

|| NORMATIVA MIAMI ROLEPLAY ES ||

La normativa puede estar sujeta a cambios por parte de la administración
Desde la administración recomendamos revisar la normativa periódicamente por
posibles modificaciones. (última modificación: 07/02/2024).

1. Conceptos básicos.

- Crea un personaje, elabora su historia y cíñete a ella. Actúa en consecuencia a lo que haría tu personaje en la vida real, ese es el fundamento de un servidor de roleplay.
- Puedes hablar con un acento específico sólo en caso de que sea entendible por parte de los otros usuarios. A la hora de redactar, es preciso hacerlo de la forma más correcta posible.
- El idioma usado tanto OOC como IC será el Español, de no ser así no se podrá acceder al servidor.
- No se permitirá ningún tipo de insulto, falta de respeto o burla hacia otro usuario OOC, tanto en el servidor como en el discord. En caso de no respetarse esta norma se aplicarán las sanciones pertinentes por parte de la administración.
- Los roles relacionados con violaciones o graves hacia otra persona están prohibidos. Los roles sexuales deberán ser consentidos por las dos personas implicadas, de no ser así será baneado definitivamente del servidor.
- Queda totalmente prohibido cualquier nombre que no sea real o sea ofensivo. (Ej: Tomi Nabo...). Conllevará a un baneo permanente.

2. Conceptos generales:

- **In Character [IC]:** Es todo lo que sucede dentro del rol e influye en la vida de nuestro personaje y su vida en el servidor.
- **Out of Character [OOC]:** Es todo lo que sucede fuera de nuestro rol y servidor. Esta información no podrá incumbir a nuestro personaje.
- **Meta Gaming [MG]:** Se considera MG toda aquella información OOC que se use para algún beneficio IC. De ser usado, se procederá a poner la sanción administrativa correspondiente.

- **Power Gaming [PG]:** Implica todas aquellas acciones que realizamos IC, que bajo ningún concepto, se podrían realizar o producir en la vida real. De ser usado, se procederá a poner la sanción administrativa correspondiente.
- **Bunny Jump [BJ]:** Se trata de realizar saltos con la finalidad de desplazarse a mayor velocidad, cosa que no haríamos en la vida real. Está totalmente prohibido.
- **Rol de Entorno [RDE]:** Como en la vida real, la ciudad que nos rodea está compuesta por vecinos, transeúntes, zonas restringidas, cámaras, etc. Siempre deberá considerarse todo lo que sucede a nuestro alrededor como si de la vida real se tratase.
- **Revenge Kill [RK]:** Tomar venganza de forma inmediata después de haber sido abatido.
- **DeathMatch [DM]:** Se considerará DM el matar sin rol previo a cualquier individuo
- **Vehicle DeathMatch [VDM]:** Atropellar intencionadamente a un peatón con un vehículo.
- **Player kill [PK]:** El PK podrá ser de dos formas en las cuales tendremos el PK estándar (Una vez quedas inconsciente no podrás recordar lo que pase a partir de ahí) o el PK Parcial (Solo lo podrá hacer alguna organización criminal/policía, y se realizará para que esa persona olvide toda su historia con el PJ dentro del servidor, sin perder ninguna de sus pertenencias).
- **Character Kill [CK]:** El CK será la muerte total de tu personaje, es decir, su fallecimiento. Este podrá ser realizado por la policía, una organización criminal o por voluntad propia, contando con un rol previo avisando a la administración.
- **Usos de /me y /do:** El /me se utilizará para realizar todas aquellas acciones que nuestro personaje quiere realizar pero no existe una animación IC para ello (deberá ser en primera persona. EJ: /me coge la caja del suelo y la deja en la estantería). El /do se utiliza para especificar acciones que tengan que ver con el entorno que nos rodea, la expresión de sentimientos y las sensaciones (se deberá de utilizar en tercera persona. EJ: /do Se le vería mala cara).

- **Uso del /entorno:** Se usará en cualquier tipo de acto ilegal o situación que lo requiera. Ej; /entorno estoy viendo a 4 personas enmascaradas con un pantalón azul y camiseta negra, van todos iguales, robando un coche mientras portan armas de fuego, el modelo del coche parece ser un sultán gris.
- Todo **report** deberá de ir acompañado de pruebas para que la administración pueda resolver el reporte correctamente y sin engaños, de no ser así, la administración no podrá resolver el reporte.

