

RitaV İlegal Kurallar

1. Kimlik ve Temsiliyet Kuralları

- 1.1 Tüm oyuncular her şeyden önce sivil bir vatandaş olduklarını unutmamalıdır. Hiçbir oluşum üyesi kendisini "çete" başlığı altında tanıtamaz.
- 1.2 Kendini veya ekibini "çete" olarak ifşa edenlerin rolü CK (müebbet) ile sonuçlanabilir; bu durum tüm ekip için geçerlidir.

2. Bölge ve Güvenlik Esasları

- 2.1 Aktif bir kovalamacadayken güvenli bölgelere sığınmak kesinlikle yasaktır.
- 2.2 Southside bölgesindeki aktif kovalamacaları bu bölgeye taşıyıp PD birimlerine ateş açıp açmamak sizin kararınızdır açtığınız takdirde sonuçlarını olacağını bilmeniz gerekir.
- 2.3 Southside bölgesinde hiçbir ekip, çete olan bir ekibe karşı sebepsiz agresif rol başlatamaz.
- 2.4 Southside bölgesinde beyazların siyahilere agresif rollerden kaçınılması gerekmektedir. Aksi takdirde Fear RP kuralına uymadan gereksiz ve yersiz agresif rollere devam eden bir beyazı Force CK Edilebilir.

3. İşletme Sahibi ve Esnaf Protokolü

- 3.1 İşletme sahiplerinin kendi bölgelerinde gövde gösterisi yapmaları kesinlikle yasaktır.
- 3.2 İşletme sahipleri legal birer esnaf olduklarını bilmeli, sayıca fazla olsalar dahi çetelere kafa tutmamalıdır.

4. Ekonomik ve Etkileşim Kısıtlamaları

- 4.1 Haraç kesme rolü tamamen yasaktır. Rolsüz bir şekilde kimseden eşya veya para talep edilemez.
- 4.2 Ekiplerin kendi aralarında "gangup" (birleşerek hareket etme) yapması yasaktır.

5. CK (Character Kill) ve Snitch Kuralları

- 5.1 Southside'a tek başına girmiş ve amaçsızca gezen bir polis vurulabilir, soyulabilir veya force CK atılabilir. Ancak CK atan kişi, IC olarak bunun sonuçlarına katlanır. Bu tür eylemleri gerçekleştirmek için belirli sebeplerinizin olması gerekmektedir. Örneğin, ırkçılık veya polisin agresif tavırlar sergilemesi gibi.
- 5.2 "snitchlik" (ispiyonculuk) yapan kişiler hakkında belirli bilgi toplandıktan sonra; bu kişiler Force CK edilebilir.

5.3 CK veya Force CK sonrası oluşturulan yeni karakter, eski karakterin bilgilerini, bağlantılarını veya ilişkilerini kullanamaz. Yeni karakter tamamen farklı bir birey olarak değerlendirilir.

5.4 Southside bölgesinde beyazların siyahi lere, latinlere agresif rollerden kaçınılması gerekmektedir. Aksi takdirde Fear RP kuralına uymadan gereksiz ve yersiz agresif rollere devam eden bir beyazı Force CK Edilebilir.

5.4 Kaçırdığınız kişiler size fear rp yapmaması durumunda ticket açıp force ck atılabilir.

6. Rol Konforu ve Meta Kuralları

6.1 Bir oyuncunun diğerini soyması için öncesinde mutlaka geçerli bir rol etkileşimi yaşanmış olmalıdır. Rol olmaksızın yapılan soygunlar yasaktır.

6.2 Soyguna zemin hazırlayan bir rol mevcutsa, dahil olan tüm tarafların POV (video kaydı) alması zorunludur.

6.3 Rol ve POV kanıtı bulunmayan soygunlar geçersiz sayılır ve cezai yaptırım uygulanır.

6.4 Oyuncuları rahatsız edecek aşırı gore, detaylı işkence veya psikolojik baskı içerikli roller yasaktır. Rol ortamının kalitesini bozacak içeriklere izin verilmez.

6.5 Bir oyuncuya uzun süre boyunca zorla işkence rolü dayatılması veya oyuncunun role devam edemeyecek seviyede baskı altına alınması yasaktır.

6.6 Yayınlar, Discord ekran paylaşımı veya yayın klipleri üzerinden oyuncu konumu öğrenerek role dahil olmak ağır Meta Gaming ihlali sayılır.

6.7 OOC bilgi taşıyarak role yön vermek, ekip savaşlarına dışarıdan bilgi aktarmak veya Discord üzerinden anlık koordinasyon sağlamak ağır yaptırım sebebidir.

