



Normativa General del Servidor

Con el propósito de establecer un reglamento que especifique e instruya los procedimientos permitidos y demás conceptos de rol dentro del servidor, se elabora el siguiente documento que contempla los siguientes puntos:

Definiciones Generales

RP: Esta abreviación se refiere a la palabra "RolePlay"

IC: In Character, se refiere a todo tipo de acciones, conversaciones y sucesos que pasan dentro de tu personaje de Rol

OOC: Out of Character, se refiere a todo tipo de acciones, sucesos y conversaciones que suceden fuera de rol o fuera de tu personaje.

Flooding: Repetir muchas veces lo mismo.

Spam: Hacer publicidad no autorizada de otros servidores de RP, de tus redes sociales dentro del servidor o de cualquier otra cosa que no esté relacionada con el rol o el servidor.

PK: Si mueres comienzas de nuevo olvidando el rol anterior por lo que no recordaras nada de lo que sucedió durante ese rol anterior a no ser que alguien te lo recuerde

CK: Significa Character Kill y es la muerte total y absoluta de tu personaje. También esta misma abreviación se utiliza para referirse al concepto de Car Kill. Cuando otro jugador mata a otro con su vehículo.

Reglas Generales del Servidor.

1. **Madurez.** La madurez es uno de los principios necesarios para el buen ambiente del servidor, no cometas actos absurdos ni te comportes de manera infantil, de igual manera no hagas comentarios infantiles. Es por este concepto por el cual la entrada al servidor de personas menores de 15 años está prohibida. De ser sorprendidos serán instantáneamente baneados
2. **No hackear/truquear el servidor.** Cualquier uso de macros o software de terceros que te de acceso a ventajas que otros jugadores no pueden tener o que dañen el servidor están prohibidos, al igual que la explotación de bugs, glitches o errores del servidor. De ser sorprendidos serán baneados en ese mismo instante y sin razón previa.
3. **Mentir a la administración con la finalidad de dañar a otros jugadores o de obtener algún tipo de beneficio** está prohibido, por lo cual igual serán baneados.



4. Está permitido tener una opinión negativa del servidor siempre y cuando esta sea con fines constructivos y no sea con la finalidad de ofender a la administración o a la comunidad que lo conforman.
5. Respetar a el resto de los jugadores es totalmente esencial y por ningún motivo está permitido faltarles el respeto a otros jugadores.
6. Está totalmente prohibido vender o regalar vehículos de donador a personas que no sean donadoras. Quienes lo hagan serán baneados del servidor.
7. Está prohibido el uso de armas o vehículos exclusivos de la administración o de la Policía. Tales como son bazookas, RPG, Lanzagranadas, Pistolas y armas de rayos, y cualquier tipo de arma que no sea distribuida mediante el punto de venta de armas ilegales dentro del juego. Quienes sean sorprendidos usando alguna de esas armas prohibidas serán sancionados con un strike.

El servidor funciona con un sistema de **STRIKES** al acumular **2 STRIKES** se te sancionara con un ban de 3 días. Si llegas a acumular **3 STRIKES** te harás acreedor a un ban permanente del servidor.

Reglas del Roleplay

1. **RDM:** Random Death Match: El asesinato de otro jugador sin motivo aparente está prohibido. Solo puedes matar a otro jugador si ese jugador resulta amenazante para la vida de tu personaje o si es parte de un rol permitido o debidamente organizado. Si alguien te molesta no es motivo para matarle. De igual manera si alguien te insulta tampoco es motivo para asesinarle. Quienes sean sorprendidos realizando RDM se harán acreedores a un Strike.
2. **FearRP:** Tener miedo a los riesgos relacionados con la salud mental y física de tu jugador es totalmente obligatorio. Si tu vida o la de tus amigos se ve amenazada no debes de tomar riesgos o acciones que puedan conducirlos a la muerte, a ser arrestados o a sufrir lesiones graves. Si te apuntan con un arma está claro que no podrás revelarte, mentir o pedir ayuda, tienes que cumplir estrictamente las ordenes de quien te apunta sin intentar escapar ya que de no hacerlo pondrías en riesgo tu vida. quienes sean sorprendidos no valorando su vida o su salud serán sancionados con un strike.
3. **FreePunch:** Lanzar golpes al aire, disparar o acosar a otro jugador sin razón está prohibido. Provocar a la policía sin razón aparente, golpear a otros jugadores sin motivo o disparar sin razón alguna. Todo eso está prohibido, quienes sean sorprendidos realizando dichas acciones serán sancionados con un strike.
4. **Metagaming:** El realizar metagaming está prohibido. Los metadatos se relacionan con el nombre, rol, dinero, salud, ubicación o situación de un jugador, confundir los canales de IC/OOC esto también se aplica a la visualización de elementos del juego, básicamente cualquier elemento o información que no fue obtenida dentro del rol. Si no de una fuente externa. Cabe recalcar que está prohibido inventar excusas absurdas de rol para obtener metagaming como por ejemplo decir que todo el tiempo conocen la ubicación de un



jugador debido a que le realizaron una operación donde le implantaron un GPS. O que hackearon las cámaras de la ciudad para todo el tiempo ver qué sucede. Quienes sean sorprendidos realizando cualquier tipo de metagaming serán sancionados con un strike del servidor.

