

¡Bienvenido a **ALTURA ROLEPLAY**! Este espacio ha sido creado como el centro informativo oficial donde encontrarás todas las **normativas y directrices** que rigen en nuestra comunidad

En **ALTURA ROLEPLAY**, nuestras normas están en **constante actualización**. Nos adaptamos a las necesidades de los jugadores y del entorno del rol, por lo que es responsabilidad de cada usuario **mantenerse informado** sobre posibles ajustes o nuevas disposiciones. Toda interpretación oficial de estas normativas recaerá exclusivamente en el **equipo administrativo**, encargado de garantizar el correcto desarrollo del servidor y el respeto mutuo entre usuarios.

Te invitamos a leer con atención cada sección, asegurándote de comprender a fondo cada regla, política y procedimiento. Para facilitar la lectura, la normativa se encuentra organizada en **categorías específicas**, abarcando todos los aspectos fundamentales del juego y de la experiencia de rol.

Recuerda: el cumplimiento de esta normativa no es opcional. Es la base que sostiene una comunidad sana, respetuosa y divertida para todos. Si tienes alguna duda, consulta con nuestro **equipo de soporte** a través de los canales oficiales en Discord.

© 2026 ALTURA RP. Todos los derechos reservados.

Queda prohibida la reproducción total o parcial de este documento sin autorización previa de la administración. El incumplimiento de estas normativas podrá derivar en sanciones según lo estipulado en este reglamento.

CAPÍTULO 1:

CONVIVENCIA Y CONDUCTA EN LA COMUNIDAD

1.1 – JUEGO Y REALIDAD:

ALTURA ROLEPLAY es un espacio creado con fines de entretenimiento e inmersión, basado en la simulación de situaciones ficticias. Aun cuando el rol pueda llegar a generar emociones intensas o escenas dramáticas, es vital recordar que todo lo que sucede dentro del servidor **forma parte de un juego**.

Los personajes que interpretamos no deben confundirse con quienes somos fuera de pantalla. Mantener esta separación es esencial para el respeto mutuo, la salud emocional y la calidad del rol.

El equipo administrativo se reserva el derecho de intervenir o sancionar a usuarios que no logren hacer esta distinción. Ejemplos de actitudes problemáticas:

- Manipular emocionalmente al staff o a otros jugadores para obtener beneficios.
- Exigir resoluciones basadas en argumentos personales fuera de rol.
- Reaccionar de forma violenta o desmedida ante sucesos dentro del juego.
- Fundir la identidad del jugador con la del personaje, provocando conflictos personales.

ALTURA ROLEPLAY promueve una experiencia madura, emocionalmente saludable y centrada en el rol.

1.2 – REQUISITO DE EDAD MÍNIMA

El ingreso a **ALTURA ROLEPLAY** está reservado únicamente para personas **mayores de 18 años**.

- Cualquier jugador que mienta sobre su edad o se descubra siendo menor de edad será **expulsado de forma inmediata y permanente**.
- No habrá excepciones ni instancias de apelación en estos casos.

Esta medida garantiza un entorno más seguro, maduro y coherente con el nivel de realismo que busca nuestra comunidad.

1.3 – NOMBRES DE PERSONAJES: COHERENCIA Y RESPETO

Los nombres que escojas para tus personajes deben respetar el contexto del servidor y el universo del roleplay. No se permite:

- Usar nombres de celebridades, políticos, streamers o personajes históricos.
- Utilizar nombres con connotaciones graciosas, troles o insultantes.
- Hacer juegos de palabras con doble sentido.

Si un nombre infringe esta norma, se podrá aplicar un **baneo preventivo** y, en casos graves, un **CK administrativo obligatorio**.

1.4 – TOLERANCIA CERO A LA TOXICIDAD

El respeto es la base de toda comunidad. En **ALTURA ROLEPLAY** no se tolerarán conductas tóxicas bajo ninguna circunstancia. Esto incluye:

- Insultos o provocaciones a otros jugadores o al staff.
- Actitudes despectivas, comentarios hirientes o comportamiento pasivo-agresivo.

