



# OUTLAND

## REVOLUTION

Versione: 2.5.0

# INTRODUZIONE:

**OUTLAND** è un server Role Play che vuole quindi simulare situazione della vita reale, questo regolamento norma il comportamento generale e specifico dei diversi giocatori.

1. È severamente vietato il **fail RP**. Vengono identificate con questo termine tutte le **azioni irrealistiche o forzate**, che nella vita reale non si verificherebbe.
2. E' severamente vietato fare **powergame** ovvero azioni che abusano di meccaniche di gioco per compiere azioni non verosimili, ad esempio salire con un'auto su una montagna.
3. E' severamente vietato fare **VDM** e **RDM ( veicle deathmatch, random deathmatch)**
4. E' severamente vietato fare **metagame** ovvero utilizzare informazioni ottenute fuori dal gioco in RP.
5. E' severamente vietato il **no fear**, in caso di azioni forzate sarà possibile richiedere il permadeath presentando una clip in assistenza.
6. E' severamente vietato fare **stream sniping** (sottocategoria del metagame)  
È vietato guardare le live mentre si è in gioco.
7. È severamente vietato **uscire dal RP**. Ogni azione, anche se piena di fail RP, deve essere portata a termine nel miglior modo possibile. Una volta finita, sarà possibile segnalare la questione allo staff in assistenza oppure parlarne con i diretti interessati su Discord.
8. È vietato stare **AFK** (Away From Keyboard) per tempi eccessivamente lunghi. In caso in cui si presenti la necessità di allontanarsi dal computer, è consigliato mettere il pg in una posizione lontana dagli altri player. Andare **AFK durante un'azione è severamente vietato**.
9. È severamente vietato abusare di **bug e glitch**. In caso ne veniate a conoscenza, è obbligatorio segnalarli allo staff, che provvederà a risolverli al più presto.
10. Una persona per poter effettuare una registrazione video dovrà avere il telefono **in mano oppure essere in possesso** di un apposito item chiamato "**GOPRO**" che deve obbligatoriamente essere situato nella hotbar (barra di scelta rapida) e avere la scritta "**REC**" sopra.(premi l'item per attivarla). **Ricordiamo che si dovrà mostrare, all'inizio della clip, che tutto sia svolto correttamente**.

11. L'azione di violenza sessuale è sempre ed in ogni caso vietata. La pena in caso di violazione di questa regola sarà il PERMA BAN.
12. Tutti i player giocanti nel server dovranno obbligatoriamente essere **collegati nel nostro Discord**.
13. Nel nostro server sono presenti molti streamer pertanto si chiede di mantenere un comportamento consono. **Insulti, allusioni, espressioni o gesti discriminatori a sfondo razziale o religioso sono severamente vietati**. Player che violeranno questa regola potranno essere warnati o direttamente bannati a discrezione dello staff a seconda della gravità della situazione.
14. Eventuali insulti a player feriti a terra verranno sempre interpretati come OFF-RP sono severamente vietati.
15. E' severamente vietato registrare e diffondere il contenuto di una assistenza/whitelist. Uno streamer, in caso di assistenza/whitelist, dovrà **OBLIGATORIAMENTE** mutare l'audio di discord nella live.
16. E' assolutamente vietato fare **Combat login**, 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 entrare in azione.
17. Lo Staff **potrà intervenire con provvedimenti che riterrà opportuni** qualora all'interno di una live di uno streamer si generi **flame** contro lo stesso Staff o contro players del server.

## Definizioni

1. Vietato il **Revenge Kill** Esempio di Revenge Kill: Io, ucciso da Antonio, mi risveglio in ospedale e vado da lui a vendicarmi senza scoprirlo in RP.
2. Non fare **Mixchat** - Definizione: Il Mixchat (MC) è confondere la chat IC con la chat **OOO. IC (In Character)** è la vita che riguarda il personaggio all'interno del gioco. La sua chat è la voce del personaggio stesso. **OOO, (Out of Character)** è la chat che non riguarda la simulazione, ma la vita Reale.
3. Non fare **Deathmatch** - Definizione: Il Deathmatch (**DM**) è uccidere/picchiare un player senza una motivazione IC valida.
4. Non fare **Carsurf** Definizione: stare su un veicolo in movimento senza essere "seduti" sugli appositi sedili..
5. Non offendere OOC i Player o lo Staff - Definizione: Offendendo OOC un player significa offendere la persona reale. Questo comportamento non sarà tollerato.
6. Non fare **Carjack** Definizione: Il Carjack è rubare un veicolo senza una determinata scena.

7. Non fare **Car-Kill** - Definizione: Il Car-Kill significa stare sopra ad un player con un veicolo e bloccarlo.
8. Non fare BunnyHop - Definizione: Saltare continuamente per andare più veloce.
9. Vietato **OOO** in scena **Role-Play** - Definizione: L'abuso di OOC consiste nello scrivere continuamente nella **chat OOC** durante una scena Role-Play salvo casi eccezionali come; Esempio: "mi si è scollegato il microfono".

## Regole generali

1. È severamente vietato **uccidere, rapire e rapinare** i medici in servizio. La loro è una fazione neutrale e, per questo, intoccabile.
2. **E' possibile lootare le persone a terra** (ferite,morte). E' possibile rimuovere **TUTTE** le armi/oggetti **TRANNE IL CIBO**, ma **NON** sarà- possibile far rianimare una persona da un medico per interrogarlo/continuare una azione. Il loot dei player avversari potrà avvenire **SOLO** ad azione finita.
3. È vietato **utilizzare i propri veicoli durante il lavoro** (macellaio, agricoltore, falegname, ecc) ad eccezione dei mezzi acquistabili come rumpo o eventuali camion autorizzati.
4. E' assolutamente **vietato rapinare i lavoratori no whitelist**, sia dentro le zone di farming sia durante il trasporto, sia all'import, sia durante il tragitto per andare a depositare i soldi in banca. ( dalle 01.00am alle 07.00am è possibile rapinare codesti lavori no whitelist nelle zone NO SAFEZONE)
5. È severamente vietato **rubare veicoli di emergenza, elicotteri, aerei e mezzi militari o utilizzare le divise di poliziotti e medici** se non si fa parte della fazione in questione. Fingersi un medico o un poliziotto (o un membro di qualunque altro tipo di fazione neutrale o di controllo) è proibito in quanto comprometterebbe la qualità del roleplay.
6. **Il limite di viveri trasportabile da un player è 2 bevanda (totale) e 2 cibo (totale).** In caso di trasporto maggiore sarà applicata la regola del powergame (sono, ovviamente, esentati i dipendenti eventuali attività che vendono cibi e bevande quando in servizio).
7. E' possibile **spostare un corpo ferito** considerando il peso del corpo trasportato, **non** è possibile **correre, saltare, arrampicarsi** etc... (powergame). E' consentito salire su un veicolo con una persona viva o ferita in braccio, **con l'obbligo di ruolare una scena RP** (es. /me mette sul sedile affianco o dietro. Inoltre l'autovettura dovrà disporre sempre di un posto libero per ruolare tale scena).
8. Una persona può rifiutarsi di togliere la maschera, tuttavia se un'altra persona si avvicina e la **strappa la maschera DEVE essere tolta immediatamente.**

