

NORMAS GENERALES

- La administración tendrá derecho a disolver una banda/mafia/cartel si cree que no está llevando una buena interpretación de la misma.
- No se podrá sacar el DNI a una persona que esté abatida.
- Si un líder de una organización criminal sufre un CK la banda o mafia será transferida al sub jefe. Si el subjefe sufre un CK se disolverá la organización y será un PKT para todos los miembros de la misma.
- Para hacer un CK o PKT se debe abrir ticket y tener una justificación y razón del mio.
- Es obligatorio que cada Jefe entre en el discord de organizaciones criminales de La Fama RP.
- Prohibidos los mensajes por anon como (Fiesta en humane, free humane, etc). Cualquier mensaje por anon que incita a ir a un punto caliente está prohibido.
- Miembros de organizaciones criminales deben aportar máscara para realizar actos ilícitos.
- Prohibido tomarse fotos con cuerpos. Ni bailarle a los cuerpos.
- Entre organizaciones criminales y policía, si un número amplio de personas (más de 3) y vehículos llevan el mismo color se puede llegar a pensar que son una organización. La policía tendrá que tener una investigación en medio para poder identificarlos.
- Cuando se realiza un acto ilícito se debe de rolear correctamente con los comandos /me, /do y mandar el /entorno correspondiente y bien especificado.
- El uso de la radio IC es totalmente obligatorio. No se puede utilizar ninguna aplicación externa para usarla como radio ic.
- Solo podrá haber un jefe IC y OOC. Este será el responsable de la organización. No se aceptará un cambio de jefe en el futuro aun así sea por el subjefe. Al instante de que el jefe muera, muestre inactividad o sea baneado permanentemente, la organización será desactivada.

- El jefe deberá asumir la responsabilidad en caso de que sus miembros no respeten la normativa constantemente.
 - Si un miembro de organización decide irse de una, será el líder quien tenga la última palabra del pj si puede irse o no con CK.
 - Se podrá reconocer por colores de vestimenta si son + de 3, pero no iniciar roles agresivos por eso sin ningún rol previo.
 - Es obligatorio tirar del /entorno antes o mientras sucede el rol. Está permitido tenerlo preparado, pero debe tener una buena descripción de ropa, vehículos y la zona en la que estas.
-

GUERRAS

- Para iniciar una guerra entre banda/mafia se debe hablar y declarar la guerra.
 - Para declarar guerra a una organización se debe tener razones de peso.
 - Solo se dará por "Empezada la guerra" si las 2 organizaciones ya son conscientes de esto.
 - Empezada la guerra se tendrá que esperar 30 minutos para poder empezar a generar roles agresivos (tiroteos).
 - Solo se puede hacer actos de guerra en el norte.
 - No importa si es una banda, tendrá que llevar la guerra al norte.
 - Tiene que haber más de 2 miembros de cada bando para realizar un acto de guerra.
-

SECUESTROS

- Se necesita de 4 policías activos para secuestrar a un civil.
- Se necesita de 6 policías activos para secuestrar un policía.

Se debe enviar el entorno al empezar el rol de secuestro. El entorno debe de ser bien detallado, diciendo cuantos son, color de ropa y vehículos, armados o no, etc.

1. BANDAS

- Las bandas no podrán hacer alianza con otras bandas.
 - Las bandas tendrán que llevar su respectiva vestimenta (color).
 - Se puede atracar a otro barrio siempre con rol previo y previo aviso a administración.
 - 2 semanas máximo de inactividad para eliminar la banda.
 - Para marcar territorio y crear guerra con otras bandas se podrá hacer graffitis en otros barrios. Los graffitis no podrán ser marcados en el corazón del barrio por RDE (tendrá que ser 10 metros fuera del barrio).
 - Las bandas dependen de las mafias para la compra de armamento largo.
 - Las bandas deberán mostrar respeto total hacia mafias o carteles, solamente si los carteles o mafias demuestran superioridad y poder IC y con roles previos hacia bandas.
 - Si una banda recibe 3 warns administrativos, se disolverá.
 - Los miembros de las bandas deben conducir los respectivos coches de banda. Evitar usar coches luxury como Bugattis, Ferraris, etc.
-

2. MAFIAS

- Las mafias podrán hacer invasiones a barrios de banda cada semana, con un rol previo y previo aviso a administración. Deben tener motivos de peso
 - Las mafias están para proveer armas a las bandas.
 - 2 semanas máximo de inactividad para eliminar la mafia.
 - Si una mafia recibe 3 warns administrativos, se disolverá.
 - Las mafias tendrán que tener una perfil bajo de visibilidad. Prohibido ir por ciudad con la vestimenta de la mafia a menos de que tengan un rol que realizar aprobado por la administración.
 - No podrán hacer badulaques ni cualquier acto ilegal en ciudad
-

3. CARTELES

- Los carteles podrán hacer invasiones a sedes de mafia cada semana, con un previo rol y previo aviso a administración
- 2 semanas máximo de inactividad para eliminar el cartel.
- Si un cartel recibe 3 warns administrativos, se disolverá.
- Los carteles tendrán que tener una perfil bajo de visibilidad. Prohibido ir por ciudad con la vestimenta de la mafia a menos de que tengan un rol que realizar aprobado por la administración.
- Los carteles están para controlar las mafias y bandas.
- No podrán hacer badulaques ni cualquier acto ilegal en ciudad

NORMATIVA GENERAL INCLUIDA

- Las organizaciones criminales podrán hacer actos ilícitos con máximo **8** miembros si hay **2** policías disponibles. (Secuestrar con 4+)
- Las bandas solo podrán robar en ciudad y norte con **coches vanilla** (Conce normal)
- Las bandas solo podrán usar coches VIP para estar en puntos calientes.
- Cada vez que suba 1 policía en el marcador, sube 1 miembro en org criminal para realizar actos ilícitos.
- Cuando la policía llegue a un entorno de alguna organización criminal, las organizaciones NO podrán abrir fuego, tendrán que empezar una persecución, a menos que la policía empiece tiroteo o en medio de persecución se pinchan ruedas y eso genere un tiroteo.
- Las organizaciones criminales deben de ser fieles a los entornos. Todo entorno enviado debe ser bien especificado.
- Está prohibido usar el /th si estás corriendo. Solo se podrá usar al ir caminando, solo se podrá coger al usuario de /th por la espalda, y si es por delante, el usuario debe de estar desarmado y sin estar apuntando de frente.
- La policía no podrá usar el /th por interpretación de PJ.
- Un secuestro se puede alargar más del tiempo indicado en normativa si el rol lo exige.
- Toda falta de fair play será sancionada.
- El jefe de cualquier organización criminal podrá realizar CK a un miembro si lo quiere fuera de esta.
- El RDE se tendrá que respetar siempre al abatir policías, al terminar un tiroteo o un atraco se tendrá que escapar del lugar rápidamente, sin cachear a la policía, a menos

que sea en medio del tiroteo o atraco.

- Siempre se deberá tener interpretación de PJ.
- Si la administración considera que una banda no está siguiendo el lore de esta, podrá desactivarla después de dar varios avisos.
- Están prohibidos los Citizen all day y all night.

La Fama
ROLEPLAY