5. **Fail RP:** Significa que no has roleado una acción o rol en el momento que debías hacerlo. Los jugadores que hacen FailRP, que no han roleado deberán de intentar seguir con el rol sino es demasiado perjudicial para el mismo. En caso de serlo deberán de llamar a un admin o moderador con el comando de /calladmin explicando completa y de manera respetuosa la situación
6. **ForceRP:** Se refiere a forzar un rol. Es decir, no puedes forzar a una persona a desempeñar un papel sin darle la opción de aceptar la escena o el rol, está prohibido hacerlo. El jugador que fuerza el rol solo juega para beneficiarse a sí mismo sin dejar al otro jugador responder su acción. Se debe usar el /me por cada acción importante. También se considera ForceRP insultar a la Policía o rolear que les escupen sin razón alguna o sin rol previo. y básicamente cualquier otro tipo de acción que no sea ningún tipo de rol para provocarles y forzar un rol. Quienes sean sorprendidos forzando roles serán sancionados con un strike.
7. **Power Gaming:** Hacer acciones que en la vida real serían imposibles de realizar, como por ejemplo manejar un vehículo con las llantas reventadas o conducir un súper deportivo por la montaña. Quienes sean sorprendidos realizando power gaming serán sancionados con un strike.
8. **RK: Revenge Kill.** Matar por matar haciendo caso omiso a roles previos, y acordarse después de que te mataron del motivo por el cual moriste para ir a cazar a esa persona que te mato. Sin que algún otro jugador te haya mencionado la razón dentro de rol. Quienes sean sorprendidos realizando RK serán sancionados con un strike.
9. **CK: Character Kill:** Muerte total de tu personaje, perdiendo posesiones tanto de dinero como casas o vehículos. No podrás crear u personaje igual físicamente ni con el mismo nombre, y de igual manera no puedes rolear con el grupo con el que estabas previamente.

10. Tipos de CK:

- a. **Bandas:** Se podrá realizar CK a cualquier miembro de una banda o mafia, o al completo del grupo si se presentan las suficientes pruebas dentro del rol de que esa banda o mafia es un grupo organizado criminal, el juez (un administrador) decidirá si el CK a la banda aplica al hacer un CK de cadena perpetua.
- b. **Policías:** Una banda o mafia oficial del servidor con una investigación detrás que pueda demostrar que ese agente puede hacer peligrar su integridad como grupo organizado, podrá aplicarle CK (CON APROBACION DE LA ADMINISTRACION) solo pudiendo realizar CK a los rangos desde el Oficial de Transito hasta Comandante.
- c. **CK Voluntario:** El jugador decide el rumbo de su personaje y los cambios pertinentes que este tendría. Por esto tiene que ser un límite para se tome en serio



el rol que deciden llevar. Solo se puede tener un máximo de 3 CK voluntarios y con una diferencia mínima de 1 mes entre cada uno.

11. **Rol de Entorno:** El rol de entorno son comandos que se utilizan para clarificar la situación y lo que está sucediendo dentro del rol. Se usa para definir una acción ilegal o delictiva realizada por un personaje y vista por una persona o personas que estarían en el entorno del rol. Ejemplo. Robar una camioneta negra a un NPC. En este caso tendremos que enviar una descripción del suceso visto desde una persona que pasa por ahí. Algo así como “/do se vería a un hombre vestido con camiseta roja robar una camioneta de color negro en vespucci beach” Todos aquellos que sean sorprendidos no realizando el rol de entorno serán sancionados con un strike. Los comandos del rol de entorno son:

- a. **/me:** Con este comando describimos todas las acciones que el juego no nos permite realizar con alguna animación o interacción, ya sea hacer un gesto, demostrar emociones, sacar un arma, rascarse, etc.
- b. **/do:** con este comando se rolea el entorno que nos rodea, npcs, estado de ánimo, descripción de nuestro personaje, al intentar acciones y también para responderlas.
- c. **/entorno:** Este comando es el utilizado para realizar las **LLAMADAS DE ENTORNO** las llamadas de entorno se deberán de realizar siempre que se este realizando un acto ilícito, haya un accidente vial o exista algún herido. Por Ejemplo: “/entorno Se vería una persona de playera roja y pantalones azules siendo secuestrada por un grupo de enmascarados en plaza de cubos” “/entorno Se vería un grupo de enmascarados entrar a una tienda de abarrotes en Little Seoul” El rol de entorno sirve para explicar lo que verían las demás personas o civiles en una ciudad cuando suceden cosas fuera de lo normal. Obviamente estos llamarían a las autoridades al ver algo fuera de lo normal. Por eso **EL USO DEL COMANDO DE /ENTORNO ES ABSOLUTAMENTE NECESARIO.**

Consejos para ser un buen RolePlayer.