EKİP KURALLARI

1. Ekip Uyarı Sistemi ve İhlaller

1.1 Kitapçıkta belirtilen kuralların veya sunucu genelindeki ağır ihlallerin, tek bir senaryoda Gang OG (Ekip Lideri) veya 3 ve üzeri üye tarafından aynı anda çiğnenmesi durumunda ekibe 1x uyarı verilir.

1.2 İhlalin gerçekleştiği olayda hem ekip üyeleri hem de Gang OG aynı anda yer alıyorsa, bunlar ayrı ihlaller olarak sayılmaz; toplamda tek bir (1x) uyarı uygulanır.

1.3 Kurulan herhangi bir oluşum minimum 8, maksimum 35 kişiyle sınırlıdır.

1.4 Illegal faaliyetlerde ekip olarak maksimum 15 kişi ile hareket edilebilir.

1.5 Oluşumlar ve çeteler, gerçekleştirdikleri illegal faaliyetlere perm dışı 2 kişiden fazla oyuncu dahil edemez ve 2 kişinin üstünde eklenen oyuncular gangup yapmış olarak sayılır.

1.6 Farklı bir ekipten oyuncu dahil etmek yasaktır.

1.7 Sunucuya yeni katılan ekipler, ilk 3 gün boyunca aşırı agresif roller sergileyerek mevcut birliklere doğrudan kafa tutamaz. Bu tür davranışlar MadRP ve gereksiz agresif rol olarak değerlendirilir ve buna göre cezai bir yaptırım uygulanır.

1.9 Bir çete üyesi karşı bir çete tarafından kaçırılıp rollü bir şekilde sorgulandığı esnada fear rp yapmazsa CK atılabilir.

1.10 Sunucuya yeni katılan ekipler öncelikle ortama uyum sağlamalı ve sonrasında agresif rollerini mantık çerçevesinde sergilemelidir.

2. Sorumluluk ve Bilgilendirme

2.1 Rollerin durdurulması (block) veya geçersiz sayılması (clear) gibi durumları ekip üyelerine bildirmek tamamen Gang OG'nin sorumluluğundadır.

2.2 Üyelerin "kuralı bilmiyordum" veya "haberim yoktu" gibi bahaneleri geçersizdir; ihlal durumunda doğrudan uyarı prosedürü işletilir.

3. Silah Kullanımı ve Çatışma Etiği

3.1 Gereksiz silah kullanımı yasaktır; herhangi bir rol gelişimi, geçerli bir sebep veya onaylı bir beef süreci olmaksızın tarafların birbirine silah çekmesi ve çatışması kesinlikle yasaktır.

3.2 Bu kuralın ihlali durumunda ilgili ekibe doğrudan 1x uyarı verilir.

3.3 Sebepsiz,zayıf nedenlerle ve backup hikayesi olmadan savaş başlatmak kesinlikle yasaktır. Hikayesi olmadan savaş başlatmak ağır yaptırımlara mağruz bırakılacaktır.

3.4 Savaş başlatmak için mutlaka geçerli bir sebebiniz olmalı, tutarlı ve hikayesinde backup bulunan nedenlerle devam etmelisiniz. Bu neden video ile ticket aracılığıyla yönetime kanıtlanmalıdır.

3.5 Bir savaş başladıktan sonra OG'nin aşağıdaki süreçlerde offline olması yasaktır: Savaş, Fight, OG kaçırma süreci.

3.6 OG'nin savaş sürecinde kesinlikle yapamayacağı şeyler: Başka karaktere geçmek, Swap yaparak iz kaybettirmek, OG kimliğini saklamak bunlar yapıldığı takdirde diğer taraf kazanmış sayılacaktır.

3.7 OG savaş sırasında şu yöntemlerle sorumluluktan kaçamaz: Safezone'da uzun süre beklemek, Ev/işletme içinde kendini kilitleyip saklanmak, "Ben olayın dışında kaldım" demek.

4. Drive-by kullanımı ve kuralları

ÖNEMLİ!!!

ARAÇ HAREKET EDERKEN ATEŞ EDİLMESİ KESİNLİKLE YASAKTIR EN FAZLA 5-10 KM HIZI ARASINDA ARAÇTA ATEŞ EDİLEBİLİR BU KURALI HİÇE SAYAN OYUNCULARA AĞIR YAPTIRIMLAR UYGULANIR!!!

4.1 Drive-by, bir araç içerisinden başka bir kişiye veya araca ateş açılmasıdır. Tüm drive-by eylemleri geçerli bir IC sebebe dayanmalı ve gerçekçi rol anlayışı çerçevesinde gerçekleştirilmelidir.