3. **Normas Generales:**

- **Evadir Rol:** Queda totalmente prohibido evadir un rol, ya sea entrando en una zona segura para evitarlo o desconectándonos del servidor. En el caso de que sea debido a una interrupción o caída de nuestra conexión deberemos seguir con el rol de inmediato. De no ser posible se tendrá que notificar con las pruebas pertinentes.
- **Nunca parar un rol:** Nunca se podrá interrumpir un rol en curso y antes de llegar al report en el ticket, los usuarios deberán intentar llegar a un entendimiento entre ellos.
- **Valorar tu vida:** Tienes que valorar la vida de tu personaje como si fuera propia y actuar en consecuencia. Se podrán realizar suicidios siempre y cuando se roleen (conlleve CK). Es la norma esencial de todo roleplay.
- **Uso de vehículos no autorizados:** Queda totalmente prohibido el uso de vehículos de la Policía, Taller y EMS por parte de cualquier individuo que no pertenezca a dichos cuerpos. Queda totalmente prohibido el uso de vehículos aéreos sin la licencia pertinente.
- **Estado de inconsciencia:** Queda totalmente prohibido respawnear si estamos en medio de algún rol. Solo se podrá interactuar con el /do para responder al EMS (o situaciones que lo conlleven).
- **DNI:** No será obligatorio llevar el DNI en todo momento. Cualquier persona que no lleve el DNI podrá ser sujeta a una multa por parte de la policía.

- **Robo a trabajadores:** Queda totalmente prohibido atracar a una persona que esté realizando cualquier tipo de trabajo legal.
- **Chip localizador:** Solo podrá ser usado por la policía.
- **Llamadas falsas a los servicios:** Queda totalmente prohibida la realización de llamadas falsas tanto a EMS, Policía, mecánico o taxistas.

4. **Uso de armas:**

- No se podrán iniciar roles agresivos desde ningún vehículo.
- Para utilizar un arma siempre habrá que tener un rol previo, excepto en las zonas conflictivas y las sedes de organizaciones criminales.
- Se podrá llevar todo tipo de armas por parte de organizaciones criminales en caso de estar en una guerra.
- En caso de estar en un sitio alejado/escondido, donde el rol de entorno nos lo permita, o en un rol de atraco podremos usar todo tipo de armas a excepción de atraco a badulake, licorería, tiendas o gasolineras.
- **USO DE FRANCO TIRADOR:**
 - Se tiene que rolear el bípode con: “/me Acopla el bípode al rifle y lo posa sobre la cornisa”
 - Se tendrá que esperar 3 segundos entre cada disparo.
 - No se podrá utilizar el francotirador estando en movimiento, en plena calle a pie.
 - Para usarlo deberás estar quieto y en un sitio relativamente escondido, alejado o elevado (azoteas, escaleras de incendio, montañas, edificios altos, etc).

➤ Uso y portación de armas:

- **Verde:** Uso en ciudad
- **Rojo:** Roles específicos, como pueden ser atracos, guerras, etc...

ARMAS	CIVILES	ORGANIZACIÓN CRIMINAL
<u>Armas blancas</u> <u>[Cuchillos, bates, etc...]</u>	X	X
<u>Pistolas</u>	X	X
<u>Escopetas</u>	X	X
<u>Micro-SMG</u>	X	X
<u>SMG</u>		X
<u>Rifles</u>		X
<u>Francotirador</u>		X
<u>Armas especiales</u>		X

- No se podrá anunciar por ninguna **red social IC** la venta o compra de armas, drogas o cualquier tipo de objeto ilegal.
- **Forzar rol:** Queda totalmente prohibido forzar roles.
- **Comunicación:** Solo se podrá hablar mediante el micrófono IC. En caso de estar esposado, atado, etc... no se podrá hablar por radio.
- **Cortar comunicaciones:** En el momento que se rolea un corte de comunicaciones, no podremos utilizar ningún tipo de comunicación fuera de nuestra voz default con las personas con las que estemos.
- Sobra decir que queda totalmente prohibido aprovecharse de cualquier tipo de bug del servidor, este deberá ser comunicado a la administración. También queda prohibido el dupeo de cualquier cosa.