1. Tomate el roleplay en serio, como si fuera tu vida real.
2. La naturaleza de tu personaje debe ser obvia (corresponde a la salud y el comportamiento de una persona real) tienes que apreciar y cuidar la vida de tu personaje
3. Tras morir no se podrá volver a la zona de muerte hasta pasados los 20 min. O bien haya finalizado ese rol, en ningún momento podrás permanecer por la zona si el rol sigue activo.
4. Hay que rolear el miedo de tu personaje en el entorno. Por ejemplo, no puedes sacar un arma si alguien te está apuntando, no puedes huir o acelerar si estas parado mientras te apuntan con un arma.
5. No valorar tu vida será motivo de un strike. Tienes que actuar como lo harías en la vida real priorizando tu vida siempre.



6. No puedes conocer el nombre de una persona si no te ha dicho su nombre, si no te ha mostrado su identificación, o si alguien mas no te lo ha dicho dentro del rol.
7. Está prohibido aparecer mágicamente en situaciones de rol en las que no te ves directamente involucrado, Esto significa que no podrás avisar a compañeros para que se conecten y te ayuden, en cambio si podrás pedir refuerzos que ya se encuentran dentro del juego.
8. No puedes hablar de las reglas en medio de un rol para forzar un rol.
9. Debes de usar un nombre para definir la identidad de tu personaje. Siempre usando el nombre de tu personaje.
10. Debes utilizar un nombre comprensible, pronunciable y adecuado, con las iniciales de cada nombre y apellido en mayúscula. Está prohibido usar nombres con doble sentido. Nombres que nadie tendría en la vida real, o usar como nombre tú mismo nickname de jugador o tu ID de Steam. Siempre se deberá de tener nombres reales y que existan en la vida real. Quienes sean sorprendidos tomando nombres incorrectos serán forzados por la administración a cambiar el nombre de su personaje por uno más creíble.
11. Se debe evitar lo máximo posible hablar fuera de rol por el chat de voz ingame. Para eso está el comando del chat de texto /ooc. Un ejemplo es decir por chat de voz cosas como “OYE, FUERA DEROL”
12. Está prohibido llevar armas en público en caso de tener licencia de armas solo deberías de sacar tu arma si la situación la requiere.
13. El chat de fuera de rol /ooc es el único chat en el que se puede hablar fuera de rol
14. Está prohibido el uso de comandos como /twit /twita /anon /ad y otros comandos IC del chat de texto. En el servidor para todo tipo de cosas usamos la aplicación de Twitter en el celular. Si deseas enviar un mensaje de manera anónima deberás de crearte una cuenta nueva. Se pueden tener varias cuentas de twitter en el celular siempre y cuando recuerdes tu usuario y contraseña de ellas. Si llegas a usar alguno de los comandos mencionados anteriormente en lugar del Twitter. Serás notificado por la administración o por otros jugadores que no lo debes hacer. En caso de insistir y seguir usándolo serás sancionado con un strike.
15. Está prohibido cambiar a un trabajo para auto suministrarse y luego volver a su trabajo anterior. Los trabajos no son como los calzones y a lo que te dedicas no cambia dependiendo de lo que quieres en ese momento. Si deseas dejar tu trabajo deberás informar a tu superior que deseas dejar ese trabajo para dedicarte a otra cosa. Un ejemplo es trabajar como taxista, pero al mismo tiempo ir a farmear drogas o venderlas. Solo tienes permitido tener un trabajo. En el caso de ser sorprendido por la administración se te sancionara con un strike.
16. No puedes robar, matar o secuestrar a alguien que está en un menú de interacción.
17. Los trabajos de Policía, EMS, no pueden quedarse AFK. De ser sorprendidos estando AFK durante el servicio serán sancionados con un Strike.



18. Está prohibido totalmente desconectarse a propósito a mitad de un rol para evitarlo. De ser sorprendido serás baneado permanentemente del servidor. Solo hay tolerancia en caso de que sea un crasheo del juego. Y en caso de que suceda deberás inmediatamente volver a lanzar el juego y regresar al rol lo antes posible.
19. Está totalmente prohibido desconectarse tras morir. Si mueres tienes que esperar el tiempo de reaparición para poder seguir jugando. Desconectarse estando muerto te causara un strike.