4.2 Her drive-by eylemi öncesinde yeterli ve geçerli bir IC sebep bulunmalıdır.

4.3 Basit tartışmalar, sözlü atışmalar veya anlık anlaşmazlıklar doğrudan drive-by sebebi sayılamaz.

4.4 OOC husumet, kişisel anlaşmazlık veya oyuncular arası rekabet çatışmaya taşınamaz.

4.5 Geçmişte yaşanan bir olay, tek başına sınırsız çatışma hakkı vermez.

4.6 Legal Departmanlar, Hastane ve yakın çevrelerinde driveby yasaktır.

4.7 Southside'in dışındaki işletmelerde aktif rol çeviriliyor ise 6 kişiden fazla driveby yasaktır.

4.7 Olayla ilgisi bulunmayan sivillerin veya üçüncü kişilerin kasıtlı olarak hedef alınması yasaktır.

4.8 Rastgele ateş açmak ve çevreyi sebepsiz yere çatışma alanına çevirmek yasaktır.

4.9 Drive-by, çatışmadan cezasız biçimde kaçmak veya karşı tarafa RP şansı vermemek amacıyla kullanılamaz.

4.10 Sürekli aynı kişileri hedef almak, geçerli IC gerekçe olmadan tekrarlanan saldırılar düzenlemek ve çatışmayı zorlamak yasaktır.

4.11 Çatışma başlatan taraf, eylemlerinin IC sonuçlarını kabul etmek zorundadır.

4.12 Araç, karakter ve çevre koşulları rolün gerçekçiliğine uygun değerlendirilmelidir.

İhlal şüphesinde video kaydı veya diğer geçerli kanıtlar yönetim tarafından incelenebilir.

İhlalin ağırlığı, tekrarı ve rol üzerindeki etkisi değerlendirilir.

Yönetim; uyarı, jail, geçici uzaklaştırma veya sunucu kurallarında belirtilen diğer yaptırımları uygulayabilir.

4. Yetki ve Denetim

4.1 Ekip uyarıları, yaptırımlar ve kural esnetme (inisiyatif) yetkileri tamamen İllegal Manager tarafından yürütülür ve denetlenir.

5. Savaş Kuralları

5.1 Savaşın resmi olarak kazanılması için rakip oluşumun OG'si rol içinde bilinçli şekilde ele geçirilmeli veya teslim alınmalı ve kendi hood bölgesine güvenli şekilde götürülmelidir.

5.2 OG'nin ele geçirildiği an net ve kesintisiz video kaydı ile kanıtlanmalıdır.

5.3 Tüm kanıtlar olaydan itibaren en geç 1 saat içinde ticket açılarak İllegal Supervisor ekibine iletilmelidir.

5.4 Savaşlar legal meslek alanlarına, işletmelere, marketlere, benzinliklere veya aktif legal rol yapılan bölgelere taşınamaz.

5.5 Bir oluşumun OG'si, bilinçli olarak arka arkaya en az 2 savaş/çatışmaya katılmaktan kaçınırsa, savaş otomatik olarak karşı tarafın zaferiyle sonuçlanır.

5.6 Savaş bittikten sonra iki oluşum arasında 1 hafta boyunca yeni savaş ilan edilemez.

5.7 Savaş ilan edildikten sonra 24 saat içinde hiçbir çatışma yaşanmazsa savaş otomatik olarak iptal edilir.

5.8 Savaş sırasında bir ekibin mekânına sadece yönetim izniyle baskın düzenlenebilir. Bu izin sadece karşı tarafın sürekli olarak kendi işletmesinde sığınması/saklanması kanıtlanırsa sadece İllegal Manager tarafından onaylanabilir.

6. Ekip Fight Cooldown Kuralı

6.1 Bir ekibin katıldığı aktif ekip fightı bittikten sonra ilgili ekip 2 gün boyunca cooldown süresine girer. Bu süre içinde: Yeni fight başlatılamaz, Başka fight'a girilemez.

6.2 Cooldown boyunca hiçbir ekiple çatışma başlatılamaz.

6.3 Dolaylı laf sokma ve kışkırtma yasaktır.

6.4 Sadece savunma amaçlı fight'lara İllegal Manager tarafından izin verilebilir.

7. Hood ve Bölge Kontrol Sistemi

7.1 Bir ekip hood sahibi olmak istiyorsa kendisine uygun bir mahalle seçer.

7.2 Bu bölgede en az 5 gün boyunca aktif, tutarlı ve Southside kültürünü yansıtan rol yapar.

7.3 Ekip mahallede yoğun ve devamlı rol yapmak zorundadır.

7.4 Southside kültürü (maske, hiyerarşi, konuşma tarzı) net şekilde yansıtılmalıdır.

7.5 Grafiti ve ekip imzaları ile claim gösterimi yapılmalıdır.

7.6 Claim Başarılı Olduğunda Verilecek Haklar: Hood Claim, Maske Claim.

7.7 Hood aktif kullanılmalıdır.

7.8 10 gün boyunca rol yapılmayan hood geri alınır.