- Generar conflictos intencionados dentro o fuera del rol.

Cualquier infracción a esta norma será considerada una falta grave, con sanciones que pueden incluir:

- **Baneo de 30 días mínimo.**
- **Obligación de pasar nuevamente por el proceso de whitelist.**

Recuerda: puedes expresar tus ideas, desacuerdos o sugerencias en los canales correspondientes, pero **siempre con respeto y educación.**

1.5 – ACOSO: DENTRO Y FUERA DEL JUEGO

Todo tipo de acoso está absolutamente prohibido y será tratado con extrema severidad. Esta norma aplica tanto al servidor como a cualquier espacio vinculado a la comunidad, incluyendo:

- Discord oficial.
- Redes sociales.
- Plataformas de mensajería o chats privados.

Ejemplos de acoso sancionable:

- Envío constante de mensajes incómodos.
- Seguimiento no deseado a jugadores dentro del rol o por otros medios.
- Comentarios sexuales o violentos hacia otro usuario.

Las sanciones podrán variar desde **30 días de baneo hasta permaban**, según la gravedad del caso.

1.6 – CONTENIDO NSFW: TOTALMENTE PROHIBIDO

ALTURA ROLEPLAY es una comunidad seria que no permite la difusión, creación o representación de contenido sexual explícito o inadecuado, sea:

- En el chat del servidor.
- Dentro del juego, vía emotes o rol.
- En Discord o canales vinculados.

El incumplimiento de esta norma conlleva **baneo permanente**, sin posibilidad de apelación. El respeto por la comunidad empieza también por el contenido que compartimos.

CAPÍTULO 2: CONCEPTOS FUNDAMENTALES Y NORMATIVA DE ROL

2.1 – POLÍTICA DE REPORTES

Los reportes solo serán gestionados si abordan infracciones graves que **no puedan resolverse mediante el roleplay**. **ALTURA ROLEPLAY** apuesta por fomentar la resolución de conflictos **in-game**, sin dependencia innecesaria del equipo de moderación.

- Reportes sobre situaciones que tienen solución mediante rol serán **cerrados sin previo aviso**.
- Esto busca **descongestionar la administración** y fortalecer la madurez de la comunidad.

Si puedes resolverlo roleando, **hazlo**.

2.2 – IC & OOC

- **IC (In Character):** Todo lo que hace, dice o piensa tu personaje dentro del juego.
- **OOC (Out of Character):** Todo lo que sucede fuera del personaje (tú como jugador).

Nunca deben mezclarse. Hacerlo rompe la inmersión y puede generar conflictos. Usar información OOC dentro del rol o viceversa se considera **infracción leve**.

2.3 – USO CORRECTO DE /me Y /do

- **/me** describe acciones físicas o intenciones que no se pueden representar con animaciones. Ejemplo: **/me intenta sacar su arma del cinturón**
- **/do** detalla el entorno o responde de forma neutral a acciones ajenas. Ejemplo: **/do Se notaría una herida reciente en su abdomen.**

⊘ No se puede mentir, ni imponer resultados. Ninguno de estos comandos debe ser usado para forzar situaciones o favorecerse.

Infracción leve en caso de mal uso.

2.4 – CLARIDAD EN LOS CANALES DE TEXTO

Redacta correctamente los comandos de rol. Tu redacción debe ser clara, coherente y sin intenciones troll. La escritura deficiente afecta la experiencia de los demás.

Sanción leve si se incumple.

2.5 – NOMBRES DE PERSONAJE VÁLIDOS

No está permitido usar:

- Nombres de famosos o celebridades.
- Figuras históricas o nombres protegidos por copyright.
- Nombres que suenen a broma o con intención troll.

La infracción puede resultar en **baneo preventivo y/o CK administrativo**.

2.6 – METAGAMING (MG)

Usar información que obtuviste fuera del juego (Discord, Twitch, conversaciones OOC, etc.) para influenciar el rol de tu personaje se considera **Metagaming**.