Reglas sobre acciones ilegales en los trabajos.

1. No está permitido el uso de ítems de trabajos fuera de rol del trabajo que te da ese ítem. Por ejemplo, medkits o medicamentos de los EMS, armas u objetos de la policía etc.
2. El uso de los trabajos legales para sacar beneficios ilegales está prohibido. Es decir, usar patrullas de la policía o ambulancias para dirigirse a farmear drogas o traficar armas.

Reglas para realizar Robos.

1. Para realizar cualquier tipo de robo se deberá de llevar forzosamente rehenes para negociar, y como incentivo se podrá negociar por dinero del botín del robo. Por ejemplo, un rehén por 2 segundos. Otro por persecución sin bloqueos.
2. En las negociaciones de un robo se pueden utilizar los rehenes para recibir mejores condiciones de parte de la Policía. OJO esto no quiere decir que por tener un rehén ya tienes derecho a pedir 10 segundos de escape y si la policía no acepta la policía no está valorando la vida del rehén. La finalidad de tener un rehén es intercambiarlo por una huida levemente más fácil para los asaltantes, no para otorgarles una huida totalmente libre asegurada. De igual manera si los asaltantes hieren a un rehén de cualquier manera en ese mismo instante se rompen las negociaciones y la Policía puede proceder a disparar en contra de los asaltantes.
3. El negociador de la policía al igual que los demás elementos de la policía que se encuentran en un robo no podrán ser abatidos hasta que se deje en claro por cualquiera de los dos bandos que se han roto las negociaciones. Los asaltantes que se encuentren fuera de la zona del robo y abatan oficiales antes de romper negociaciones serán sancionados con un strike. Sin embargo, la policía tiene el derecho de restringir la zona para civiles. Por lo cual si la Policía encuentra a alguien fuera del edificio en la zona del robo la policía procederá a apuntarle y arrestarlo por ser sospechoso. Los asaltantes que



se encuentren fuera del edificio del robo deberán de ser cautelosos de no ser sorprendidos por la Policía.

4. No se pueden realizar ningún tipo de actividades ilegales (secuestros, robos, asaltos etc.) quedando poco tiempo para un reinicio programado o avisado por medio de anuncios tanto ingame como en el discord.
5. Si se encuentra asaltando a una persona le puede matar si esta no decide cumplir sus exigencias. EJ. Le apuntas y le dices que no saque el celular y lo ves sacando el celular, en ese momento está justificado matarle ya que no está valorando su vida al no cumplir tus exigencias.
6. Está prohibido robar vehículos de emergencias, tales como patrullas de policía, ambulancias, camiones de bomberos, etc. Quienes sean sorprendidos realizando este tipo de acción serán sancionados con un strike.
7. Los Policías solo están obligados a negociar si hay rehenes en el robo, este rehén debe de ser REAL y no se puede mentir de que se tienen rehenes cuando en realidad no los hay. De igual manera no se puede tomar como rehenes a mismos miembros de la banda/mafia que está realizando el robo. O personas que acordaron previamente formar parte del robo, pero se hacen pasar por rehenes. Quienes sean sorprendidos realizando este tipo de acciones serán sancionados con un strike.

Niveles y Tipos de Robos.

1. Asaltar personas en la calle (**NECESARIO 2 POLICIAS EN SERVICIO**)
2. Robos a vehículos (**NECESARIO 6 POLICIAS EN SERVICIO**)
3. Robos a Tiendas y robos pequeños (**NECESARIO 2 POLICIAS EN SERVICIO**)
4. Robos a Joyería, bancos flecca y robos medianos (**NECESARIO 4 POLICIAS EN SERVICIO**)
5. Secuestros a Civiles para otro uso que no sea para rehenes (**NECESARIO 6 POLICIAS EN SERVICIO**)
6. Robo a banco central y otros robos grandes (**NECESARIO 8 POLICIAS EN SERVICIO**)
7. Secuestro de un Oficial de Policía rangos Oficial de Transito – Comandante (**NECESARIO 6 POLICIAS EN SERVICIO**)
8. Secuestro al Subjefe y Jefe de la Policía (**NECESARIO 9 POLICIAS EN SERVICIO**)
9. Secuestro al Comisionado de Policía (**NECESARIO 12 POLICIAS EN SERVICIO**)

La cantidad de Policías y Asaltantes deberá de permanecer igualitaria al inicio del robo. Una vez terminado el Robo (cuando salga la notificación de robo terminado) o al momento de romper negociaciones, podrán llegar refuerzos de la Policía y de los asaltantes, como un máximo de 2 personas; siempre y cuando siga siendo justo el enfrentamiento para ambos bandos. Pero nunca mientras el robo siga activo.