7.9 Aşırı sahiplenme ("kimse giremez,polis bile yaklaşamaz") yasaktır.

7.10 Yönetim uygun görürse Brawl yapılır ve bu brawl iki tarafın rızası ile sayısı belirlenir. Kazanan ekip hood'un resmi sahibi olur.

7.11 Çete üyelerinin, mensubu oldukları oluşumu açıkça belli edecek şekilde giyinmeleri yasaktır. Karakterlerin kıyafet, aksesuar ve dış görünüşleri aracılığıyla bağlı oldukları çeteyi doğrudan veya dolaylı olarak ifşa etmemeleri gerekmektedir. kimliğini yalnızca kıyafet üzerinden anlaşılmasını sağlayacak tek tip giyim, belirgin renk kombinasyonları veya ayırt edici sembollerin kullanılması kural ihlali sayılabilir. Amaç, illegal oluşumların kimliklerini IC ortamda korumasını ve gerçekçi roleplay ortamının sürdürülmesini sağlamaktır.

8. Snitch Kuralları

8.1 İhanet Southside kültüründe ki en yüz kızartıcı suçtur.

8.2 Snitching → Force CK sebebidir.

8.3 Snitch rolü yapanların başına gelebilecek olayları kabul ettiği var sayılır.

9. Gang War Kuralları

9.1 5 gün boyunca devam eden gang war'larda zorunlu Respect Fight yapılır. Katılmayı reddeden ekip hükmen mağlup sayılır.

9.2 Karşı taraf hood'una kaçır veya hood içinden ateş açarsa siz de hood'a girme hakkına sahipsiniz.

9.3 Baskın yalnızca yaya ve silahlı olarak yapılabilir veya driveby olarak.

10. PD (Polis) Etkileşimi ve Gangup İstisnası

10.1 Polis araçlarını geçerli bir rol olmaksızın, sadece yolda görerek çalmak yasaktır.

10.2 Southside içindeki olaylarda bölgeye 2 departmandan fazla ekip gelirse, 2 çete ekibi gangup yapabilir (SS dışında başlayan rollerde geçersizdir).

10.3 Southside sadece bir zenci bölgesi değil, fakir insanların bulunduğu bir bölgedir.

10.4 Sadece ırkı yüzünden kimse vurulamaz veya rolsüz zorbalanamaz (ancak şüpheli yaklaşım sergilenebilir).

ÇETE KURALLAR

1. Kimlik ve Temsiliyet Kuralları

1.1 Tüm oyuncular sivil bir vatandaş olduklarını unutmamalıdır. Hiçbir oluşum üyesi kendisini "çete" başlığı altında tanıtamaz.

1.2 Kendini veya ekibini çete olarak ifşa edenlerin rolü CK (müebbet) ile sonuçlanabilir; bu durum tüm ekip için geçerlidir.

2. Kıyafet, Saç ve Görünüm Kuralları

- 2.1 Ortak bir kıyafet/üniforma mantığı yoktur; aynı kıyafeti en fazla 2 kişi giyebilir.
- 2.2 Kıyafet, araç ve saçlar çete kültürüne uygun olmalıdır. Araçlar ve kıyafetler tamamen çete rengine (mosmor, yemyeşil vb.) boyanmamalıdır.
- 2.3 Afro Amerikan, Latin rollerinde, çetenin claim renginde düz formlu saç kullanımı yasaktır.

3. Çatışma ve Agresif Rol Esasları

- 3.1 Sadece laf dalaşı sebebiyle ateşli silah kullanılamaz; sadece kavga rolüne girilebilir.
- 3.2 Silahlı saldırı veya kesici alet kullanımı için karşı tarafla belirli bir süre agresif rol geçmiş i yürütülmelidir.
- 3.3 Çetelerin "Ghost RP" yapması yasaktır; bu sadece kolluk kuvvetleri için geçerlidir.

ÇETELER ARASI BEEF KURALLARI

1. Beef Başlatma ve Meet Prosedürü

- 1.1 İki ekip arasında öncelikle bir "meet" (toplantı) düzenlenmelidir. Meet sırasında anlaşma sağlanamazsa süreç Beef'e döner.
- 1.2 Meet sırasında agresif bir rol yaşanmış sa Beef süreci tetiklenebilir. Tüm kayıtlar illegal yetkililere iletilmeli ve onay alınmalıdır.
- 1.3 Beef onayı alındıktan sonra rolün başlarında yumruk veya sopa kullanılır sonrasında rolün gidişatına göre silah en son care olarak kullanılmalıdır.

Not: Meet düzenlenmeden önce driveby ,kaçırma, darp etme, ateş etme veya bıçaklama gibi ilk eylemi gerçekleştiren ekip, ekip savaşını başlattığını unutmamalıdır. Karşı tarafın meet başlatıp başlatmaması kendi inisiyatifine bağlıdır. Karşı taraf, meet düzenlemeden de saldırı gerçekleştirebilir.