9. Gli unici posti videosorvegliati in città sono: centrali di polizia e l'ospedale
10. **Una persona per poter effettuare una registrazione video dovrà avere il telefono in mano** oppure essere in possesso di un apposito item chiamato "GOPRO" (qualora durante una perquisizione il dispositivo venga rimosso il video verrà perso (non esiste il cloud) che deve obbligatoriamente essere situato nella hotbar (barra di scelta rapida) e avere la scritta "REC" sopra. (premi l'item per attivarla). Ricordiamo che si dovrà mostrare, all'inizio della clip, che tutto sia svolto correttamente.
11. Le SIM originali (quelle con il trattino ES:583-8482) potranno essere rubate per leggere i messaggi ma una volta finito sarà **OBBLIGATORIO** ridarla alla persona rubata.
12. In caso di ferimento dopo essere stati **rianimati dal medico** è obbligatorio **simulare il ferimento grave per almeno 5 minuti**. Violare questa regola è un grave fail RP.
13. **Per respawnare in ospedale è necessario attendere fine azione**, in caso di azione persa **non sarà possibile respawnare in ospedale prima di essere lootati**. In caso la polizia vinca l'azione non sarà possibile respawnare.
14. **E' vietato il loot di item da mangiare e da bere**, sarà consentito solo nel caso in cui al player serve nell'immediato.
15. **È severamente vietato sparare da un qualsiasi veicolo** (moto, elicotteri compresi). Fanno eccezione solo i casi di No Fear estremo in cui è possibile sparare al soggetto in questione. (Dovete essere muniti di una prova video quando si spara)
16. Sarà possibile **trasportare massimo 1 arma a canna lunga** (smg, ak, carabina, carabina speciale, etc.). Durante i sequestri la polizia potrà sequestrare eventuali armi aggiuntive ma dovrà immediatamente trasportarle nel deposito in centrale.
17. E' severamente **vietato tenere oggetti all'interno dei bagagliai** dei veicoli quando questi sono depositati (in garage), eventuali oggetti o armi perse **NON** verranno rimborsati.
18. **Regolamento spray al peperoncino**. Lo spray al peperoncino è un item dato alle ragazze che non fanno azioni illegali, e potrà essere **usato solo ed esclusivamente per autodifesa**. Non si potrà in nessun modo usarlo in azione o per troll.
19. Effettuare azioni illegali nei pressi di installazioni militari (**ad esempio Fort Zancudo, portaerei militare, aeroporto a sud**), installazioni governative/federali (ad esempio carcere) o aeroporti sarà considerato fail RP.

20. Di seguito si riportano il parametro di valutazione oggettivo dei powergame:

|                     | Strada asfaltata | Strada Sterrata | Offroad           |
|---------------------|------------------|-----------------|-------------------|
| Veicolo da strada   | nessun limite    | 40Km/h          | Non ci può andare |
| Fuoristrada 4 ruote | nessun limite    | 80Km/h          | 25Km/h *          |
| Moto offroad        | nessun limite    | 100Km/h         | 60Km/h            |

21. Per garantire la continuità dell'intera città ci dovranno essere **SEMPRE** in servizio almeno 2 poliziotti e 2 medici ad eccezione di pochi player nel server (25).

22. Non si possono **ASSOLUTAMENTE inventare o ruolare di avere parenti in game** se non dichiarati nel background quando si presenta il proprio PG, quindi tutte le parentele inventate senza averle dichiarate saranno annullate e verranno presi provvedimenti come fail rp..

23. Quando in RP si prende un informazione (relativamente importante) il player o la fazione devono farsi convalidare dallo staff (admin) la veridicità dell'informazione acquisita, per vedere se sia frutto di metagame oppure sia legit. Questo per impedire che un'informazione sbagliata possa influenzare in futuro.

24. Nel caso in cui un player volesse rapire un poliziotto, dovrà avere necessariamente **validi motivi RP per farlo**, e deve essere chiesto allo staff prima di eseguire il rapimento stesso.

25. In caso di rapimenti la persona rapita dovrà mettersi nel canale vocale “stanza rapiti” nel discord di outland. Questo per evitare qualsiasi forma di meta e dare modo allo staff di visionare l'azione nel massimo rispetto di tutti.

26. La polizia potrà inventare false vendite di droghe e o scambio di soldi **solo e soltanto dopo l'autorizzazione e l'approvazione di un ufficiale**, Allo scambio potranno partecipare un numero **massimo di 10 Poliziotti totali**.

27. E' assolutamente vietato ogni tipo di flame e dissing ripetuto tra player nelle loro live, lo staff dopo segnalazioni si riserva il diritto di prendere provvedimenti verso i streamer che durante la loro live **creano situazioni di flame pesanti e prolungati verso altri giocatori** presenti nel server. Tutto questo per tutelare la nostra community che si deve sentire protetta dallo staff. Inoltre invito tutti i streamer a ricordarsi di come si utilizza una piattaforma di streaming e di educare nel modo giusto i vostri spettatori, di usarla per trasmettere una passione e non un odio.

28. L'utilizzo di **qualsiasi programma** che ignora le sequenze dei **tasti brevi e ripetuti, facilitando l'input o la modifica del file citizen** (modifica del kill effect timecycle, no prop, no rolas, rapid fire, dmg boost, filterkeys, etc..) che possa facilitare il giocatore in qualsiasi modo è **VIETATO** all'interno di **outland**, e verranno considerati come cheat.

29. **E' vietato possedere grosse quantità di cibo e bevande all'interno degli inventari** privati (case fazioni, case private e depositi di attività), sono **esenti** da questa regola tutte le fazioni dello stato (lspd, ems, procura, municipio, fbi e i locali).

30. **Durante un Rapimento/interrogatorio di polizia** se ritenete opportuno fare un controllo al telefono del player contro di voi, **potrete recarvi in assistenza ed utilizzare la condivisione su discord per evitare fail rp e no fear.** (l'azione verrà supervisionata dallo staff di outland).
31. **I tipi di maschere** che **NON** coprono **completamente il viso, come lo scaldacollo, NON** sono considerate maschere integrali e, quindi, **sarà possibile riconoscere i tratti somatici e le parti del viso scoperte** (occhi, capelli), questa regola **NON vale per** chi fa parte di **una gang** che, anche se utilizzano una bandana verrà considerata come maschera integrale, che consente l'anonimato totale.

## Regolamento assistenze

1. Le assistenze si dividono:
  - a. Azioni - due o più controparti coinvolte
  - b. Generiche (Rimborsi, Supporto, Segnalazioni, Bug)
2. Le assistenze Generiche potranno essere gestite da tutto lo staff mentre le assistenze delle azioni verranno gestite da Moderatori, Admin etc...
3. **Per richiedere una assistenza Azioni è obbligatorio fornire una prova video.** Nel momento in cui si viene in assistenza la clip dovrà essere già caricata su una piattaforma di streaming (MEGA, Youtube, Streamable etc..) ed essere a disposizione degli admin per essere visionata.
4. **In assenza di una prova video** o un membro dello staff che ha assistito all'azione (direttamente o tramite spectate) **non potrà essere richiesta un'assistenza per una azione.**
5. Non verranno effettuati rimborsi senza prove video/screenshot
6. in **nessun caso** verrà effettuato il rimborso dei giubbotti antiproiettile
7. Le **assistenze gestite da un admin non potranno essere rivalutate.** In caso l'assistenza sia gestita da un'altro staffer sarà possibile chiederne la rivalutazione ad un admin **esclusivamente tramite ticket.** L'assistenza verrà rivalutata solo in presenza dello staffer che ha effettuato la prima valutazione. Se l'admin valuterà che la richiesta di riesame sia basata su motivi futili il player o i player verranno bannati per minimo 3 giorni. Ricordiamo inoltre, che quando si chiede una rivalutazione bisogna specificare **SEMPRE**, nel modulo assistenza, che si tratta di una rivalutazione.
8. **Non potrà essere chiesto il riesame di un'assistenza gestita da un admin.** La richiesta di riesame di una assistenza gestita da un admin porterà direttamente al ban di 3 giorni.
9. Se un admin valuterà che **un'assistenza è stata richiesta per motivi futili potrà warnare, bannare o rimuovere oggetti in game** (soldi, auto) al player che ha richiesto l'assistenza.

10. Lo spam in OOC non sarà più tollerato, se è necessario richiedere l'assistenza è necessario attendere la fine dell'azione e la richiesta dovrà essere veicolata negli appositi canali.
11. Contattare in privato un membro dello staff per richiedere un'assistenza verrà severamente punito. Il contatto privato di uno staff per il riesame di un'assistenza porterà ad un ban di minimo 3 giorni.
12. Non sarà più possibile utilizzare clip o live di terzi se non presenti nella medesima azione. Qualsiasi tipo di clip inviata a scopo di segnalare un fail di uno streamer ( ES. Powergame ) non verrà presa in carico.