Armas Permitidas Para Robos.

1. **Asaltos a civiles:** Cualquier Pistola, Bate y Cuchillos
2. **Robos a tiendas y pequeños:** Cualquier Pistola
3. **Robos a bancos flecca, Joyerías y medianos:** Cualquier pistola, subfusiles, Rifles de asalto y escopetas.
4. **Robos a Banco Central y Grandes:** Cualquier pistola, Subfusiles, Escopetas, Rifles de Asalto, Rifles de Francotirador.

Toma de Rehenes/Secuestros

1. El Secuestro es cuando obligas a alguien a entrar en tu vehículo o cuando se piden un rescate por el rehén, se tiene que realizar con un mínimo de **2 Policías** en servicio por rehén. Al realizar el secuestro los secuestradores deberán mandar la alerta de rol de entorno de que se está realizando el secuestro.
2. Está prohibido la utilización de amigos o miembros de la misma banda o mafia como secuestrados.
3. El precio del rescate que se establecerá por cabeza será de un máximo de \$30,000
4. Al ser obligatorio negociar no se pueden cortar negociaciones a la primera por que no te han dado lo que querías, (no todo es matar, debes de priorizar tu vida y evitar la cárcel, ante todo) hay que ser flexibles en ese tema como asaltantes.
5. Está prohibido matar a un jugador que ha cooperado con tus exigencias. De ser sorprendido recibirás un strike.
6. Los secuestrados deberán colaborar en todo momento diciendo las necesidades que tienen (comida, agua, vida)
7. No se podrán escapar aun que se les hayan soltado las esposas.
8. El secuestrado no podrá avisar a nadie si esta esposado o si le han roleado quitarle el móvil o cortarle comunicaciones. Una vez retirado el móvil o quitado las comunicaciones nadie más podrá saber de su ubicación. No habrá pretextos absurdos de rol como "Es que desde antes había avisado que aquí estaba o me implantaron un GPS en la pierna mediante una cirugía y por eso saben dónde estoy" Si una vez retiradas las comunicaciones aun así el secuestrado es mágicamente encontrado y rescatado será tomado como metagaming y los infractores serán sancionados con un strike.
9. Tampoco podrán cambiarse de asiento en el coche o tirarse cuando el coche está en marcha. Solo podrán hablar por comunicación directa del chat de voz ingame.
10. Tampoco podrán cambiarse de asiento en el coche o tirarse en marcha del vehículo.
11. Los Policías SOLO están obligados a negociar si hay un REHEN, este REHEN debe de ser REAL y no se puede mentir de la existencia de los rehenes, los asaltantes deberán de mostrar los rehenes a la Policía.



12. Se necesita la aprobación de la administración y alegar un motivo de rol con peso para poder iniciar un secuestro, asesinato o asalto al Alcalde de la ciudad de lo contrario será sancionado con un strike.

REGLAS DE MAFIA.

1. Los mafiosos son grupos de criminales que deben evitar a la Policía en todo momento. La mafia que busque a la policía será sancionada con un strike.
2. El reclutamiento de las mafias será siempre INGAME siempre intentando montar un buen rol de reclutamiento para nuevos miembros.
3. Está terminantemente prohibido tener armas o vehículos de mafia sin ser una mafia aprobada por la administración.
4. Toda persona que se acerque a la propiedad de una mafia podrán ser abatidos después de una advertencia de 10 segundos. A excepción de que se trate de una redada de la Policía. Donde los mafiosos deberán de buscar la manera de huir o defenderse ante la redada.
5. No podrás trabajar o ejercer de mafioso si no estás en una mafia aprobada por la administración.
6. Si no eres Mafia, solo podrás utilizar Sub-Fusiles o Rifles de Asalto para robos exclusivamente (medianos y grandes). También puedes transportar armas del mercado negro para venderlo a las mafias. Es decir, ser un traficante de armas.
7. El uso del rifle de francotirador está estrictamente prohibido a no ser que se trate de un robo grande del banco central, o sea un rol de Caza recompensas o sicario en busca de alguien y con rol justificado.
8. Las mafias tienen prohibido hacer pactos entre ellas para atentar contra la población civil, el gobierno o la policía. Nunca se podrán juntar 2 mafias para ir en contra de otra mafia.
9. El límite de integrantes de una mafia será de 10 Personas.
10. Cada mafia necesita crear y tener una historia previa que explique el motivo de su creación y su objetivo como organización criminal. La historia de esta mafia deberá de ser colocada en el discord.

ARMAMENTO DE LAS MAFIAS.

