

Normas Ganga

Gangas

- *Se permite a la ganga contratar a 2 civiles para su beneficio propio.*
- *Se permite luchar por los puntos calientes entre Gangas.*
- *No se permite alianzas entre gangas pero se puede hacer negocios entre ellos.*
- *Una ganga no puede declarar la guerra a otra ganga si no tiene motivos.*
- *Se aceptan guerras entre ganga, con rol previo.*

CK:

- *Cuando se expulsa a un integrante de una ganga se le podrá realizar un CK en caso de que el líder lo decida. Tendras el maximo de 3 dias para realizarlo.*
- ***EL CK TIENE QUE QUEDAR REGISTRADO, EL MISMO DEBERÁ SER GRABADO DESDE EL INICIO DEL ROL.***
- *Procedimiento tendrá que ser confirmado por un Moderador/Administrador/Director antes de que se realice el mismo specteando la realización in-game. Una vez confirmado con el video o videos correspondientes se procederá a eliminar por completo de la base de datos a la persona que se le realizó y todo objeto que posea en el inventario. Deberás crearte un nuevo personaje o utilizar alguno si es que tienes otro creado.*
- *Cualquier incumplimiento a las Normativas Generales el CK se tomará inválido.*

● ***TERRITORIOS GANGAS EN LA DEFENZA (AREAS ROJAS HOSTILES):***

Cuando se trata de defender tu territorio de la ganga, tienen derecho a defender como si en la vida real una persona entra, que se identifique se rolea advirtiendole que debe irse, puedes dispararle o secuestrarlo segun vaya fluyendo el rol, tambien puedes proteger tu area ya sea en techos (Recuerda los territorios hostiles no son bancos ni tiendas o cualquier edificio gubernamental por ende como en la vida real, te pueden soplar el tiro donde sea de un techo o de un balcon etc, no estas de acuerdo pues entonces ve [en vida real] a la perla en San Juan PR y diles que no pueden disparar en los techos a ver que te dicen.) o de cualquier forma que no implique power gaming o rompa las reglas del servidor, RECUERDA NADA DE TECHO EN LOS BANCOS NI TIENDAS, Tampoco estara permitido el cop bating a un territorio hostil, no puedes buscar guardias y atraerlos al territorio para matarlos en los techos, solo se permite disparar de esa manera en rol o si los guardias entran sin avisar o a la fuerza.

CopBaiting (CP)

- *Es el forzar rol con la Policía de cualquier manera. Al no seguir esta regla serán sancionados por el servidor, ya que esto son acciones muy poco realistas ya que en la vida real estas acciones no se harían. Al no seguir esta regla estarías haciendo acciones similares al PG.*
- *Ejemplos: Rebasar luces rojas, chillar gomas frente a un policía, ir a exceso de velocidad, disparar sin razón, etc.*

- *Si el jefe incumple alguna de las normas la ganga será eliminada.*

Secuestros y Robos

- *-Para Secuestrar a un oficial Tiene que estar en civil no en su funciones Oficiales y deben haber mas de 6 Policias en Servicio.*

-

- *-Para Secuestrar a un Ems Tiene que estar en Civil no es sus funciones Laborales minimo 6 policias en servicio minimo.*

- *-Esta Prohibido secuestrar Mecanicos en servicio (solo se puede secuestrar a un Mecanico fuera de servicio con 5 policias en servicio minimo)*

- *-Si no tienen rehenes la policia se retira a prepararse de 10 a 15 seg y Actuara con todo su poder. OJO Un rehen no puede ser tu conocido tienes que rolear uno. y lo maximo de persona robando son 3 personas de Gangas, Civiles la misma no pueden estar encima de los edificios . Ejemplo 2 adentro y 1 afuera.*

- *-Robo a joyeria se necesita 5 Policias en servicio y el tiempo cooldown es de 45 miny lo maximo de persona robando son 3 personas y lo Maximo 5 de Gangas, Civiles o Mafia la misma no pueden estar encima de los edificios . Ejemplo 4 adentro y 1 afuera.*

- *-Robo a Banco Fleka Se necesita 5 Policias en servicio y el tiempo cooldown es de 30 miny lo maximo de persona robando son 3 personas de Gangas, Civiles o Mafia la misma no pueden estar encima de los edificios . Ejemplo 2 adentro y 1 afuera.*

- *-Robo a Banco central se necesita 8 policias en servicio y el tiempo cooldown es de 30 miny lo maximo de persona robando son 3 minimo y Maximo 6 personas de Gangas, Civiles o Mafia la misma no pueden estar encima de los edificios . Ejemplo si son 3 o 5 personas seian : 2 o 4 adentro y 1 afuera. Si son 6 personas serian : 4 adentro y 2 fuera.*

- *Si hay un Robo la mafias y gangas y civiles tienen que esperar un tiempo predeterminado de 20 minutos para que la policia pueda culminar con los arrestos y la investigacion de dicho robo*

Ojo:

Mientras se estan realizando los robos no se podran tener comunicacion para refuerzo hasta que se cumulmine el Roll esto es incluyendo Gangas y Civiles. De no cumplir estas norma se estara baniando al dueño de la ganga y el que no pertenesca a la gangas seran baniados todos.

Primer castigo: 2 horas

Segundo Castigo :12

Tercer Castigo: 24

Cuarto Castigo: Para siempre

Nunca puede pasar la cantidad de oficiales, Es Obligatorio EMS disponibles

Como ser Ganga :

-Se crea un grupo en el Maleanteo's Center no puedes reclutar personas sin su consentimiento, y recordar el limite de reclutas antes mencionado.

ROBOS

1.(Negociador) Este rol asignado, tendrá contacto con Alto Mando y Radio Policial ,

mientras negocia para trasladar sus exigencias a los altos cargos .

1.2-Se debe precautelar la negociación del rehén en todo momento hasta lo que se pueda negociar

2. A La hora de rolear, tiene que existir silencio en la radio para enterarnos de lo que está sucediendo.

3. Se recomienda usar los códigos policiales en radio, para dar un poco de entorno.

4. En el momento que veas algo extraño o raro, se tiene que avisar automáticamente antes de accionar.

5. El negociador tiene como labor llegar a un acuerdo y conseguir que los rehenes siempre salgan con vida.

6. Los policías no pueden entrar disparando, siempre deben acordonar la zona y asegurar el perímetro.

7. El número máximo de atracadores puede superar en 1 el número de policías en servicio en el momento que se active el atraco.

8. El número máximo de tiradores apostados en las afueras son 1 en banco grande y 0 en joyería. (Todo el rol de joyería se desarrolla en la misma calle sin tiradores)

9. El número máximo de tiradores apostados en las afueras es de 1 en tienda y banco pequeño.

10. Los tiradores avistados durante la fase de negociación, tendrán la obligación de levantar las manos en el momento que sean avistados por la policía, esto se podrá comunicar por voz o por /loc. Ese tirador será detenido hasta que acabe el robo y será acusado de no respetar perímetro policial. (Esta norma se ha puesto para tratar de priorizar el rol y valorar los escondites del tirador)

11. Los vehículos de huida de los atracadores han de estar siempre ocupados por mínimo 2 personas. (no se pueden usar 8 vehículos para 8 atracadores), así también se les da la oportunidad a los atracadores de abatir a la policía en la huida.

Las normativas tienen prioridad sobre la palabra de cualquier miembro del Staff. Bajo ningún concepto se deberá romper normativas por más de que un Staff “dijo que se podía hacer”.

ESTAS NORMATIVAS QUEDAN SUJETAS A CAMBIOS CONSTANTES!!!!