## Regolamento permadeath

Il permadeath è la morte definitiva di un personaggio, questa deve essere sottoposta e approvata dallo staff seguendo questo iter:

1. Avere almeno 10 motivi RP diversi tra loro coadiuvati da prove.
2. **LA RICHIESTA DI PERMADEATH DOVRÀ ESSERE INOLTRATA ESCLUSIVAMENTE AGLI ADMIN, HEAD-ADMIN, RESPONSABILE STAFF E OWNER** e dovrà essere approvata dalla maggioranza degli stessi. La richiesta richiederà dalle 12 alle 72 ore per essere approvata. **L'approvazione dei permadeath avverrà solo per iscritto.** In caso di mancata approvazione il permadeath è da considerarsi negato, ci sarà **SOLO** un tentativo per eseguire il permadeath.
3. Una volta approvato dallo staff, si avrà una settimana di tempo per effettuare l'azione, e prima di eseguirla dovrà essere avvisato lo staff che dovrà obbligatoriamente spectarla (così da validare l'azione e verificare che venga eseguita nel rispetto delle regole).
4. **L'azione potrà essere "tentata" una sola volta**, se l'azione dovesse fallire il permadeath non potrà essere richiesto con le stesse motivazioni.
5. Il **richiedente dell'azione permadeath** dovrà partecipare obbligatoriamente in prima persona all'azione, se durante l'azione dovesse essere "ucciso" sarà considerato come **"permadeath"**
6. **Un capo Fazione (fazione ufficialmente riconosciuta, cioè un gruppo si forma in rp e riconosce il proprio capo) può in qualsiasi momento permare (con ovvia scena RP) un suo uomo appartenente alla fazione con motivazioni valide senza richiesta preventiva ad un admin**, tuttavia, il player che subisce l'azione (perma) può richiedere le motivazioni che hanno portato a questa decisione, e sarà un admin a convalidare il tutto.
7. In caso di permadeath o rischio di permadeath è **severamente vietato:**
  - a. fare testamento;



- b. lasciare qualsiasi bene personale (soldi, armi veicoli) ad altri player (pena: wipe entrambi i player);
  - c. tornare con un personaggio che farà lo stesso percorso del precedente;
  - d. tornare a ruolare con le stesse persone con cui ruolavi precedentemente al wipe organizzandosi OOC;
  - e. ricreare il personaggio visivamente UGUALE a quello precedente;
8. E' severamente **vietato tentare il suicidio**, senza un permadeath approvato
9. Tutti i player che in ospedale alla presenza di un medico, o quando viene chiamato il medico in qualsiasi parte della mappa **non ruolano le ferite subite e trollano in modo pesante e non rispettando l'rp degli altri** il medico stesso con una clip potrà richiedere il perma allo staff e lo staff potrà concedere o meno il perma.

Resta inteso che se le motivazioni per il perma risultassero false o frutto di metagame ci saranno gravissime conseguenze per i richiedenti.

Qualora almeno due admin assistano ad una azione (come spettatori) possono determinare, in casi eccezionali, in base al roleplay dei vari player coinvolti il permadeath di alcuni di questi. Ad esempio: 3 persone puntano le pistole alla testa di un'altro player chiedendo di togliere il casco, rivelare informazioni, aprire una porta, consegnare un'arma etc., questo dopo ripetuti rifiuti viene ferito gravemente. In questo caso l'admin può decretare il permadeath.

A seguito di un perma, lo staff si avvale dell'opportunità di far rientrare il player che ha subito il perma a fare azioni criminali con il nuovo pg **senza aspettare i 15 gg**, questo solo e quando **il player ha dimostrato di aver dato rp e di aver fatto una bella scena rp**. Per tutti coloro che invece fanno scene pessime varrà il regolamento dei 15 gg senza azioni illegali.

## Regolamento fine azione

Premessa: si considera "azione" un'attività che vede diversi player (solitamente fazioni) contrapposti. Quando una delle due parti prevale sull'altra, ovvero i membri dall'altra parte sono scappati, morti o arrestati, l'azione si intende finita.

1. Si intendono fuggiti dall'azione (disingaggio) player che si allontanano per più di: **300 METRI per azioni freeroam, 100 METRI per rapine, 500 METRI per campi droga** (fatto salvo per gli inseguimenti in auto).
2. Al termine di una azione, entrambe le fazioni, dovranno obbligatoriamente confermare scrivendo in ooc **AZIONE FINITA**. Nel momento in cui una fazione chiedesse per più di tre volte l'azione finita, e l'altra fazione non dovesse rispondere, l'azione si dichiarerebbe automaticamente finita.

## Regolamento Ferimento/Coma

Premessa: nei server role play quando una persona viene “uccisa” si considera ferita o in coma.

1. **I medici potranno essere chiamati al termine di una azione.** I medici potranno essere chiamati:
  - a. direttamente dal soggetto a terra se in possesso del telefono (item in game)
  - b. da un'altra persona qualora fosse di passaggio
2. Qualora una **persona venga curata da un medico** questa **potrà ricordare l'azione** che ha portato al ferimento. L'azione potrà essere ricordata solo dopo 1h di tempo. Se la persona “respawna” in ospedale non potrà ricordare l'intera azione
3. Chi ha effettuato il ferimento potrà “piontare” il corpo del ferito impedendo ai medici di rianimarlo, correndo il rischio delle conseguenze delle azioni RP. Si ricorda che i medici sono una fazione neutrale e potranno essere minacciati ma non uccisi (questo, tuttavia, non giustificherà no fear da parte del personale sanitario).
4. Se la persona a terra richiede l'intervento di un admin per il ress e ci sono medici in game la persona stessa verrà punita con un warn.
5. Qualora non siano presenti medici in gioco ma solo admin, anche in caso di “ress” l'azione dovrà essere dimenticata. ( Come se si spawnasse in ospedale)

Ricordiamo che per far dimenticare un'azione è possibile anche drogare pesantemente il soggetto o dargli una apposita pillola che faccia perdere la memoria. E' fortemente consigliato questo approccio rispetto a sparare agli altri player.

6. Nel momento in cui vi trovaste feriti a terra, **e non ci dovessero essere i medici** potrete fare il comando **/ambulance**. In questo modo verrà un NPC e vi resserà, dopo il ress resta sottointeso che dovrete, eventualmente, ricordare l'azione 1h dopo.

## Regolamento Medici

1. È severamente vietato per i medici detenere **armi da fuoco**. È però concesso loro utilizzare il **taser** in caso di estrema necessità, come legittima difesa.
2. I medici sono una **fazione neutrale**. Ciò significa che, durante il servizio, non possono essere di parte e devono sempre offrire assistenza. Essere neutrali offre anche **l'intoccabilità** da parte degli altri giocatori. Ciò non significa che ne è permesso l'abuso.

3. Il medico non potrà mai testimoniare eventi o azione che vede **quando è in servizio.**
4. Nella fase post **rianimazione**, il ferito è obbligato a simulare lo stato di shock, debolezza (ad esempio difficilmente un ferito potrà correre). Sarà dovere del medico fare i dovuti accertamenti **sul posto (se lievi)** o **portandolo in ospedale (se gravi)**
5. Nel caso in cui un medico ritenesse necessario **ricoverare un paziente** in ospedale, quest'ultimo **non potrà rifiutarsi** e sarà obbligato a recarsi in ospedale.
6. È obbligatorio chiamare i medici solo ad **azione finita**. Se così non fosse, il medico è obbligato a chiedere in RP (se possibile) o in OOC se l'azione è effettivamente finita.
7. Il medico, quando **non in servizio**, può effettuare qualsiasi tipo di azione legale / illegale. Ovviamente, se colto sul fatto, subirà il trattamento di un qualsiasi cittadino e sarà a discrezione del primario prendere **eventuali provvedimenti disciplinari**.
8. Il numero massimo di bende trasportabile da un player (non medico) è 5.
9. È **obbligatorio** una volta preso il servizio mettersi la divisa adatta e in caso si esca dal servizio timbrare il tesserino per uscire dal servizio e togliersi la divisa.

## Regolamento forze dell'ordine

Nella città OUTLAND è presente una fazione facente parte della **forze dell'ordine**, in particolare: Polizia.