1. Las mafias tienen permitido adquirir cualquier arma disponible del mercado negro.
2. El uso del rifle de francotirador está limitado exclusivamente a eventos de Robo Grande. Mafia que sea sorprendida usando cualquiera de esas 2 armas en un rol que no sea un robo de banco grande será sancionada con un strike. (Las mafias no pueden contar con sicarios o caza recompensas en sus filas, deberán de contratar a uno aparte.)



ATACAR TERRITORIOS DE MAFIAS (CASAS)

1. La casa de una Mafia es su centro de operación. Por lo tanto, es obligatorio defenderla hasta la muerte. No defenderla puede llevar a la retirada del territorio por parte de la administración y para recuperarla tendrían que pagar una cantidad de \$150,000
2. Está permitido atacar la casa de una mafia rival.
3. Cuando se vaya a atacar una casa se tiene que enviar un mensaje en chat anónimo o rol de entorno avisando de que el territorio está a punto de ser atacado.
4. Una vez llegues a la casa de una mafia si hay alguien defendiéndola o atacándola. Deberás de tener un mínimo de rol, no puedes abrir fuego nada más por que sí. Es decir, intenta realizar una negociación por la retirada de tus atacantes.
5. En caso de no llegar a una negociación se dará una cantidad de tiempo para decidir qué hacer. Los atacantes podrán decidir si seguir con el ataque o huir. Y los defensores podrán decidir sobre cumplir las demandas de los atacantes para que se marchen o defender su propiedad.
6. Si durante un ataque de mafia pierdes tu casa y eres abatido no podrás volver a ellas hasta que la recuperes de la misma manera que te fue arrebatada. Ya sea atacando o negociando. Ya que la casa ahora pertenece a la mafia que ataco y gano el ataque.
7. La policía no puede intervenir en cualquiera de estos conflictos entre mafias. Al menos que se ponga en riesgo la vida de los civiles.

REGLAMENTO DE POLICIA.

1. Está prohibido quedarse AFK estando de servicio, para ello deberán de usar la función, salir de servicio.
2. La policía tiene autorización de usar armas letales (a excepción de rifle de francotirador) en cualquier momento, siempre y cuando su vida o la de un civil se encuentren en peligro.
3. Los policías tienen completamente prohibido ejecutar a las personas. Siempre deberán de ser arrestados y procesados. A no ser que esa persona en cuestión represente un riesgo directamente a su vida o la de un civil.
4. La policía tiene la obligación de leerle los derechos al arrestado antes de entrar a la comisaria, a no ser que la situación obligue a trasladar de urgencia al detenido, en cuyo caso se le podrán leer en comisaría y siempre antes de emprender alguna acción legal contra el sujeto. Si empiezan a procesar al detenido sin haberle leído los derechos la policía deberá de hacer una reducción del 50% de las multas del detenido.



5. Todo policía no podrá hacer actos ilegales estando fuera de servicio o de servicio. Quienes sean sorprendidos serán expulsados de la policía y se les aplicará un strike por incumplir la norma de mantener solo un trabajo.
6. Cuando la policía te detiene y te abre el rol de policía, no puedes disparar a la policía directamente o secuestrarlos, habrá que iniciar un rol primero. Por ejemplo: Te paran por una multa de tráfico, no te puedes bajar y empezar un tiroteo, tienes que obligatoriamente rolear que te aplican la multa y cumplir con lo que te pidan.
7. Está prohibido que la Policía campee cualquier punto de farreo, procesado o venta de drogas. Sin embargo, estos puntos pueden ser cateados o raideados durante operativos de la policía y quienes sean sorprendidos durante esos cateos o redadas sorpresa podrán ser procesados.
8. No puedes buscar a la policía para forzar un rol con ellos. Por ejemplo: Ir a la comisaria a orinar en la puerta o buscar a un policía solo para molestarlo, insultarlo, o escupirle en la cara.
9. La Policía tiene la obligación de negociar en un robo siempre y cuando haya rehenes.
10. La Policía debe de siempre cumplir con la ley vigente en ese momento.
11. Los Policías de Tránsito (Identificados con una gorra y un chaleco naranja) tienen como única función el remover vehículos mal estacionados, colocar multas de tránsito a infractores y asistir en accidentes viales. Por lo cual son de igual manera neutrales y solo se dedican a mantener el orden en la ciudad. Por lo que deben de ser tratados al igual que un paramédico. Está estrictamente prohibido matarlos, robarles o secuestrarlos, al ser un grupo neutral no pueden informar de ninguna acción que no les afecte directamente, a no ser que sea en contra del propio cuerpo de oficiales de tránsito.

REGLAMENTO DE PARAMEDICOS.