- Queda totalmente prohibido robar cualquier tipo de armamento policial, así mismo matar a un policía sin motivo previo. Ningún policía podrá vender o dar armamento policial a un jugador que no pertenezca al cuerpo.
- Queda totalmente prohibido rolear una BodyCam, es decir, que lleve cualquier tipo de cámara que no sea IC (teléfono, cámara de fotos, etc...).

5. Zonas seguras y zonas calientes:

- **Zona segura:** Una zona segura es una zona en la cual no se podrá realizar actos delictivos. Las zonas seguras no podrán ser utilizadas para evadir rol. Las zonas seguras son:
 - Comisarías, hospitales, cajeros, tiendas de ropa, interior de viviendas, bancos (cuando no haya un atraco o rol agresivo en curso) y taller mecánico (dentro del taller).
 - No se podrá utilizar una zona segura 20 minutos después de haber tenido algún rol agresivo.
 - No se podrá campear ninguna vivienda.
 - Las zonas ilegales o puntos conflictivos son todas aquellas en las que se pueda hacer recolecta, procesado y compra-venta de drogas y armas de forma ilegal. También incluye zonas de bandas.
 - En las zonas ilegales o puntos conflictivos se podrá abrir fuego sin previo aviso por parte de cualquier jugador independientemente de si pertenece a una organización o no.
 - No se podrá llevar máscara en zona segura.

6. Organizaciones Criminales:

- Los miembros de una organización criminal no podrán anunciar públicamente que pertenecen a una.
- Ninguna organización criminal podrá poner anuncios de venta o compra de drogas, armas o cualquier otra sustancia/material ilegal.
- Todas las organizaciones criminales deben llevar un rol serio y adecuado. En el caso de que se incumpla esta norma se aplicará la sanción pertinente. Dependiendo de la gravedad la Administración

puede tomar las medidas oportunas, llegando a eliminar la organización criminal.

- Una organización criminal no podrá aliarse con otra. Sólo se podrán realizar acuerdos comerciales entre ellas.
- No se permite la concesión de armas, drogas u objetos ilegales que puedan dar ventajas a otra organización criminal.
- Cada organización criminal contará con su sede ó territorio. En la misma mandan ellos, pero deben ser capaces de defender de forma efectiva su territorio sin aprovecharse del RDE.
- Miembros:
 - Mafias:
 - ☐ Mínimo: 5 miembros.
 - ☐ Máximo: 9 miembros.
 - ☐ Sólo podrá haber 1 jefe de máfia.
 - Bandas:
 - ☐ Mínimo: 3 miembros
 - ☐ Máximo: 7 miembros.
 - ☐ Sólo podrá haber 1 jefe de banda.
- ➔ Una guerra de bandas, podrá ser declarada entre 2 bandas. Máximo podrá durar 2 días consecutivos. Será necesario aportar documentos con pruebas gráficas y todos los motivos por los cuales se pretende declarar dicha guerra. La guerra termina cuando uno de los jefes muere, y por supuesto, será un CK.

7. Normativa Policía

- Un policía tiene derecho a pedirle el **DNI** a cualquier civil en la situación que sea.
- **Respetar** a todos los individuos sin discriminar su género, creencia o etnia. No se tolerará la ofensa hacia cualquier colectivo.
- **La corrupción** y toda aquella actividad ilegal queda totalmente prohibida y no se tolerará bajo ningún concepto.
- En el caso de tener sospechas o motivos suficientes la policía podrá cachear al sujeto.
- Está totalmente prohibido **poseer material policial fuera de servicio** a menos que tenga autorización explícita de un superior/alto rango.

- La policía **sólo hará uso del arma letal si son amenazados** con otra arma letal o con cualquier herramienta u objeto que ponga en peligro una vida. También podrán sacar su arma letal si sienten que su vida o la de sus compañeros peligran.
- La policía tiene la **obligación de leer los derechos** al detenido antes de entrar en comisaría, de no ser así, el detenido tendrá el derecho del **Habeas Corpus**.
- Los policías que hayan muerto durante un atraco, secuestro o robo **no podrán reincorporarse al rol en curso**.
- Una vez iniciado un atraco, secuestro o robo, la policía **no podrá solicitar refuerzos**.
- Pasados entre 15 y 20 minutos de negociación **la policía tiene derecho a romper negociaciones** en el caso de que los atracadores no cooperen o no valoren la vida de los rehenes.