1. La Polizia non potrà **mai aprire il fuoco senza che il primo colpo venga esploso da soggetti terzi**. Questa regola non vale nel momento in cui si verifichi una situazione di pericolo ( Es: Propria vita in pericolo / collega, di un cittadino etc.. )
2. Gli agenti delle forze dell'ordine non potranno entrare in polizia con l'idea di essere **corrotti** ci sarà un numero massimo di agenti corrotti (in base al numero totali degli agenti arruolati), per intraprendere la strada del "corrotto" sarà **necessaria l'approvazione da un admin in sù** (l'approvazione sarà esclusivamente scritta e verrà confermata tramite un colloquio verbale ) la richiesta dovrà essere effettuata sottoponendo reali motivi RP della propria scelta.  
Questa regola è stata introdotta perchè le forze dell'ordine devono essere i garanti della legalità e un sovrannumero di poliziotti corrotti creerebbe la situazione di una polizia/gang rovinando l'esperienza RP dell'intero server.  
E' quindi severamente vietato: effettuare qualsiasi azione criminale ad esempio vendere armi, vendere oggetti illegali, rilasciare qualsiasi tipo di informazione inerente ad azioni in corso o passate delle forze dell'ordine. Solo le persone approvate come "corrotte" potranno effettuare questo tipo di azioni. **La pena per la violazione di questa regola è PERMA BAN.**
3. La **fedina penale** viene macchiata ogniqualvolta viene commesso un crimine. Questa può essere ripulita solamente **rivolgendosi al procuratore**.

4. La polizia può obbligare a fornire **un documento**. Qualora un soggetto sia sprovvisto di documenti questo verrà obbligatoriamente portato in centrale per l'identificazione tramite impronte digitali (le impronte digitali di tutti i cittadini sono state rilevate dalla dogana all'ingresso nella città).
5. Regolamento specifico per le perquisizioni:
  - a. la polizia potrà effettuare una **perquisizione** personale soltanto quando avrà un **valido motivo RP** (ad esempio: persone mascherate, fughe, zone rosse, mancato rispetto dell'alt, persone armate, etc...);
  - b. dopo un **sparatoria** la polizia dovrà perquisire tutti i soggetti e le auto sequestrando tutte le armi e gli oggetti illegali;
  - c. ogni qualvolta la polizia effettuerà una perquisizione sarà **tenuta ad inventariare** quanto rinvenuto con una fotografia (screenshot)
  - d. le perquisizioni negli appartamenti potranno essere effettuate solo con un regolare **mandato di perquisizione** richiesto ad un **procuratore** e rilasciato da un **giudice** o da un facente funzione.
  - e. in centrale potranno essere effettuate ulteriori perquisizioni a scopo cautelativo per garantire la sicurezza degli agenti e degli altri soggetti.
6. La Polizia usano armi dedicate, le skin saranno diverse ma le statistiche identiche a quelle utilizzabili dai criminali.
7. Se un player vuole lasciare la Polizia, senza fare il wipe non potrà ricordarsi nulla riguardante le attività svolte di polizia (campi droga, indagini, arresti etc) unica cosa sono le conoscenze tra ex colleghi.
8. Al termine di un arresto che coinvolge più di 5 persone sarà necessario organizzare un **trasporto detenuti** dal comando delle forze dell'ordine verso il penitenziario. Il trasporto potrà essere assaltato per liberare i criminali. Resta inteso che questi ultimi diventeranno ricercati.
9. Il limite di **strisce chiodate** utilizzabili dai poliziotti è **1 per ogni poliziotto** presente in azione.
10. Qualora un ex Agente di Polizia venisse beccato a compiere azioni illegali di qualsiasi genere nell'arco di 15 giorni dopo il suo licenziamento/allontanamento dal Dipartimento, andrà incontro a quello che sarà un processo con un'accusa di ergastolo.  
**Questa regola vale solo per coloro che, all'interno del Dipartimento, ricoprivano almeno il ruolo di Agente, fino ad arrivare alla carica più alta.**  
*È possibile inoltre, una volta allontanati dal Dipartimento, richiedere un wipe del personaggio se si vuole ricominciare una nuova storia*
11. La polizia potrà rimandare a processo un soggetto nei seguenti casi: qualora il soggetto dovesse avere 5 reati di classe A; per evasione fiscale( multe non pagate da più di una settimana per un totale di 50.000\$ o più; o nel caso di altri reati gravi(abuso d'ufficio, omicidio(perma)...) **CONSULTARE IL CODICE PENALE PER UNA MAGGIORE CONOSCENZA**. Una volta che le forze dell'ordine hanno via libera

per rimandare a processo quella persona, al soggetto in questione verrà applicata una multa (CAUZIONE) decisa dal procuratore, se il soggetto pagherà subito la cauzione sarà rilasciato, altrimenti dovrà rimanere in cella fino alla data del processo. Si sottintende che se una persona non dovesse presentarsi al processo prestabilito, verrà emanato un mandato di cattura con il rischio di **PERMAJAIL**.

12. **E' proibito** per la **polizia** prendere una **frequenza radio** di un soggetto ad **azione in corso**. Sarà **possibile** prendere tale informazione solo ed **esclusivamente** durante un interrogatorio.

## Regolamento FBI

1. Gli agenti FBI hanno compiti specifici che non vanno ad ostacolare l'operato della Polizia, **ma agiranno di supporto in casi Necessitari**
2. Gli agenti dell'FBI **non potranno essere corrotti**
3. Un agente FBI che non si occupa di indagini interne **potrà svolgere compiti di Polizia solo dopo essere entrato in frequenza radio della polizia** e aver dato la propria presenza, **verrà inquadrato come AGENTE e quindi dovrà sottostare agli ordini dei più alti in grado della Polizia.**
4. Le armi che hanno in dotazione **potranno essere usate solo ed esclusivamente seguendo il regolamento generale, all'infuori delle armi speciali in dotazione.**
5. L'utilizzo del sparaflash dovrà essere usato solo ed esclusivamente per far dimenticare in modo serio l'azione ai player che hanno assistito ad una scena del paranormale
6. **ATTENZIONE:** Gli agenti **FBI** che durante le proprie indagini se assistono ad un reato potranno arrestare il o i soggetti **per poi consegnarli alla Polizia, sia in azione freeroam sia in qualsiasi zona di rapina, inoltre potranno irrompere nella posizione o luogo del sospettato (veicoli, case, banche) senza nessun tipo di contrattazione o di avviso!**
7. Il nofear verso gli agenti dell'FBI **non verrà tollerato e verrà gestito in rp** (non sarà necessario avere la corruzione per agire in casi di trolling verso l'FBI), **in casi estremi verranno presi provvedimenti off rp**. Per nofear si intende scene troll e non paura di avere a che fare con federali. è esclusa questa regola quando gli agenti FBI sono in servizio con la Polizia

## Regolamento Lavori Whitelist

8. Al momento, in città sono presenti **alcuni lavori whitelist**: gli armaioli della Ammunition, i meccanici, i medici, concessionario e forze dell'ordine etc;

9. Per entrare a far parte di una delle fazioni sopra citate, occorre partecipare al **bando nel canale Discord** corrispondente. Quest'ultimo sarà visibile solamente nel caso in cui i bandi siano effettivamente aperti.
10. Tutti **coloro che non sono in servizio** possono effettuare **qualsiasi tipo di azione**, legale e non. Se questi dovessero essere colti sul fatto, oltre alla pena legale, sarà a discrezione del loro capo prendere **eventuali provvedimenti disciplinari**.
11. Nel caso voleste **acquistare un locale o un'impresa**, sarà vostro compito avvisare un Admin. A quel punto, verrà aperto un **bando**, nel quale sarà indicato il prezzo di acquisto. Nel caso più cittadini siano interessati all'acquisto del locale si terrà un'asta al rialzo.
12. Il **proprietario** di una attività Whitelistata dovrà avere la **fedina penale pulita**. Se il proprietario di un'attività whitelistata dovesse commettere numerosi reati gravi le forze dell'ordine potranno chiedere al giudice di **revocargli la concessione**.
13. Nel caso dell'armeria e concessionario ci dovrà essere totale neutralità da parte di entrambe le parti durante il servizio.
14. Il passaggio di proprietà di una attività potrà essere effettuato solo in presenza di un procuratore o di un giudice.

## Safe Zone

La safe zone è intesa come una zona nella quale non è possibile effettuare azioni illegali.