1. Está prohibido quedarse AFK mientras se está de servicio, para hacerlo deberán de salir de servicio primero.
2. Los paramédicos son un grupo neutral y pacífico, su único trabajo es la curación y resurrección de los heridos, por lo tanto, está prohibido matarlos, robarles o secuestrarlos, Al ser un grupo neutral no podrán informar de ninguna acción que no les afecte directamente, A no ser que sea en contra el propio cuerpo de Paramédicos.
3. Los paramédicos tienen la obligación de llevar a los heridos al hospital si sus heridas son muy graves. Los ciudadanos deberán de seguir ese rol obligatoriamente, de recibir su traslado al hospital, su cirugía y el tiempo de reposo. El médico encargado de la operación es quien deberá de indicar el tiempo que el paciente deberá de reposar. (en minutos refiriéndose a los minutos como meses, mínimo 5 minutos, máximo 20 minutos dependiendo de sus heridas)



4. Los paramédicos deberán de entregar al herido, al cirujano en turno del Hospital para que este pueda realizar el diagnóstico, la operación y determina el tiempo necesario para recuperarse.
5. Todo ciudadano que se encuentre con heridas, deberá de asistir al hospital para que le sean tratadas.
6. Los ciudadanos que se sientan con malestar (tos, fiebre, dolor de estómago, de cabeza, etc.) deberán de acudir al hospital y recibir atención médica por parte de los doctores. Quienes diagnosticaran y determinaran que enfermedades sufre. Y que medicamentos administrarle
7. Toda persona que mande alerta con la letra “G” y no se encuentre en el área de la alerta, no será reanimado por ningún EMS en turno.

REGLAMENTO DEL GOBIERNO DE LA CIUDAD

1. No está permitido el soborno, coacción o chantaje como medida para ganar votos.
2. El Alcalde deberá de formar su gabinete de su gobierno esto deberá de incluir
 - a. Alcalde / Alcaldesa
 - b. Vicealcalde / Vicealcaldesa
 - c. Secretario/a General
 - d. Jefe de Seguridad
 - e. Miembros del Equipo de Seguridad (Máximo 6)
3. El Alcalde tendrá oportunidad de cambiar su título y el de su gabinete si lo desea, solo que el título que escoja deberá de ser el titulo con el que se anuncie desde su campaña. Puede ser Alcalde, Presidente, Gobernador, Rey, General, Fuhrer. O cualquier otro título que demuestre su forma de gobierno.
4. Cada candidato a la alcaldía deberá de seguir una ideología política de la vida real. (Extrema Izquierda, Izquierda, Centralista, Derecha, Extrema Derecha etc.) Y deberá de seguir su ideología durante su mandato.
5. El Alcalde solo podrá ser destituido si tiene lugar una moción de censura por parte de la ciudadanía. Es decir, si más del 60% de la población total desea que sea removido del cargo.
6. El Alcalde no podrá ejercer de otro empleo que no sea el escogido hasta que este dimita o acabe su mandato.
7. El Alcalde no puede incumplir la Ley ni realizar acciones criminales de ningún tipo
8. Se debe seguir una lógica en cuanto a las ideas sobre el gobierno, no se debe de insultar o despreciar si no hay motivos de peso. No tiene sentido despreciar al gobierno cuando está haciendo buenas cosas para mejorar la ciudad.



9. Se necesita la aprobación por parte de la administración y alegar un motivo de rol con peso para poder iniciar un secuestro, CK, o asalto al Alcalde. De lo contrario los atacantes serán sancionados con un strike.
10. La Administración del servidor tiene prohibido participar a la Alcaldía.

REGLAS SOBRE ARMAS.

1. La única arma legal que pueden portar los ciudadanos es la pistola que se vende en el ammu-nation junto a la concesionaria de coches de Simeón. Y la licencia de armas solo valida el uso de esa misma pistola. Cualquier otra arma es considerada ilegal. Exceptuando las armas de la Policía, Agencias Especiales y Cuerpo de seguridad del gobierno.
2. Si no perteneces a una banda/mafia aprobada por los administradores no podrás usar un arma que no sea la pistola que se vende en la tienda de armas ammu-nation junto a la concesionaria de Simeón.

REGLAS SOBRE VEHICULOS.

1. Está prohibido utilizar y robar vehículos aéreos de emergencia o del gobierno.
2. Está prohibido robar vehículos terrestres de emergencias o del gobierno.

REGLAMENTO DE FARMEOS.

1. Está prohibido realizar TODO tipo de farneos en vehículos aéreos como helicópteros.
2. La policía tiene prohibido campear cualquier punto de venta de farneo ilegales, pero si pueden patrullar las zonas frecuentadas por la delincuencia y realizar operativos de cateos y redadas si la oficina de inteligencia informa de la actividad de delincuentes en el área.
3. Está prohibido utilizar bugs o glitches para duplicar la cantidad de farneo.
4. Debes utilizar el vehículo que te proporciona el empleo para ejercer tu trabajo, no tienes permitido usar otro vehículo.