Ejemplo: ver un stream para saber la ubicación de alguien y usarlo IC.

Sanción grave.

2.7 – POWERGAMING (PG)

ALTURA ROLEPLAY aplica un sistema **liberado pero responsable**: se permite flexibilidad en el rol, sin llegar a abusos ilógicos o irreales.

Acciones como usar vehículos inapropiados, saltos imposibles, ignorar heridas graves o tener cuatro llantas pinchadas **no están permitidas**.

- Se toleran ciertos saltos o acciones durante persecuciones si están dentro de lo razonable.
- Se permite seguir en movimiento con hasta **2 llantas pinchadas**, pero deberás detenerte si hay más.

Sanción media en caso de abuso.

2.8 – DEATHMATCH (DM)

Cualquier agresión o asesinato sin motivo válido, sin advertencia, o sin rol previo justificado, será considerado **Deathmatch**.

- No hay necesidad de "ganar el tiroteo".
- No hay excusas para matar "porque sí".

Sanción media o grave dependiendo del caso.

2.9 – PLAYER KILL (PK)

Cuando tu personaje queda inconsciente y se levanta, debe **rolear las heridas sufridas**. Se conserva la memoria de lo sucedido.

- Si te noquean, no olvides todo. Recuerda, pero no lo abuses.
- Usa el PK con lógica y respeto al rol.

Sanción leve o media si se incumple.

2.10 – CHARACTER KILL (CK)

Un CK es la **muerte total y definitiva** de un personaje. Esto implica perder todo vínculo, pertenencias, relaciones, y volver desde cero.

- Solo se puede realizar un CK **cada 30 días**.
- Si quieres revivir a un personaje, debe pasar **mínimo 3 meses** y contar con una **historia sólida y lógica**.
- CKs médicos, policiales o por bandas **no pueden revivirse**.

2.11 – CK ADMINISTRATIVO Y SU APLICACIÓN

La administración podrá aplicar un CK en casos donde:

- Un personaje rompe repetidamente las normas.
- La conducta dentro o fuera del juego pone en riesgo la integridad del servidor.

Se hará con criterio, justificación y análisis del contexto.

2.12 – COHERENCIA EN LA INTERPRETACIÓN DEL PERSONAJE (IDP)

Tu personaje debe tener una historia clara y respetarla. Actuar fuera de su personalidad sin motivo (por ejemplo, un civil pacífico que de repente actúa como asesino) **rompe el rol**.

- El staff puede **aprobar o denegar** interpretaciones incoherentes.
- Desobedecer puede resultar en **CK administrativo o sanción media/grave**.

2.13 – FAIRPLAY

El **Fairplay** es la base del buen rol. Es cualquier acción que favorece la "victoria" por encima de la coherencia, la interpretación y el desarrollo de la historia.

Ejemplos:

- Romper la inmersión para no perder.
- Usar bugs o mecánicas del juego para obtener ventaja IC.
- Ignorar el rol de los demás para imponer tu resultado.

 Estos reportes serán tratados como informes internos. No se dará respuesta directa al ticket, pero el caso será analizado a fondo.

Según el caso, se derivará a:

- Coordinación de bandas.
- Jefatura de LEO.
- Administración para sanción directa.

2.14 – ROL DE ENTORNO (RDE)

El **Rol de Entorno** representa a la ciudad invisible pero viva: ciudadanos, cámaras, testigos y tráfico urbano.

Antes de realizar cualquier acto ilícito o relevante, deberás rolear entorno **con claridad y detalle**. Incluye:

- Cantidad de involucrados.
- Descripción de vestimenta, vehículos y armas.
- Reacción de testigos (imaginarios) y contexto.

Ejemplo:

/entorno Ayuda, acabo de ver a dos personas llegar en un Kuruma de color negro, se bajaron y entraron a la tienda de ropa con una persona muy asustada aparentemente es un rehen, llevan armas de fuego, por favor hagan algo.