2. Brawl Kuralları

- 2.1 Dövüş sırasında Trash Talk (kışkırtıcı konuşma) abartıya kaçılmadığı sürece serbesttir.
- 2.2 Yere düşen kişileri lootlamak (eşyalarını almak) kesinlikle yasaktır.
- 2.3 Dövüşü kazanan ekip, rol biter bitmez derhal olay yerinden uzaklaşmalıdır. (Ödül: Respect puanı + Duyuru)

3. Katılım ve Müdahale Esasları

- 3.1 1v1 yapılan brawllarda (yumruk dövüşü) çetelerin respect (saygı) kaybetmemesi için diğer üyelerin role dahil olmaması gerekmektedir.
- 3.2 Face to face (yüz yüze) gerçekleşen bireysel Brawl rolleri, ekipler arası bir çatışmaya veya çete savaşına dönüştürülebilir. Ancak bu durum, kuralın kötüye kullanılmasına sebep olacak şekilde istismar edilmemelidir.

4. Rolün Amacı ve Kazanımları

- 4.1 Brawl rolleri tamamen respect kazanmak amacıyla yapılır; karşı tarafı lootlama (eşyalarını alma) gibi bir gaye taşınması kesinlikle yasaktır.

4.2 Brawl sonrasında taraflar arasında herhangi bir kargaşa veya yeni bir kavga başlatılamaz biraz beklemelidir başlatılması için.

5. Teknik Kurallar ve Bug Kullanımı

5.1 1v1 yumruk dövüşleri sırasında avantaj sağlamaya yönelik "Shift" (hızlı koşma/vuruş) gibi bug abuse (oyun açığı) kullanımları yasaktır.

5.2 Dövüşlerin tamamen oyun mekaniklerini suistimal etmeden, bilek gücü ve rol odaklı yapılması zorunludur.

6. Dövüş Sonrası Protokolü

6.1 Brawl sona erdiğinde kaybeden taraf, kazanan tarafa respect göstererek centilmence davranmalıdır.

6.2 Kaybeden kişi veya grup, dövüş bitiminde herhangi bir tartışmaya girmeden derhal bölgeden ayrılmalıdır.

4. Silahlı Savaş

4.1 Bu aşama tamamen illegal yetkililerin gözetimi altında gerçekleşen bir silahlı çatışmadır.

4.3 Kazanan ekip Respect puanı ve duyuru hakkı kazanır. Ayrıca kaybeden ekibin, kazanan tarafa saygı duyma zorunluluğu başlar.

Kazanan taraf vakit kaybetmeden bölgeyi terk etmelidir. (Ödül: Respect puanı + Duyuru)!!

TRASH TALK KURALLARI

1. İletişim ve Üslup Standartları

1.1 Toxic edici, "mixing" (rol dışı/gerçek hayatla bağdaştırılan) içeren sözler (hayırdır vb.) ve bu tarza yakın konuşma biçimleri tamamen yasaktır.

1.2 Türkçe'ye özgü argo, küfür ve hakaretler "mixing" kapsamında değerlendirilir. Canlandırılan karakterin bağlı olduğu çete kültürünü yansıtacak bir dil kullanılmalıdır.

2. Ses ve Mikrofon Kullanımı

2.1 Trash talk (kışkırtıcı konuşma) eylemini abartmak, mikrofona aşırı yaklaşarak bağırarak veya ağır bir dille küfür etmek yasaktır.

2.2 Ses düzeyinin ve üslubun rolün kalitesini bozmayacak şekilde ayarlanması zorunludur.

3. Yaralı Oyuncularla Etkileşim

3.1 Yere düşmüş (yaralı) kişilerin başında, kişiyi toxic'leyecek veya moral bozacak söylemlerde bulunmak ("yerdessin", "ezildin" vb.) tamamen yasaktır.

3.2 Yaralı oyunculara karşı yapılacak tüm söylemler, aşağılayıcı olmaktan ziyade rolün ağırlığına ve kültürüne uygun olmalıdır.

LEGAL BİRİMLER VE ÇETE İLİŞKİSİ HK.

1. Karşılıklı Rol ve Fear RP Esasları

1.1 Polislerle etkileşime girerken karşınızdakinin bir devlet görevlisi olduğu unutulmamalıdır. Çete rolü yapmak, polise dilediğiniz gibi davranma hakkı tanımaz; gerekli durumlarda "Fear RP" (korku rolü) yapmak zorunludur.

1.2 Polise karşı sergilenen agresif veya sert tutumlarda, polisin kurallar çerçevesinde sert müdahale etme hakkı mevcuttur.