1. **L'ospedale, Negozi di vestiti, tatuaggi, maschere e parrucchiere** sono considerate come **safe zone**.
2. Le **stazioni delle forze dell'ordine** sono considerate come semi-safe zone ovvero **sarà possibile assaltarle con un valido motivo RP APRENDO UN TICKET SUL DISCORD**, ma **non saranno tollerate azioni troll** che provochino sparatorie senza motivo. L'assalto alla centrale di polizia potrà essere eseguito da **massimo 8 criminali** e potranno intervenire un **numero illimitato di forze dell'ordine**. **Si potranno usare tutte le armi presenti in game e caschi**.  
Se la fazione che attacca, viene arrestata, la polizia rinverrà i criminali a processo, dove **dovranno rispondere davanti ad un giudice di terrorismo, con il rischio di permajail (rischiare non significa che sarà così)**.  
Si ricorda che le **centrali delle forze dell'ordine sono videosorvegliate** e non sarà possibile manomettere le registrazioni, pertanto i criminali si prenderanno la piena responsabilità in RP delle azioni effettuate.

*il numero minimo di poliziotti per assaltare la centrale deve essere di 8*

**P.S.- TUTTI LE FAZIONI CHE SI PRESENTERANNO DAVANTI ALLA CENTRALE SENZA MOTIVO VALIDO RP A TROLLARE I POLIZIOTTI, VERRANNO WARNATI PER MANCANZA DI SERIETA' O ADDIRITTURA BANNATI SE NECESSARIO!!!!**

3. **La Chiesa** è una **Safe Zone**, sia l'interno che nei pressi della stessa quindi sono vietate tutte le forme di violenza, insulti razziali, di altre religioni o trolling in generale, **inoltre è vietato anche solo la detenzione di armi alla mano.**
4. L'isola a sinistra di Paleto è off-limits, riservata allo staff ed agli admin
5. **I locali** verranno considerati zone SEMI-SAFE, **non sarà possibile far partire rapimenti o azioni criminali all'interno di questi**, nel caso ci fossero validi motivi RP (es. devo rapire il direttore che è un capo criminale) si potrà fare dopo aver richiesto il permesso in un ticket allo staff, ovviamente è vietato abusare della zona SEMI-SAFE.



## Regolamento riciclaggio soldi sporchi

1. I soldi sporchi non possono essere immediatamente identificati come tali, sono semplicemente contanti che non risultano depositabili in banca per dubbia provenienza. Ricordiamo che il termine **“soldi sporchi”** non può essere utilizzato in game, **bisogna ruolare una scena in cui si verifica la provenienza dei soldi.**
2. Qualora un player dovesse iniziare a riciclare denaro sporco, vi è una percentuale che si tiene colui che “pulisce” (solitamente la parte più grossa) e l'altra parte viene data a colui che ha procurato i soldi. Non c'è una % fissa, varia da fazione a fazione.

## Regolamento Azioni Illegali

Di seguito verranno specificate le regole per le azioni illegali, fatto salvo le rapine che hanno un regolamento ad hoc.

1. Il numero massimo di criminali presenti in una azione illegale è **10** il numero massimo di poliziotti è di **14.**

2. Sono **SEVERAMENTE** vietate le azioni a scopo di **Loot**. Non è possibile lootare una persona senza una valida motivazione rp.
3. L'azione dovrà essere **territorialmente delimitata** in un raggio limitato (300 metri), durante un'azione i criminali e le forze dell'ordine **non potranno allontanarsi** e tornare sulla zona (chi si allontana dalla zona è considerato in fuga e non potrà prendere nuovamente parte all'azione in alcun modo).
4. Nelle azioni freeroam il conteggio dei giocatori include **tutti i membri presenti nel raggio d'azione della fazione stessa anche se non partecipano in modo attivo**. Diversamente **non verranno contati i membri che sono in ostaggio**.
5. Nelle **zone rosse sarà possibile sparare a vista** ma è fortemente consigliato fare RP prima di aprire il fuoco. Resta inteso che **le forze dell'ordine non potranno sparare a vista**.
6. Alla base di azioni illegali, quali **omicidi e rapimenti**, è richiesta la presenza di una **solida motivazione**.
7. I malviventi non possono chiedere a una persona di **ritirare dei soldi al Bancomat ne obbligare bonifici**. Potranno rubare esclusivamente i soldi presenti nel suo portafogli.
8. L'utilizzo di una **maschera** funge direttamente da **camuffamento per la voce**. Chi parla con un malvivente mascherato, quindi, non potrà riconoscerlo in nessun caso. Il **casco** qualora copra il viso sarà considerato come una maschera. I soli vestiti non saranno sufficienti per riconoscere una persona mascherata.
9. È severamente vietato utilizzare una **chiamata ai servizi** (Polizia, Medici, Meccanici, Avvocati, Concessionari, ecc) per azioni illegali premeditate (es. rapimento). Non sarà quindi possibile rapire una persona che risponde ad una chiamata di servizio.
10. Una volta che l'azione sia **conclusa**, le parti coinvolte, dovranno comunicare, attraverso la **chat /ooc**, la conclusione di essa (**AZIONE FINITA [LUOGO]**). L'azione si considera conclusa quando: tutti i membri di una fazione sono morti o arrestati o scappati.
11. E' consentito accordarsi con il/gli ostaggi/o, **ma quest'ultimo dovrà comunque ruolare di essere impaurito**, si ricorda che nel momento in cui l'ostaggio sia accordato, e dovesse finire a terra, sarà **PERMADEATH**.
12. In una azione **NON PUÒ ASSOLUTAMENTE** esistere collaborazione tra 2 fazioni criminali.
13. Una volta **terminata** l'azione qualora vincano le forze dell'ordine **non** sarà possibile effettuare un'altra azione fino alla partenza del convoglio per il trasporto dei sospettati in **centrale/carcere**.  
l'azione viene considerata freeroam.



Tutti i criminali arrestati non possono mai intervenire nell'azione e non possono in nessun caso e in nessun modo utilizzare nessun tipo di comando per uscire dai veicoli ma dovranno essere esterni e non influire nell'azione dell'assalto. (L'infrazione di questa regola comporterà l'annullamento dell'assalto)

Potranno scappare solo ad azione terminata.

**Gli assalti al convoglio possono essere effettuati solo ed esclusivamente con valide motivazioni** (es. il capo di una fazione rischia il processo), verranno annullati tutti gli assalti con motivazioni futili.

**Se gli attaccanti vincono possono riprendere le armi ma non gli item** (soldi, droga)

L'assalto può essere tentato una sola volta.

**13.2 Una volta terminata una rapina banca** (SOLO BLAINE E PACIFIC) o un'azione sui campi droga (ESCLUSO IL CAMPO MARIA), La polizia prima di partire con il convoglio deve accertarsi di **NON INDOSSARE I CASCHI**. L'assalto può essere tentato una sola volta. In caso di sovrannumero da parte dei criminali quest'ultimi dovranno consegnarsi alla polizia.

**ASSALTO AZIONE FREEROAM: 7 CRIMINALI 14 AGENTI**

**ASSALTO BLAINE: 3 CRIMINALI 6 AGENTI**

**ASSALTO PACIFIC: 4 CRIMINALI 8 AGENTI**

**ASSALTO METH: 4 CRIMINALI 8 AGENTI**

**ASSALTO COCA: 6 CRIMINALI 10 AGENTI**

14. **Qualsiasi tipo di azione Illegale** è possibile solamente con almeno **2 poliziotti** in servizio.
15. **E' vietato effettuare azioni troll nei pressi della centrale di Polizia.** E' vietato passare davanti alle centrale della Polizia insultando o provocando inseguimenti. Non verranno tollerate azioni forzate.
16. In un'azione qualora la controparte finisca a terra (fine azione) non sarà possibile chiamare i medici per continuare l'azione o iniziarne un'altra con gli stessi soggetti.
17. In una qualsiasi azione è **severamente vietato** l'utilizzo di esplosivi senza l'approvazione di un admin.
18. Post rapina, in caso di vittoria dei criminali, è severamente vietato effettuare qualsiasi azione che ritardi l'intervento dei poliziotti ad un'altra rapina. Ad esempio lootare telefoni, gopro, bucare gomme etc.
19. **È vietato l'utilizzo delle barche in una rapina.** La polizia avrà a disposizione il proprio deposito per le barche in diversi punti della mappa. L'uso improprio di quest'ultima verrà penalizzato **con la vittoria imminente della controparte.**