No confundir con el concepto general de RDE.

2.15 – VEHICLE DEATHMATCH (VDM)

- **Vehicle Deathmatch (VDM):** Se considera VDM el uso de cualquier tipo de vehículo con la intención de atropellar o causar daño físico a otro jugador sin justificación válida. Está estrictamente prohibido utilizar un coche, moto o similar como arma, salvo en situaciones excepcionales donde sea la **única vía lógica de escape** dentro de un rol ya iniciado. En todos los casos, deben rolearse las consecuencias y daños ocasionados.

Infracción: Sanción media

2.16 – REVENGE KILL (RK)

- **Revenge Kill (RK):** Se considera RK cualquier acción de venganza posterior a un PK sin haber interpretado adecuadamente las heridas recibidas, ni contar con un desarrollo lógico y progresivo del conflicto. No se puede atacar nuevamente a quien te dejó inconsciente si no hay una justificación IC sólida, testigos válidos o un rol de recuperación coherente.

Infracción: Sanción media o grave

2.17 – VALORACIÓN DE VIDA DE TERCEROS

- **Valoración de vida a terceros:** Si tu personaje tiene un vínculo emocional o afectivo fuerte con otro (pareja, amigo íntimo, compañero de facción, familiar, etc.), debe actuar con coherencia y preocupación ante situaciones de peligro que lo involucren. Ignorar la vida de ese tercero puede ser sancionado si no está justificado dentro de la interpretación (IDP) del

personaje. La indiferencia absoluta o la falta de reacción en estos casos será evaluada por el staff.

Infracción: Sanción media

2.18 – NOMBRE DE PERSONAJE

- **Nombre de personaje:** Todos los nombres utilizados deben ser serios, verosímiles y acordes al entorno de rol de **ALTURA ROLEPLAY**. Está prohibido usar nombres trol, bromistas, con doble sentido, o que resulten ofensivos, ridículos o irreales. También está vetado el uso de apodos de figuras públicas, personajes de ficción o combinaciones sin coherencia cultural.

Infracción: Sanción leve o CK administrativo dependiendo de la gravedad de la situación

2.19 - VENDETTA KILL (VK):

El hecho de buscar venganza contra un usuario o personaje sin justificación, de manera sistemática, o de manera repetitiva sin considerar las consecuencias que esto pueda traer IC

- Matar sin rol previo o rol justificado.
- Perseguir a un jugador repetidamente solo por razones OOC o conflictos externos al rol.
- Vengarse de tu asesino tras un PK o CK, ignorando la pérdida de memoria o la muerte definitiva del personaje

2.20. - PKT DE FACCIÓN LEGAL E ILEGAL:

Se aplicará en el caso de pertenecer a una organización criminal o policial. Este tipo de PK no contempla la pérdida de propiedades y posesiones.

En caso de hacer un PKT para salir de la policía, no se podrá volver a pertenecer a la misma (ni siquiera con otro personaje). En caso de Carteles se valorará de forma individual cada caso.

- Olvida absolutamente todo: no recuerda quién lo mandó a coma, ni por qué, ni lo que estaba haciendo.
- Pierde relaciones, enemigos, conflictos y alianzas relacionadas con lo que ocurrió antes de su coma.
- No puede buscar venganza ni continuar la historia previa con respecto al evento que llevó a su muerte.

CAPÍTULO 3: CONDUCTAS, SITUACIONES ESPECIALES Y LÍMITES DEL ROL

3.1 – VALORACIÓN DE VIDA

Tu personaje debe cuidar su vida como lo haría una persona real. Aunque tu rol sea el de un criminal, líder de banda o alguien impulsivo, deberás actuar con lógica ante situaciones de peligro inminente.

- No está permitido **desafiar armas apuntándote**, saltar de techos sin motivo o ignorar amenazas mortales.
- Priorizar la interpretación no exime de consecuencias: si no valoras tu vida, puedes enfrentar un **CK** o una **sanción media**.