1.3 Yapacağınız rollerde bir sivil olduğunuzu unutmamalı, polislerin devlet gücüne sahip olduğunun bilincinde hareket etmeli ve durum sizin aleyhinizde ilerliyorsa gelişecek sonuçlardan ötürü gerekli saygı ve korkuyu rolsele olarak göstermeniz gerekmektedir. Fakat durum tam tersi ise, polise karşı bir üstünlüğünüz mevcutsa ve durum sizin lehinize ise polisin gerekli korku rolüne girmesi gerekmektedir. Aynı zamanda polislerin kod atabildiğini, destek birim talep edebildiğini, üstünlüğün her an değişebileceğini unutmamanız gerekmektedir.

1.4 Şehir genelinde aktif görevde olan polis sayısı 5'ten az ise hiçbir polis memuru rehin alınamaz veya kaçırılamaz. Polisin telsizine, GPS cihazına ve rozetine el konulabilir ancak bu eşyalar scriptsel olarak silinemez/satılamaz.

1.5 Sadece trafik cezası yememek veya basit bir üst aramasından kaçmak için polise ateş açmak kesinlikle yasaktır. Polise karşı ölümcül güç kullanabilmek için detaylı bir illegal rol geçmişinin bulunması, veya üst düzey bir legal ihlalin gerçekleşmesi gerekmektedir.

2. Gözaltı ve Tutuklama Süreci

2.1 Departmana getirilen bir karakter, artık bazı olayların geri dönülemez noktada olduğunun bilincinde olmalı ve polise karşı gelmeyi bırakmalıdır.

2.2 Karakteriniz hapisaneye girmekten korkmalı ve bu doğrultuda rol yapmalıdır. Korku sergilenmediği takdirde, polisin uygulayacağı her türlü agresif tutum peşinen kabul edilmiş sayılır.

3. Hukuki Yaptırımlar ve Baskınlar

3.1 Kolluk kuvvetleri, bir illegal oluşumu tespit ettiğinde savcılık izni gibi prosedürlerle baskın yapma ve müebbet (CK) verme hakkına sahiptir.

3.2 PD birimlerine karşı "Southside'a giremezsiniz" tarzı bir yaklaşım sergilemek kesinlikle yasaktır ve ağır yaptırım sebebidir. Aynı şekilde polis memurlarının da sivil vatandaşlara karşı hoşgörü ve saygılı bir şekilde davranması gerekmektedir.

4. Hood Baskını ve Sonuçları

4.1 Bir hood baskını kolluk kuvvetlerinin zaferiyle sonuçlanırsa çete tamamen kapatılır.

4.2 Eğer baskın kolluk kuvvetleri tarafından başarısızlıkla sonuçlanırsa, çete tarafı kolluk kuvvetlerinden 2 kişiyi CK'lama (karakterini kalıcı olarak öldürme) hakkı kazanır.

5. Maske ve Arama Prosedürü

5.1 Yapılacak olan kontrollerin mutlaka role dayalı ve makul şüphe çerçevesinde ilerlemesi gerekmektedir. Sebepsiz yere sürekli maske açtırma veya üst araması yapılması abuse kapsamında değerlendirilebilir. Polisler, haklı gerekçeleri olduğu takdirde çıkarmanız için sizi 3 kez uyarır. Bu uyarılara rağmen maske çıkarılmazsa, polisin sizi kelepçeleyerek üst araması yapma yetkisi bulunmaktadır. Bu durum South Side içerisinde de geçerlidir.

6. EMS İle Etkileşimler

6.1 EMS birimleri, illegal bir olaya (silahlı çatışma, kovalamaca vb.) kesinlikle müdahale edemez. Sadece polis tarafından güvenli olduğu belirtilen bölgelerde hizmet verebilirler. Bu sebeple aktif olaylarda çete ve diğer oluşumlara karşı bir agresiflik söz konusu olması durumunda sadece ve sadece etkisiz hale getirmek veya korkutmak maksatlı uyarı atışı yapılması gerekmektedir. EMS personeli soymak kesinlikle yasaktır.

6.2 EMS birimleri Refuse/Fast RP yapanlara ya da me/do komutlarına cevap vermeyenleri revive atmak zorunda değildir. Bu sebeple onların da rollerini baltalamamak adına EMS rollerine uymanız zorunludur. Aksi takdirde sizi iyileştirmek zorunda değillerdir ve 'E' çekmek zorunda kalabilirsiniz.

6.3 Bir veya birden fazla illegal, EMS personeline silah doğrulttuğunda EMS personeli "Fear RP" yapmak zorundadır. Telsizden gizlice anons geçemez veya panik butonuna basamaz. İlegaller, rakiplerinin ayağa kalkmasını istemiyorsa EMS'yi silah zoruyla bölgeden uzaklaştırabilir. EMS bu durumda "önce kendi canım" diyerek bölgeyi terk etmelidir.