20. Le armi illegali come smg, Scar-H, Ak-47 ect.. potranno essere utilizzate **solo nelle zone di droga** (seguendo sempre la regola delle droghe) **o durante le rapine** (seguendo sempre la regola delle rapine).  
In città invece sia i civili che gli agenti di polizia dovranno utilizzare solo ed esclusivamente la pistola come arma per qualsiasi azione che non sia compresa fra quelle citate precedentemente.
21. Da oggi le fazioni criminali che faranno un'azione (*fazione x contro fazione y*) indipendentemente dal luogo dell'azione si classificheranno in questo modo **Fazione in attacco e fazione in difesa**: La fazione in attacco sarà obbligata ad attaccare. La fazione in difesa potrà decidere di rimanere in difesa o attaccare. Ovviamente per chi ha bisogno di leggerlo, entrambe possono disingaggiare in qualsiasi momento se lo ritengono opportuno.
22. Quando c'è uno scontro tra due fazioni indipendentemente dal luogo dello scontro, **è vietato a una terza fazione di intervenire**. L'unica fazione che potrà intervenire eventualmente è quella della **polizia**. Nel caso in cui la Polizia intergenga in un'azione dove sono presenti visivamente più di 8 criminali, potrà intervenire in numero massimo di 20. nel caso in cui c'è il sovrannumero di quest'ultima l'azione la vince automaticamente la parte che subisce
23. Durante una sparatoria in un'azione FREEROAM sarà possibile per una fazione richiedere l'intervento di un'altra fazione unicamente nel caso in cui ci sia una forte correlazione tra le due e comunque **mantenendo il numero massimo di 8 criminali**.  
Non sarà possibile unirsi ad una sparatoria solamente con lo scopo di divertirsi. Per quanto riguarda le azioni ai campi droga il numero massimo di fazioni in un'azione è di 2.
24. E' assolutamente **vietato rapinare i lavoratori no whitelist**, sia dentro le zone di farming sia durante il trasporto, sia all'import, sia durante il tragitto per andare a depositare i soldi in banca.
25. **Non si può indossare il casco** all'infuori di rapine o campi droga. Ovviamente il casco potrà essere indossato solo ed esclusivamente arrivati nella zona dell'azione (banca per la rapina o campo droga per la droga)
26. **Non è possibile utilizzare** alcun tipo di animazione durante un'azione illegale.
27. Per i player che andranno nelle zone del ghetto (groove, barrio,.. ) con l'intenzione di **assaltare o creare azioni offensive** nei confronti delle Gang, potrà essere richiesto il **permadeath** (In quanto i ghetti vengono considerati al pari delle case fazione delle mafie), anche il **trolling** nelle suddette zone verrà **severamente punito**.
28. La Polizia in **NESSUN CASO (Zone Rosse, azioni Freeroam e Rapine) può essere lootata**, solo in caso di sequestri è possibile rimuovere **dispositivi elettronici**. (es. Radio, GPS, Telefono)

29. Nel caso di un **azione fra 2 o più fazioni** una di essa **è in sovrannumero automaticamente perderà l'azione stessa e dovrà dare il proprio loot alla fazione vincente.** Questo per evitare l'abuso di mettersi in sovrannumero per farsi annullare l'azione.
30. **Se per far scappare un uomo arrestato in centrale di polizia, sequestri dei poliziotti per contrattare il suo rilascio, la persona rilasciata (se identificata) sarà poi ricercata e nel caso arrestata dovrà rispondere di associazione a delinquere.**
31. E' consentito spostare i corpi durante l'azione, in modo da portarli con sè e disingaggiare o semplicemente spostarli. Si ricorda però che è **SEVERAMENTE VIETATO** lootare i corpi durante l'azione per prendere bende e/o munizioni o qualsiasi altro oggetto.
32. Un qualsiasi **ostaggio preso per una rapina non potrà essere lootato.** I rapinatori potranno utilizzare lo */me smonta arma* per rendere l'arma dell'ostaggio inutilizzabile, o */me toglie batterie* per rendere inutilizzabile radio e telefono qualora l'ostaggio stesso possenga uno di questi item. Unico item che si potrà prendere è la gopro.
33. Da oggi durante i rapimenti **NON** sarà più possibile atterrare la persona rapita (con armi da fuoco, pugni , mazze ecc) **L'unico modo per far dimenticare sarà l'utilizzo dell'upramina.** Chi viene ucciso durante un rapimento sarà perma, che verrà ritenuta infrazione del regolamento se non autorizzata da un admin
34. Al civico **626 e 906** è possibile **effettuare azioni criminali (incontri)** purchè **NON si generi un conflitto a fuoco o azioni di rapimento all'interno del garage e Molo.**
35. **Per i fermi stradali** dove sono coinvolte **AUTO RUBATE agli NPC** e agli altri player, la polizia non potrà più perquisire e arrestare i soggetti colti in flagranza di reato. **Dopo gli accertamenti da parte degli agenti** (documenti e targa) , gli stessi potranno applicare una multa che va da un minimo di 1000\$ ad un massimo di 2000\$ (in caso di mancata identificazione) e sequestrare il mezzo in questione.

## Regolamento Droghe

Di seguito il regolamento specifico per le droghe:

1. Le **zone di raccolta, processo** della droga sono considerate **zone rosse.**
2. Per la raccolta ed il processo della droga sarà **obbligatorio** l'utilizzo di **furgoni, pickup o camion** (tutti gli altri veicoli compresi i SUV non possono trasportare droga nel baule) per **qualsiasi quantità di droga trasportata.**
3. Il limite di criminali e poliziotti che potranno essere presenti all'interno di **una zona di raccolta o processo droga** (zona rossa) è il seguente:

- A) Marijuana popolare (erba di bassa qualità): 8 criminali - 8 agenti (solo armi bianche) **SENZA CASCO**
- B) Marijuana: 5 criminali - 6 agenti (solo pistole) **SENZA CASCO**
- C) Cristalli metanfetamina processo e raccolta: 7 criminali - 8 agenti **(solo smg)**
- D) Processo oppio: 5 criminali - 6 agenti (pistole, smg)
- E) Cocaina processo e raccolta: 8 criminali - 10 agenti **(solo carabine)**

Ricordiamo che vedette e altri player in fazione nel raggio di 500m verranno considerati in azione. La polizia non potrà utilizzare l'elicottero salvo dove specificato.

- 4. Durante la vendita di droghe, potranno intervenire un numero illimitato di agenti. I criminali al contrario potranno essere massimo 12. La polizia potrà utilizzare l'elicottero. Si ricorda che la vendita NON è considerata zona rossa, poiché non vi è un luogo specifico ma può avvenire ovunque.

## Regolamento Rapine

Di seguito le regole relative alla azioni di rapina.

- 1. Durante una rapina in un negozio, in gioielleria e in banca, i poliziotti e i rapinatori devono svolgere almeno **5 minuti di RP**.
- 2. Nel momento in cui la **rapina è in corso** (soprattutto nelle grandi banche) **nessun'altra fazione potrà intervenire**.
- 3. Le rapine, una volta iniziate, **non possono essere annullate** (Questo non vale qualora i poliziotti dovessero comunicare in OOC che non possono intervenire per mancanza di numero). Se, al termine del processo, i poliziotti **non sono ancora intervenuti**, i rapinatori possono scappare con il bottino. Se i poliziotti dovessero arrivare durante l'uscita dei criminali si darà vita ad un inseguimento.
- 4. Una rapina in un **negozio** è concessa solamente con **almeno 2 agenti** delle forze dell'ordine in servizio. I rapinatori e gli agenti in azione potranno essere **massimo 2**. I malviventi **non potranno avere ostaggi** e dovranno restare **all'interno** dell'edificio. I rapinatori potranno utilizzare solamente **pistole 9mm**, mentre i poliziotti le **pistole da combattimento**. **Da entrambe le parti non potranno essere utilizzati caschi**.
- 5. Una rapina in **Gabriela's Market** è concessa solamente con **almeno 4 agenti** delle forze dell'ordine in servizio. I rapinatori potranno essere **massimo 3** e gli agenti in azione potranno essere **massimo 3**. I malviventi **NON potranno avere ostaggi** e non potranno avere un complice all'esterno. Nella rapina potranno essere utilizzate solo 9mm, SNS o Vintage da parte dei criminali e Combat pistol da parte della polizia.