3.2 – ZONAS SEGURAS Y ZONAS CALIENTES

ZONAS SEGURAS

Las zonas seguras son espacios donde no está permitido iniciar acciones delictivas. Esto incluye:

- Comisaría
- Hospital
- Garajes
- Aeropuerto
- Concesionario
- Zonas de trabajo legales
- Banco central (en caso de darse un robo al banco deja de ser Zona segura)
- Negocios y locales (Deja de ser Zona segura cuando existe un rol agresivo previo)
- Puntos de interacción como tiendas de ropa, tatuajes y barberías.
- Tienditas (en caso de darse un robo de dicha tienda deja de ser Zona segura)
- Eventos organizados y anunciados previamente

Son zonas en las cuales está permitido todo tipo de rol agresivo sin necesidad de existir algún rol previo.

- Fardeos de Drogas
- Procesados de Drogas
- Mercado Negro
- Zona de Lavado de Dinero

El consumo o venta de drogas y peleas leves podrán ser toleradas dentro de una zona segura solo si este no afectan al entorno general.

Las sedes de Carteles o bandas también son considerados como zonas calientes, sin embargo, no está permitido invadir una sede enemiga si no existe un motivo de peso o un rol previo que lo amerite, en el caso de estar en rol agresivo en otra zona del mapa, continúe con persecución y el enemigo ingrese a su sede para salvaguardarse, en este caso, el equipo enemigo si podrá invadir dicha sede ya que el rol se originó desde otra zona.

Al intentar invadir de forma agresiva una sede enemiga (cuando no se ingreso debido a una persecución originado en otra parte del mapa), debes de tomar en cuenta que si tú y tu equipo pierden el enfrentamiento, la organización dueña de la sede podrá proceder a realizar CK a todos los enemigos abatidos en la zona.

Las Facciones policiales podrán realizar redadas a las sedes siempre y cuando exista algún indicativo de actividad delictiva (Alertas de disparo, robo, entornos, etc.).

ZONAS CALIENTES

Son zonas en las cuales está permitido todo tipo de rol agresivo sin necesidad de existir algún rol previo.

- Fardeos de Drogas
- Procesados de Drogas
- Mercado Negro
- Zona de Lavado de Dinero

Las sedes de Carteles también son considerados como zonas calientes, sin embargo, no está permitido invadir una sede enemiga si no existe un motivo de peso o un rol previo que lo amerite, en el caso de estar en rol agresivo en otra zona del mapa, continúe con persecución

y el enemigo ingrese a su sede para salvaguardarse, en este caso, el equipo enemigo si podrá invadir dicha sede ya que el rol se originó desde otra zona.

Al intentar invadir de forma agresiva una sede enemiga (cuando no se ingreso debido a una persecución originado en otra parte del mapa), debes de tomar en cuenta que si tú y tu equipo pierden el enfrentamiento, la organización dueña de la sede podrá proceder a realizar CK a todos los enemigos abatidos en la zona.

Las Facciones policiales podrán realizar redadas a las sedes siempre y cuando exista algún indicativo de actividad delictiva (Alertas de disparo, robo, entornos, etc.).

Incumplir conlleva una sanción media, grave o extrema según amerite.

3.3 – EXPLOTACIÓN DE ERRORES (BUG ABUSE)

Cualquier jugador que utilice errores del juego (bugs) para beneficiarse será sancionado de forma **grave o extrema**.

- Reportar el error: te salva.
- Usarlo para tu beneficio: te expone.

La sanción puede incluir baneo permanente según la gravedad del caso.

3.4 – EVASIÓN DE ROL

Se considera la evasión cuando se evita o interrumpe el flujo del rol de manera no justificada o bien, para obtener una ventaja de ello. Esto puede romper la inmersión o bien, traer situaciones OOC innecesarias.