7. DOJ Roller Hk.

7.1 Ciddi suçlamalarda (yüksek hapis cezası gerektiren durumlar) sanık, yargılanma hakkına sahiptir. Bu talep, rol kalitesini artırmak için DOJ tarafından onaylanmalıdır. Eğer kolluk kuvvetleri (LSPD/BCSO) delilleri usulüne uygun toplamazsa veya DOJ yeterli kanıt sunamazsa, sanık beraat eder ve el konulan legal eşyaları iade edilir.

7.2 Gözaltına alınan her illegal oyuncunun barodan bir avukat talep etme hakkı vardır. Eğer aktif avukat yoksa, oyuncu kendi savunmasını (pro-se) yapabilir.

7.3 Belediye binası, mahkeme salonu ve çevresi "Güvenli Bölge" sayılır; burada çatışma veya diğer illegal eylemler yasaktır. Hakim ve savcılar, aktif bir dava süreci veya mahkeme salonu içinde "dokunulmaz" statüsündedir. Ancak şehir içinde (mahkeme dışı) makul bir rol pası ile kaçırılabilirler.

8. Güvenli Bölge Esasları

1.1 Kamu binaları (MRPD, BCSO, DOJ) ve resmi meslek başlangıç noktalarında illegal eylem (gasp, adam kaçırma, hakaret, yaralama) yapılamaz. Kovalamaca güvenli bölgeye taşınırsa rol durdurulmaz, ancak güvenli bölgede yeni bir illegal rol başlatılamaz.

1.2 Polis ekipleri, güvenli bölgede suç işleyen şahıslar için doğrudan gözaltı yapma hakkına sahiptir. Bölgeye sonradan dahil olacak olan şahısların bölgeden uzaklaşması gerektiği ile ilgili anonsa rağmen uyarıları reddeden şahıslar için kelepçeleme ve üst araması izni olumludur.

9. Çatışma ve Kovalamaca Esasları

9.1 Aktif bir çatışmayı veya kovalamacayı kesinlikle hoodunuza taşıyamazsınız; bu kurala PD (polis) kovalamacaları da dahildir. Bu rolün sonucu CK'nız ile sonuçlanacaktır.

9.2 Kolluk kuvvetleri tarafından gerçekleştirilen bir hood baskını başarıyla kazanırsanız, 2 adet emniyet mensubuna CK atma hakkınız bulunur.

10. Ziyaret ve Diplomasi Kuralları

10.1 Başka bir ekibin hood'a ziyarete gittiğinizde, hood sahiplerine karşı agresif rol başlatmak kesinlikle yasaktır.

10.2 Ziyaretlerin çete raconuna ve bölge sahiplerine saygı çerçevesinde yürütülmesi gerekmektedir.

GANG ACTION KURALLARI

1. Sistem İşleyişi ve Saygınlık

1.1 Gang action, çetelerin kendi saygınlıklarını kanıtlayabileceği ve "Respect" puanlarını toplayabileceği bir tablo sistemidir.

1.2 Bu sistem üzerinden kazanılan respect puanları, bir ekibin hood sahibi olabilmesi için temel şarttır.

1.3 Southside içerisinde gerçekleştireceğiniz roller ve gösterdiğiniz aktiflik, gang action puanınızın artmasına doğrudan katkı sağlar.

2. İçerik ve Görsel Standartlar

2.1 Gang action birimine iletilen tüm video ve fotoğraflar kaliteli, düzgün ve hikaye akışına (lore) uygun olmak zorundadır.

2.2 Gönderilen videolarda pvp/fps pack (görüntü modları) kullanımı kesinlikle yasaktır; görsellerin orijinal dokuda olması gerekir.

2.3 Bir ekip, haftalık olarak en fazla 7 adet gang action gönderisi paylaşma hakkına sahiptir.

3. Değerlendirme ve Rol Esasları

3.1 Paylaşılan her içerik İllegal Managerlar tarafından tek tek incelenir ve rol kalitesine göre 1 ile 3 puan arasında değerlendirilir.

3.2 Yapılan tüm aksiyonlar bir sebebe ve hikâyeye dayanmalıdır; plansız, anlamsız veya sadece üstünlük kurma odaklı roller kabul edilmez.

3.3 Sürekli çatışma yerine gelişim ve hikâye odaklı ilerlenmeli, RP her zaman ön planda tutulmalıdır.

4. Zorunluluklar ve Yaptırımlar

4.1 Her oluşum gelişim raporu/action atmak zorundadır. "Uğraşamam, yazamam, atamam" diyen oluşumlar, üye sayısına bakılmaksızın derhal kapatılacaktır.