ZONAS SEGURAS (ZONA VERDE)

1. Comisarias.
2. Hospitales.
3. Concesionario.



4. Taller de Mecánicos.
5. Alcaldía.
6. Centro de Trabajos.
7. Estacionamientos Públicos
8. Zonas Pobladas donde se encuentre mucha gente roleando.

Una zona verde refiere que no se puede realizar ningún tipo de rol agresivo dentro de estas áreas (Asaltos, secuestros, asesinatos, tiroteos etc.) Sin embargo, un rol agresivo puede suceder en estas zonas solamente si un rol agresivo de otra área vino a dar aquí, o si ya había un rol previo con alguien que se encuentra dentro de una zona verde.

ZONAS AGRESIVAS (ZONA ROJA)

Cualquier zona que no sea una zona verde es considerada una zona roja, es decir que cualquier tipo de rol agresivo puede suceder en zona roja sin ningún problema.

REGLAMENTO AGENCIA FEDERAL DE INVESTIGACION (AFI)

La AFI es la agencia especializada de la Policía. Existe con la finalidad de realizar investigaciones encubierto de ciudadanos, para descubrir cualquier actividad sospechosa, investigar de áreas frecuentadas por criminales y realizar trabajos de inteligencia para la policía. Estos agentes siempre deberán de mantener un bajo perfil y no deberán de ser detectados por las mafias. En cambio, si estos son detectados por las mafias. Estas podrán proceder a secuestrarlos, investigarlos y quitarles toda su información recopilada, sin embargo, no podrán realizarles un CK.

1. Los Agentes de la AFI deberán de siempre portar su uniforme y su placa cuando se encuentren en servicio. De igual manera siempre deberán de hacer uso de los vehículos oficiales que se les proporciona para dichas tareas.
2. Los Agentes de la AFI solo están autorizados a trabajar con vehículos civiles y vestimenta civil siempre y cuando exista una razón válida para hacerlo. Es decir que su vida esté en peligro o que se encuentren investigando en un área donde pueden ser fácilmente detectados.
3. Los agentes de la AFI tienen prohibido arrestar gente directamente si presencian un robo su única función es la de investigar, recopilar y proporcionar información para que la Policía pueda actuar.



4. Los Agentes de la AFI tienen prohibido trabajar de otra cosa que no sea de Agente Federal. De ser descubiertos serán expulsados inmediatamente de la Agencia y serán sancionados con un strike, esto por violar la regla de mantener solo un trabajo.
5. Toda la información que los agentes recopilen deberá de ser elaborada en un documento que se identificara como Carpeta de Investigación. Las carpetas de investigación deberán de ser elaboradas por los agentes y una vez tengan las suficientes pruebas para realizar un operativo, redada o cateo se presentarán al cuerpo de policía quien se encargará de eso con una unidad S.W.A.T.
6. Los Agentes Federales no cuentan como Policías. Son una organización por separado del cuerpo de Policía dedicado solamente a la investigación y recopilación de información de todo tipo de delincuentes.

REGLAMENTO PARA ABOGADOS Y JUECES.

1. Los Abogados solo podrán asistir a detenidos cuya multa supere los \$10,000. De lo contrario no podrá recibir la ayuda de un abogado.
2. Los Abogados deberán de atender cualquier tipo de asistencia que le solicite un civil. Ya sea por orientación jurídica de las reglas de la ciudad o porque desea presentar una demanda en contra de alguien.
3. Los Abogados no tienen permitido permanecer AFK estando de servicio para esto deberán de salir de servicio antes.
4. Los Abogados deberán siempre de funcionar como un puente de comunicación entre el demandante y el demandado sin excepción. De igual manera deberán de recopilar a los testigos y las pruebas para presentar su caso ante el juez. Una vez el caso este realizado deberá de informar al Juez para que este dicte una fecha y hora para la audiencia. Una vez dictadas la fecha y hora de la audiencia el abogado deberá de informar tanto al demandante como el demandado y a los testigos que apliquen de la fecha y hora de la audiencia para que se presenten.
5. En caso de que alguien no se presente el Abogado deberá de informar al Juez y a la Policía para que se gire una orden de búsqueda y captura del sujeto que no se presentó. Y se le aplique una multa de \$35,000 por no asistir a la cita.
6. Al igual que los demás trabajos. Cualquier Abogado que sea sorprendido trabajando de otra cosa que no sea de Abogado será expulsado inmediatamente de su puesto de abogado y serán sancionados con un strike por violar la regla de mantener solo un trabajo.