6. Una rapina all'armeria di Sandy (civ. 1022) **è concessa solamente con almeno 4 agenti** delle forze dell'ordine in servizio. **I rapinatori** potranno essere **massimo 3** e **gli agenti** in azione **potranno essere massimo 3**. I malviventi **NON** potranno **avere ostaggi** e **non** potranno **avere un complice all'esterno**. Nella rapina potranno essere utilizzate solo **pistole cal. 9**.
7. Una rapina al **Ponsonboys** (civ. 644) è concessa solamente con **almeno 4 agenti** delle forze dell'ordine in servizio. I rapinatori potranno essere **massimo 3** e gli agenti in azione potranno essere **massimo 3**. I malviventi **NON potranno avere ostaggi** e non potranno avere un complice all'esterno. Nella rapina potranno essere utilizzate solo pistole cal. 9.
8. Una rapina in una **Banca Fleeca (centro città)** è concessa solamente con **almeno 4 agenti** delle forze dell'ordine in servizio. I rapinatori potranno essere **massimo 3** e gli agenti in azione potranno essere **massimo 3**. I malviventi potranno anche avere **fino a 1 ostaggi** e non potranno avere un complice all'esterno. Nella rapina potranno essere utilizzate solo SMG e pistole.
9. Una rapina in una **Blaine (banca a Paletto)** è concessa solamente con **almeno 8** agenti delle forze dell'ordine in servizio. **I rapinatori** potranno essere **Minimo 4 e massimo 5**, gli agenti in azione potranno essere **massimo 6**. I malviventi potranno avere **1 ostaggio** e potranno avere un complice all'esterno (massimo un isolato di distanza vedi mappa). L'esterno è contato come persona in azione. Si potranno usare anche i fucili d'assalto (Carabina Speciale, Carabina D'assalto) e caschi.
10. La rapina alla banca **Fleeca di Sandy Shores e e Fleeca est** è concessa solamente con **almeno 6 agenti** delle forze dell'ordine in servizio. I **rapinatori** potranno essere **massimo 4** e gli agenti in azione potranno essere **massimo 5**. I malviventi potranno anche avere **un ostaggio**. I rapinatori potranno inoltre avere un complice all'esterno (compreso nei 4 in azione). Si potranno usare anche SMG e caschi
11. Una rapina alla **Banca Pacific Standard** è concessa solamente con **minimo 10 agenti** delle forze dell'ordine in servizio. I rapinatori potranno essere **massimo in 6** e gli agenti in azione potranno essere **minimo 7 e massimo 8**. I malviventi potranno anche avere fino a **2 ostaggi**. Un solo criminale potrà rimanere **all'esterno** dell'edificio (**massimo un isolato di distanza** vedi mappa). (L'esterno è contato come persona in azione. Il tetto della Pacific non può essere utilizzato da nessuna delle due parti.)

L'esterno potrà ingaggiare in qualunque momento. È vietato ingaggiare uccidendo il trattatore. La polizia a seguito dell'ingaggio potrà scegliere se continuare la contrattazione o fare irruzione.

Uscire all'esterno della banca senza previamente avvisare gli agenti sarà considerato NoFear con conseguente ingaggio della Polizia.

È assolutamente vietato utilizzare la ringhiera come punto per sparare (vedi foto).

È assolutamente vietato usare il glitch dell'apertura porte con il fucile per attaccare gli agenti.

12. Una rapina alla **Zecca di Stato** è concessa solo previa richiesta ad admin la rapina potrà essere fatta da massimo 12 criminali e massimo 16 poliziotti, i criminali potranno avere al massimo 4 ostaggi e potrà stare un solo criminale all'esterno dell'edificio (**massimo un isolato di distanza** vedi mappa)..(L'esterno è contato come persona in azione. Il tetto della Pacific non può essere utilizzato dal criminale all'esterno.) Si potranno usare caschi e armi a scelta.
13. Una rapina viene considerata **terminata** quando tutti i criminali vengono ammanettati, feriti o riescono a fuggire, oppure i poliziotti sono feriti o si sono ritirati. E' obbligatorio scrivere in **OOC "Azione Finita"** da entrambe le parti.
14. Eventuali criminali che dovessero "scappare" dalla rapina **non potranno rientrare in azione**
15. In caso di **rapina con ostaggio**, i rapinatori dovranno avvertire i poliziotti della presenza di ostaggi all'interno dell'edificio. I poliziotti dovranno dare la **priorità alla salvaguardia degli ostaggi**. L'ostaggio **non può in nessun modo aiutare i rapinatori**.
16. Se i criminali chiedono e **ricevono i soldi del riscatto** senza rilasciare gli ostaggi le forze dell'ordine avranno un valido motivo per fare irruzione.
17. Il **rapimento** di un eventuale ostaggio deve avvenire tramite un'azione RP.
18. Nei **negozietti e banche normali non sarà possibile** effettuare azioni (ad esempio **contro rapina**) dopo la conclusione della rapina.  
Per la **Banca Pacific, Zecca e la banca Blaine** sarà possibile effettuare un'azione successiva alla rapina come segue:
  - a. Una volta terminata l'azione qualora vincano le forze dell'ordine **non sarà possibile effettuare un'altra azione fino alla partenza del convoglio** per il trasporto dei sospettati in centrale. Massimo di criminali in azione: 4 (Pacific e Zecca) e 3 (Blaine)
  - b. In caso i rapinatori vincano l'azione non sarà possibile effettuare una contro rapina
  - c. In tutti gli altri casi sarà considerata fine azione nel momento in cui tutti i criminali sono nelle celle all'interno della centrale delle forze dell'ordine.
19. Le forze dell'ordine non potranno spawnare scatole o altri oggetti, solo strisce chiodate, transenne e coni.
20. Dopo la **conclusione di una rapina** i criminali, in caso di vittoria, **dovranno attendere almeno 30 minuti** prima di poter effettuare un'altra azione illegale.
21. E' severamente vietato portare qualsiasi tipo di veicolo all'interno degli edifici.
22. E' vietato l'utilizzo degli animali durante una rapina o una azione illegale.

23. L'esterno in una qualsiasi rapina dovrà trovarsi in un range massimo di 100m.

24. Durante una rapina sarà consentito da parte della Polizia l'utilizzo delle Granate a Gas. ( **1 granata per Agente** )

- Banca Piccola/Gioielleria: 2 Granate a Gas
- Banca Media: 3 Granate a Gas
- Banca Grande: 5 Granate a Gas

(Non potranno essere lanciate più granate da un singolo agente e non potrà essere superato il cap stabilito nonostante la disponibilità dell'oggetto in questione)

25. **L'utilizzo del civico 670** per le rapine al fleeca, ponson o gabriella è **ASSOLUTAMENTE VIETATO.**

26. Durante la contrattazione di una rapina, qualora aveste consegnato soldi sporchi alla polizia per ottenere la fuga, **questi NON possono essere ripresi se finita la sparatoria**, e la rapina è vinta dai criminali.

27. **Rapina TRENO:** è concessa con almeno **2 agenti** delle forze dell'ordine in servizio. I rapinatori e gli agenti in azione **potranno essere massimo 3**. I criminali **NON potranno avere ostaggi**. Si possono utilizzare **solamente pistole** calibro **9mm e senza caschi**.

28. Rapina **NEGOZIO VANGELICO:** è concessa con almeno **4 agenti** delle forze dell'ordine in servizio. I **rapinatori** e gli agenti in azione potranno essere **massimo 3**. I criminali potranno avere **1 ostaggio** che dovrà necessariamente indossare una maschera anti-gas. **Si potranno utilizzare solamente le pistole calibro 9mm e senza caschi**. I rapinatori non potranno avere un'esterno.

## Regolamento Furto D'auto

1. Il furto d'auto può essere fatto massimo da 2 player (**che dovranno essere entrambi sull'auto rubata**) che effettuano il furto, non possono intervenire terzi da parte dei criminali, possono portare e usare solo pistole cal.9. Per la Polizia potrà intervenire una sola pattuglia composta da 2 agenti, anche loro potranno usare (qualora ci fosse uno scontro a fuoco) solo combat pistol. **Se durante l'azione del furto d'auto i criminali sparano, la polizia può richiedere l'intervento di un'altra pattuglia composta da 2 agenti.**

2. La zona delle consegne dei furti di veicoli **NON** sono zone rosse. Quindi per cui **non** si possono **iniziare azioni illegali senza un valido motivo in RP**. Ogni tipo di azione illegale a scopo loot per chi ha finito un furto di veicolo verrà valutata **FAIL** e saranno presi seri provvedimenti da un admin.