4.2 Kurallara uymayan aksiyonlar geçersiz sayılır; ihlalin tekrarı durumunda ekibe cezai işlem uygulanır.

4.3 Temel amaç; daha kaliteli, dengeli ve keyifli bir RP ortamı oluşturmaktır.

SOYGUN KURALLARI

1. Genel Soygun Yönetmeliği ve Prosedürler

1.2 Bütün soygunlarda çatışma tamamen oyuncuya bağlıdır.

1.3 Teknik sorun yaşayan tarafın 5 dakika içinde dönme zorunluluğu vardır; aksi halde rol mevcut haliyle devam eder.

1.4 Kurallara aykırı yapılan soygunlarda, polis uyarı sonrası direktiflere uyulmazsa zorla müdahale (push) yetkisine sahiptir.

1.5 Anlaşmalı soygunlar sadece ve sadece yetkili ekiple yapılabilir. Soygun rollerinin ciddiyetle yapılması, soygunun role uygun şekilde yapılması gerekmektedir. ,

1.6 Polisleri soyamak amacıyla force atmak yasaktır. Polisleri soymanız için belli bir rol içerisinde olmanız gerekmektedir.

2. Ev ve Market Soygunu Esasları

3.1 Ev Soygunu: Maksimum 2 kişiyle (içeride 1, dışarıda 1) ve tek araçla yapılır. Polis tek araçla takip eder. Motorla yapılamaz

3.2 Market Soygunu: Ön kasa/ATM için 1-2, arka kasa dahilse 2-3 kişi gereklidir. Polis, soyguncu sayısı +2 memur ile müdahale eder. Rehine zorunluluğu vardır; en az bir sopa, bıçak veya silah gereklidir.

3. Büyük Soygunlar (Vezne, Kuyumcu, Merkez Bankası)

4.1 Vezne: Minimum 4 kişi, herkeste silah zorunlu değildir. Çatışmalı olması oyuncunun kararıdır ancak shotfire ile başlatılamaz. Maksimum 2 rehine alınabilir.

4.2 Kuyumcu & Merkez Bankası: Kuyumcu için min. 6, Merkez Bankası için min. 8 kişi gereklidir. Çatışma bitmeden veya bir taraf tamamen düşmeden üst soyamak yasaktır.

4.3 Soygundan çıkan ürünleri rol bitmeden eşyalarla birlikte rolden çıkmak kesinlikle yasaktır.

4. El Koyulacak İllegal Eşyalar Prosedürü

5.1 Delici/kesici aletler, silahlar, mermiler, zırh, nos, drone ve soygun kartlarına doğrudan el konulur.

5.2 Yasal Sınırlar: Maymuncuk (1 adet), Sarma ot (3 adet), Uyuşturucu (5 paket) üzerindeki miktarlara el konulur.

5.3 Gelişmiş maymuncuk, altın külçe, değerli mücevher kutusu ve çalınan ziynet eşyalarına (kolye, küpe vb.) her koşulda el konulur. Telsiz ve telefon, işlemler bitince iade edilir.

TACO KURALLARI

1. Güvenlik ve Bölge Esasları

1.1 Taco işletmesi kameralı bir bölgedir. Bu bölgelerde yapılan rollerde azami dikkat gösterilmelidir. Aksi takdirde polisler tarafından araştırmaya alınabilirsiniz ve durum kanıtlandığı takdirde bunun sonuçlarına katlanabilirsiniz.

1.2 Taco içerisinde veya garaj bölgesinde polis (PD) çekip vuran oyunculara rol içerisinde ağır yaptırımlar uygulanabilir. Bir şey yapmadan önce bunun bilincinde davranmanız gerekmektedir.

2. İşletme Kullanımı ve Rol Sınırları

2.1 Taco sahibi olan çete, burayı kendi hood'u (mahallesi) gibi kullanamaz. Orasının legal bir işletme olduğu ve polis baskını yiyebileceği gerçeğiyle hareket edilmelidir.

3.2 İşletme içerisinde garip, aşırı agresif veya çeteleşmeyi abartan roller yapan ekiplerin elinden Taco hakkı alınır ve ekip belirli bir süre için "Taco Blacklist" (kara liste) kapsamına alınır.

4. Polis-Sivil İlişkisi ve Taco İşletmesi Hakkında

4.1 Taco çevresi güvenli bölgedir ve polislerin de South Side'daki yerel halka karşı agresif tutum göstermemesi gerekmektedir. Bu sebeple amacı Taco alıp oradaki yerel halk ile sohbet etmek etmek maksadıyla gelen polisle iletişim kurup kurmamak, taco satıp satmamak sizin elinizdedir. Satmayı reddetmeniz durumunda polis bu duruma saygı göstermekle yükümlüdür.

4.2 Polislerin üniformayla Taco içerisine girmesi, olası bir agresif tutumu kabul ettiği anlamına gelmektedir.