairro ou da área de emboscada durante a emboscada.
- É proibido fazer emboscada em locais não permitidos.
- É proibido alvejar quem não apresentar risco.
- É proibido saquear o baú do bairro em emboscada.
- É permitido o uso de 3 gás lacrimogêneo.
- É proibido fazer emboscadas com membros de facções que não sejam aliadas.
- É proibido chamar samu antes do término da ação.

REGRAS DE TORTURA

- Proibido tortura sem motivo.
- Proibido manter o player em tortura á mais de 30 minutos.
- Permitido deixar o player torturado em cárcere privado apenas por 1 hora.
- Proibido pegar player para tortura caso não tenha motivo plausíveis com provas em vídeo ou ele não seja de fac ou de corp.
- A vítima poderá sofrer danos físicos, porém se caso ele entrar em coma (desmaiar) a ação se encerra.
- É proibido reanimar a vítima para continuar a ação.
- É proibida qualquer ofensa racista, homofóbica, e afins.
- É proibido qualquer violação sexual.
- É obrigatório um veículo de 4 portas para sequestrar alguém para torturar, seguindo a regra de 3 bandidos para 1 vítima.
- Ilimitado o número de participantes.
- Para iniciar a tortura são necessário 4 indivíduos, e 4 policiais em PTR.