## Regolamento Furto nelle abitazioni

1. Il furto nelle abitazioni può essere fatto massimo da 2 player che effettuano il furto, non possono intervenire terzi da parte dei criminali, possono portare e usare solo pistole cal.9. Per la Polizia potrà intervenire una sola pattuglia composta da 2 agenti, anche loro potranno usare (qualora ci fosse uno scontro a fuoco) solo combat pistol.
2. Durante il furto **NON** sarà possibile l'utilizzo di ogni di tipo di casco.

## Regolamento PED

### Regolamento ped BAMBINO/A:

- Il ped da bambino dovrà essere autorizzato dallo staff
- Se il ped è piccolo il player dovrà ruolare con almeno un player con un ped adulto che lo accompagna
- Chi ruola questo ped da bambino dovrà usare un modificatore vocale, oppure una voce adatta all'età del ped
- Non si potranno guidare auto, moto o altri veicoli
- Non si potranno detenere e usare nessun tipo di armi (bianche o da fuoco) non potranno né detenere mazze o item che possono far danni a player
- Non potranno far parte di azioni criminali
- Non potranno avere ne case ne auto ne moto intestate
- Non sarà accettato il trolling
- Dovranno usare un linguaggio per l'età che rappresenta il ped

## Regolamento fazioni illegali

1. Scrivere la storia della fazione e pubblicarla sul canale discord "**Bandi fazione**". La proposta dovrà essere completa di:
  - a. storia delle fazione
  - b. linee guida RP
  - c. regolamento interno (esempio: stile mafia, rapinatori, gang, etc)
  - d. scopo in RP (esempio: controllo delle droghe, controllo delle armi, estorsione, rapimenti etc)
2. La fazione dovrà essere composta da minimo 6 player.
3. Le fazioni approvate dallo staff riceveranno:
  - Fazione come lavoro con massimo 5 ruoli
  - Deposito oggetti e armi (in qualsiasi punto della mappa)
  - Conto fazione con un piccolo bonus di partenza 50.000 dollari
  - Canale discord sia testuale che vocale con accesso riservato (invisibile agli altri player)
4. La fazione dovrà essere attiva e dovrà rispettare il suo regolamento interno a meno che la storia non cambi e maturi in rp, ma se la fazione non è attiva lo staff potrà rimuoverla.



5. Nel caso una fazione volesse un locale dovrà scriverlo all'interno della proposta fazione effettuata.
6. Se una fazione approvata, con un *background da mafia o organizzazione criminale* tenta di conquistare territori poveri come Grove Street o territori simili, **gli verrà tolta la fazione scriptata (perdendo anche il posto nella tavola del cartello)**, in quanto non più consone al suo stesso background
7. Qualora, uno o più player creano scontri o recano danni ad una fazione riconosciuta, la stessa, dopo il primo avvertimento, **può portare il soggetto o i soggetti dal cartello (admin) per richiedere un perma**. Gli admin dopo una valutazione veloce potranno consentire immediatamente il perma stesso.
8. **Tutte le fazioni illegali ufficiali saranno divise e identificate in questo modo:**
  - Mafia
  - Clan
  - Gang

**tutti** gli altri gruppi criminali presenti in città saranno identificati come dei **semplici gruppi criminali**. Sarà a discrezione dello **STAFF** valutare che il role play delle fazioni illegali se è coerente con l'identità del **background fazione**.
9. **Il cartello** assegnerà ad alcune mafie dei **territori** (vedi mappa sotto) che dovranno presidiare e difendere, per comodità verranno considerate come **zone arancione**. Nelle **zone arancione** non si potrà **mai** ingaggiare a vista, fatte eccezioni per gli assalti.
10. **All'interno** delle zone arancione saranno presenti le raccolte degli additivi che serviranno a processare la meth e la cocaina. Alla raccolta potranno partecipare **max 10 criminali PER I POSSESSORI DELLE ZONE, 8 per gli eventuali attaccanti e max 12 agenti**. (potranno essere utilizzate **solo pistole e niente caschi**).
11. **La conquista delle altre zone arancione** potrà avvenire nel seguente modo:
  - Si dovrà richiedere tramite ticket allo **STAFF**. Senza l'approvazione del ticket l'azione **NON** sarà convalidata e ritenuta valida ai fini della conquista territoriale.
  - Si potranno effettuare **2 attacchi al giorno OGNI 3 GIORNI**, un attacco sarà effettuato dal clan affiliato e l'altro sarà a discrezione della mafia se attaccare in prima persona la zona arancione o affidare l'attacco ad un suo clan. Qualora la mafia o il clan dovesse vincere **3 attacchi su 5**, automaticamente **otterrà il controllo** della zona arancione per **5 giorni**, senza possibilità di ricevere dei contro-attacchi. Se la mafia o il clan che difende la propria zona arancione dovesse avere la meglio sui **primi 2 attacchi**, automaticamente **avranno difeso** la zona, oppure **difendendo 3 attacchi 5**. In caso di vittoria i **difensori** avranno la possibilità di non subire nuovi attacchi **per 5 giorni**. Il punteggio verrà controllato e segnato da un **Admin**.
12. **I difensori** potranno essere **max 10** e gli **attaccanti max 8**. Potranno intervenire **max 12 agenti**. In questi assalti si useranno solo le **pistole (niente caschi)**.

## Regolamento Streamers

Per essere **accettati come streamers** di OUTLAND City, dovrete rispettare i seguenti **requisiti**:

1. Avere Twitch e almeno 100 follower;
2. Fare almeno **3 live ogni settimana** sul nostro server di GTA RP;
3. **Sponsorizzare** il server durante le live mettendo link discord e nome nel titolo [OUTLAND RP];
4. Attenersi al **regolamento**;
5. **Avvertire** le persone in chat nel caso in cui facciano **metagame** o **back seating**. Il back seating si verifica quando un vostro viewer vi consiglia cosa fare durante le vostre live parlando delle meccaniche o dicendo come trovare alcune cose.

## Regolamento Streamers Partner

Lo **STREAM PARTNER** è un riconoscimento che viene dato allo streamer dallo staff.

Con lo STREAM PARTNER si ha diritto ad avere **poteri in game che permettano allo streamer in caso di bug di risolvere immediatamente senza l'ausilio dello staff**, si avrà la possibilità di **attivare i nomi sopra i personaggi in modo da reportare immediatamente comportamenti troll o non consoni al regolamento**.

Inoltre essere pubblicizzati sul discord di OUTLAND.

Lo staff si riserva la possibilità di **rimuovere immediatamente tale privilegio e/o bannare** qualora lo streamer non trasmetta più qualità role play, non rispetta il regolamento streamer o se ha atteggiamenti o comportamenti in live tali da **insultare o offendere player presenti nel server in modo continuo e provocatorio**.

Lo spect durante **l'azione è consentito, ma senza attivare i nomi sui personaggi**. (Se non si rispetta questa regola l'azione verrà annullata e data persa a chi ha attivato il mostra nomi)

L'accesso allo stream partner è a discrezione dello staff dopo richiesta dello stesso.

## Regolamento ELICOTTERI

1. É severamente vietato utilizzare gli elicotteri in rapina.
2. É severamente vietato usare gli elicotteri per un'azione ai campi droga.
3. É possibile utilizzare l'elicottero in azioni freeroam.
4. Per poter utilizzare l'elicottero in modo legale bisognerà pagare 50k ogni settimana al municipio per avere il rilascio del permesso di volo sul territorio della città di Los Santos.

5. Per poter utilizzare l'elicottero in modo legale bisognerà ottenere un brevetto di volo.
6. É severamente vietato utilizzare l'elicottero a scopo di troll ( volare a bassa quota in centro città, atterrare in strade cittadine, etc..) pena: **BAN**
7. Si ricorda a tutti i player che atterrare su una strada, su una montagna o in una superficie non idonea ad un atterraggio in sicurezza di un elicottero verrà considerato come FAIL!

Si ricorda a tutti i player che l'utilizzo del elicottero in determinate circostanze potrebbe comportare il permadeath del personaggio.