8. Normativa del EMS.

- Los EMS tienen la **obligación** de asistir a cualquier usuario que lo requiera y lo necesite.
- **Ningún EMS** podrá utilizar la información obtenida estando de servicio a su favor o para su organización criminal, será sancionado administrativamente.
- No se tolerará el atraco, robo, soborno o secuestro de un **EMS estando de servicio**. Los EMS **no tendrán inmunidad** en el caso de que estén fuera de servicio.
- Un EMS podrá cometer actos ilegales estando **fuera de servicio** e incluso pertenecer a una organización criminal (solo puede haber **1 EMS por banda**)
- Queda **totalmente prohibido** la portación y uso de material médico por parte de los EMS estando fuera de servicio.
- Un EMS no tiene porqué acudir a una zona conflictiva ya que tiene que **valorar su vida**. Si el EMS ve un peligro excesivo en una zona se podrá dar la vuelta e irse a menos que lo extorsionen.

9. Atracos y secuestros.

- Los atracos tendrán una duración **máxima de 1 hora**. En el caso de que se sobrepase el tiempo límite los atracadores **deberán dejar el botín**.
- Sólo se podrá pedir **1 cosa** por un rehén.

- Cuando se rompan negociaciones ambos bandos **tendrán 10 segundos** para prepararse.
- Los atracadores deberán **avisar SIEMPRE** a la policía de que se ha realizado un robo/secuestro mediante el comando **/entorno** cuando estén **secuestrando** o **antes de entrar en el local** donde se efectuará el robo.
- Los atracadores podrán pedir como máximo **3 segundos** para la huida.
- Para matar a un **civil** serán necesarios **3** policías de servicio. Para matar a un **policía** serán necesarios **4** policías de servicio.

- **Robo a Policía:**

- ➔ Serán necesarios **mínimo 3** policías de servicio. Sin un máximo de policías en servicio.
- ➔ **Máximo 2** atracadores.
- ➔ No se permite el robo de todas aquellas cosas que sean de **uso policial**, es decir; sus armas, la tablet, etc...
- ➔ **No se podrá** extorsionar al policía para que éste entregue sus armas o las proporcione. Se deberá de **rolear con /me y /do**: /me deja la pistola en el suelo y le pega una patada /do se vería la pistola tirada en la carretera a lo lejos. Para así evitar problemas con el material policial.
- ➔ Se podrá fotografiar el DNI o Número de placa del policía.
- ➔ **Se podrá matar** al policía si los atracadores pertenecen a una facción ilegal (banda, mafia...) y tienen **motivos de peso**.
- ➔ **No podrá haber** tiradores en zonas altas.

- **Robo a civil:**

- ➔ **Máximo 2** atracadores durante el robo.
- ➔ **No podrá haber** tiradores en zonas altas.
- ➔ **Mínimo 1** policía de servicio. No hay máximo de policías.

- **Secuestro a un civil:**

- **Mínimo** 5 policías disponibles. Sin máximo de policías.
- **Máximo** de 7 secuestradores (incluyendo al tirador)
- Podrá haber **1 tirador por bando en zona alta**, este no podrá moverse de su posición hasta finalizar su rol a menos que quiera irse valorando su vida.

- **Secuestro a un Policía:**

- **Mínimo** 7 policías disponibles. No hay máximo.
- **Máximo** 7 secuestradores.
- **1 tirador** por ambas partes.

- **Petición de rescate por un civil:**

- Se podrá pedir como **máximo 5000** de recompensa por la vida del secuestrado (por cada rehén).
- **Máximo de rehenes** que puedes tener secuestrados: **3**.

- **Petición de rescate por un policía:**

- **Nunca** podrá ir un policía solo al lugar del secuestro.
- Se podrá pedir como **máximo 15.000** de recompensa por la vida del policía (por cada uno).
- Se podrá pedir como **máximo 20.000** de recompensa por la vida de un **alto rango** (por cada uno).
- **Máximo de rehenes** policías que puedes tener secuestrados: **1**.

- **Robo a casas:**

- **Mínimo** 2 policías disponibles. **Máximo** 4 policías.

→ **Máximo 2 atracadores.**

→ **Prohibidísimo** camppear el punto de TP para matar a las otras personas. Habrá que **dejar que entren o salgan** y posicionarse o **darles la posibilidad de posicionarse.**

→ **En este robo podrás huir nada más tienes el botín**, no tienes por qué esperar a que lleguen los efectivos de la policía.