- Hacer acciones que no tienen sentido dentro del rol en desarrollo.
- Escapar o hacer MG para evitar encontrarte con la persona de la que escapas.
- Salir de rol
- Tirar de “E” o hacer F8+Quit
- Entrar a una zona segura en medio de un rol agresivo
- Quedarse AFK o fingir estarlo
- Cualquier otra situación que así determine la administración.

¿Cuándo no debo y cuando puedo tirar de E en un rol sin que se considere evasión?

A continuación te dejamos unos ejemplos que se pueden incluir en la norma, pero no se está limitado a sólo esa situación:

¿Cuando no debo tirar de E?:

- Cuando hay rol en curso contigo:
- Si estás abatido y hay jugadores cerca (enemigos, policías, EMS, civiles, etc.) que están interactuando o pueden continuar el rol.
- Si te han disparado o detenido y el conflicto no ha terminado.
- Cuando hay EMS o policías activos en el servidor:
- Si hay servicio médico activo (aunque no hayan llegado todavía), debes esperar a que te asistan.
- Reaparecer sin esperar a los EMS rompe el flujo del rol y puede afectar negativamente a otras personas.

Para evitar consecuencias del rol:

- No puedes usar la E para evitar ser arrestado, robado, cacheado o interrogado.
- No puedes usar la E si has sido abatido en un tiroteo o robo y hay posibilidad de rol post-abatimiento.

¿Cuándo si puedo tirar de E?:

- Llevas 15 minutos abatido, no hay EMS conectados o no los suficientes para ir a socorrerte.
- Estás solo y moriste por caída accidental, sin nadie cerca.
- Participaste en un evento cerrado y el staff indicó que se podía reaparecer tras morir.
- El rol en el que te abatieron ya se terminó o el bando enemigo ya abandonó la zona.
- Cuando fuiste abatido o moriste accidentalmente en un lugar donde es remotamente imposible que el cuerpo médico ingrese o acuda a tu ayuda.

También se permitirá por moral del bando enemigo, es decir el bando ganador por temas ajenos (como robos en los cuales son muchos pasos a realizar) puede comunicar si así lo desea por occ que el bando abatido puede tirar de E para no hacerlos esperar todo el tiempo de interacción y que estos puedan reaparecer y abandonar la zona.

En este último punto al momento de permitir el tirar de E los abatidos bajo ninguna circunstancia podrán volver a la zona ya que por desangrado se toma el PK de rol.

Infracción leve o media según el caso

3.5 – TRASPASO DE BIENES

Está terminantemente prohibido transferir dinero, propiedades o ítems:

- Antes o después de un CK.
- Entre cuentas, familiares, amigos o desconocidos.
- Con excusas como “me lo guardas por si muero”.

Todo traspaso debe tener **justificación y rol**.

Infracción grave o extrema.

3.6 – INTERCAMBIO DE BENEFICIOS IC / OOC

No se permite:

- Comprar ítems del juego con dinero real.
- Ofrecer beneficios OOC por ventajas IC.
- Pactar roles con fines económicos externos al juego.

Esto incluye sobornos, chantajes, o arreglos externos para “conseguir algo IC”.

Sanción extrema.

3.7 – ESTADO AFK (AWAY FROM KEYBOARD)

Estar AFK **no te protege de ser robado, secuestrado o agredido**. Si estás en el servidor, tu personaje está vulnerable.

- Si te vas a ausentar, busca un lugar seguro o desconéctate.
- Estar AFK sin justificación en zona pública puede interpretarse como evasión.

3.8 – NOMBRES DE STEAM Y FIVEM

Tu nombre en Steam y en el panel de FiveM debe guardar **coherencia** con tu identidad de Discord.

- Permitido: Discord: Alex | Steam: AlexX, alexrole, AlexRP
- Prohibido: Discord: Juanito | Steam: xX_pEnEtRaTeDMCA_Xx

Sanción leve o media.

3.9 – VEHICLE DEATHMATCH (VDM)

Usar vehículos para atropellar con intención letal está prohibido, salvo en **legítima defensa y contexto justificado**.

- Si usas un vehículo como arma, debe rolearse el daño causado.
- Siempre debe haber **coherencia y consecuencias**.