- **Robo a tiendas de ropa y peluquerías:**

→ **Mínimo 3** policías disponibles.

→ **Máximo 4** policías.

→ **Máximo 2** atracadores.

→ **No hay tiradores.**

→ **Podrás huir una vez hayas conseguido el botín y hayan pasado 5 minutos**, en caso de no llegar la policía en esos 5 minutos te podrás marchar.

- **Robo a badulake, licorería y ammu-nation:**

→ **Mínimo 3** policías disponibles.

→ **Máximo 5** policías.

→ **Máximo 3** atracadores.

→ Podrá haber 1 tirador en ambos bandos en **zona alta (solo y exclusivamente en un ammunation).**

→ Armas permitidas: **Cuerpo a cuerpo, escopetas y pistolas.**

→ **Máximo 3** rehenes.

→ En caso de romper negociaciones y el tirador haber abatido al tirador contrario, **podrá abrir fuego** contra los que están abajo.

- En estos tipos de robos **NO** podrás huir una vez consigas el botín, tendrás que esperar a que llegue la policía para **negociar**.
- En caso de haber robado el botín y que el robo sea **cancelado** por la policía, deberás mandar un **/report** a la administración y ellos se encargarán de quitártelo del inventario.

- **Robo a joyería:**

- **Mínimo** 4 policías disponibles. Máximo 8 policías.
- **Máximo** 5 atracadores.
- Podrá haber 1 tirador por parte de los dos bandos en **zona alta**.
- Se podrá usar todo tipo de armas **excepto** las explosivas, y/o ametralladoras ligeras.
- El tirador de la policía podrá disparar desde el helicóptero siempre y cuando este se encuentre **estable** y en condiciones de hacerlo.
- El tirador de los atracadores podrá disparar al helicóptero **sin negociación previa**.
- **Máximo** 4 rehenes.
- En este robo **NO** podrás huir nada más consigas el botín, deberás esperar a que llegue la policía para **negociar**.

- **Robo a sucursal/banco:**

- **Mínimo** 4 policías disponibles.
- **Máximo** 9 policías.
- **Máximo** 5 atracadores.
- Podrá haber 1 tirador por parte de ambos bandos en **zona alta**.
- Podrán usarse todas las armas **excepto** las armas explosivas y/o ametralladoras ligeras.

→ **Máximo** 4 rehenes.

→ En este robo **NO** podrás huir nada más consigas el botín, deberás esperar a que llegue la policía para poder **negociar**.

- **Robo a banco central:**

→ SOLO BANDAS Y MAFIAS.

→ Mínimo 8 policías disponibles.

→ No hay número máximo de policías.

→ **Mínimo** 4 atracadores.

→ **Máximo** 8 atracadores.

→ Podrá haber **1 tirador** por ambas partes en zona alta.

→ Podrán usarse todas las armas excepto las explosivas.

→ El francotirador sólo podrá usarse en una **zona alta**, nunca en la calle.

→ En este robo **NO** podrás huir una vez consigas el botín, deberás esperar por la policía para **negociar**.

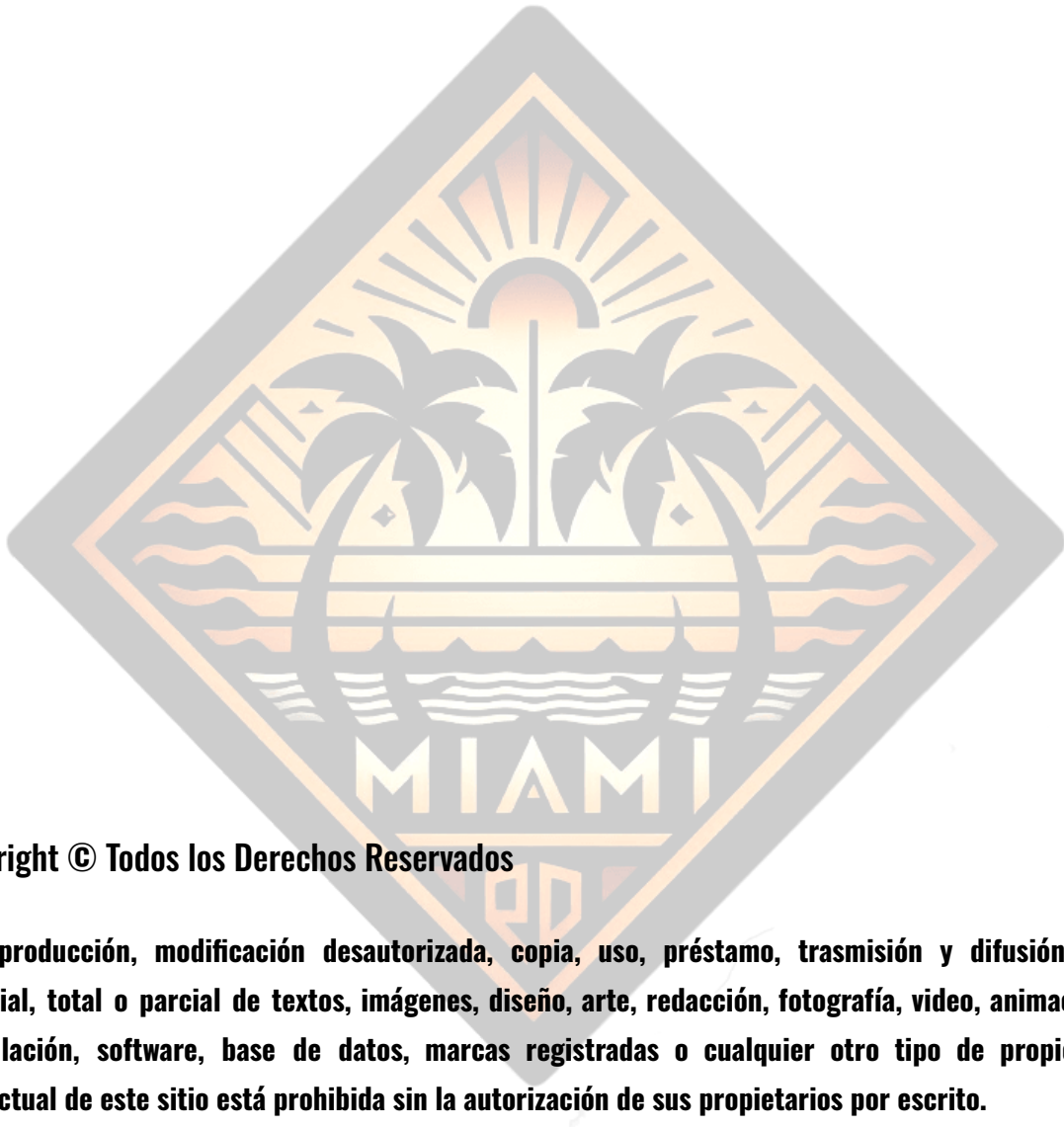
- **Mecánico y taller:**

➤ Está totalmente **prohibido modificar** los vehículos policiales, sanitarios, camiones de basura, motos de reparto, las propias grúas del taller, camiones de reparto o cualquier vehículo destinado a trabajos.

➤ Todo el interior del taller se considerará como **zona segura**. Será posible cometer actos delictivos en éste sólo si existe un rol previo de 15 minutos.

➤ **Un empleado del taller nunca podrá tunear un vehículo propio**, a no ser que sea jefe o subjefe. En caso de incumplir esta norma se aplicará una sanción

- Sólo los **jefes y subjefes** tendrán acceso a las cámaras y grabaciones del local. En el caso de que sean manipuladas por parte de un empleado se procederá a un despido inmediato.
- Queda **prohibido** atracar, secuestrar o matar a un mecánico estando de servicio. Los mecánicos deberán estar en el taller o yendo con una grúa a un aviso específico.



Copyright © Todos los Derechos Reservados

La reproducción, modificación desautorizada, copia, uso, préstamo, transmisión y difusión del material, total o parcial de textos, imágenes, diseño, arte, redacción, fotografía, video, animación, compilación, software, base de datos, marcas registradas o cualquier otro tipo de propiedad intelectual de este sitio está prohibida sin la autorización de sus propietarios por escrito.

El material de este sitio no se puede vender o distribuir de ninguna manera para obtener ganancias o beneficios por ello. En caso de ser así, el dueño emprenderá las acciones legales pertinentes