Sanción media.

3.10 – DRIVE-BY

- Permitido solo si hay **justificación previa** y se hace a una velocidad coherente.
- Solo puede haber **una acción de disparo por rol**.
- El conductor **no puede disparar**.
- Si el vehículo se detiene, se considera tiroteo convencional.

Sanción media.

3.11 – SECUESTROS

- Duración máxima: **30 minutos**, salvo si hay negociaciones policiales activas.
- Debe existir un **motivo lógico y justificado**.
- Está permitido secuestrar para robos menores/medianos **si no son empleados activos de negocios**.
- El número de rehenes dependerá del tipo de robo.

Infracción leve o media.

3.12 – MUTILACIONES

Prohibidas totalmente. No se permiten roles de cortar extremidades, sacar órganos o torturas físicas extremas.

Sanción grave o extrema.

3.13 – CONTENIDO EXTREMISTA O DISCRIMINACIÓN

- Está **prohibido simular organizaciones terroristas o extremistas**.
- Puedes interpretar ciertos prejuicios sociales de forma moderada (racismo, machismo, etc.), **pero sin causar incomodidad real** a otros jugadores.

Infracción grave o extrema.

3.14 – CONTENIDO SEXUAL

- **Violación o abuso sexual**: completamente prohibido. Sanción inmediata y permanente.
- **Sexo consensuado**: permitido **solo si hay consentimiento previo y explícito** por parte de todos los participantes.

3.15 – USO DE CÁMARAS Y MATRÍCULAS

- Cámaras de seguridad visibles son **funcionales** y deben rolearse.
- Solo puede grabarse con celulares u objetos autorizados.
- Vehículos policiales solo tienen **cámara frontal y cámara interna**.

3.16 – REVENGE KILL (RK)

No puedes vengarte tras un PK **a menos que:**

- El atacante no haya ocultado su identidad correctamente.
- Tienes testigos válidos o cámaras que te informen lo sucedido.
- Interpretas correctamente tus heridas.

Actuar sin cumplir estos puntos se considera RK y será sancionado.

CAPÍTULO 4: NORMAS GENERALES

Si existe algún percance con algún rol, deberás esperar hasta que este finalice para reportar mediante el sistema de tickets en Discord, siempre con las pruebas audiovisuales suficientes.

No está permitido llamar a alguien por su número de id.

No está permitido interferir en un rol en el cual no estés directamente involucrado, esto no aplica a la Policía, pues esta dependencia legal tiene la facultad por interpretación de interferir si así lo ve necesario.

Está sumamente prohibido el realizar todo tipo de comentarios despectivos, racistas, machistas, insinuaciones que inciten al odio o puedan perjudicar la moral de una persona, burlas de todo tipo por orientación sexual, este tipo de actos se sancionarán de manera contundente por parte de la administración.

Está permitido el uso de mods gráficos que mejoren la percepción visual del usuario dentro del juego.

Queda estrictamente prohibido el uso de cualquier software externo que modifique los archivos originales del juego o de FiveM con el propósito de alterar su funcionamiento y obtener ventajas injustas sobre otros jugadores.

No está permitido el uso de periféricos externos que puedan brindar cualquier tipo de ventaja sobre otros usuarios.

No está permitido pertenecer a una facción Legal (Policía y EMS) y a una facción ilegal a la vez.

Por ningún motivo se podrá portar armas de fuego en zonas de trabajos legales (trabajos públicos, locales o negocios), ni como trabajador, ni como cliente.

Toda persona que se encuentre trabajando legalmente no podrá ser objeto de robo.

Está totalmente prohibido el uso de cascos (En general para cualquier usuario y facción) y chalecos antibalas de la tienda de ropa, los chalecos no podrán ser utilizados si no se pertenece a una facción legal o ilegal oficial.

No está permitido portar vestimenta de Facciones legales si no se pertenece a alguna de estas.

No se tolerará el contestar un anti rol con otro anti rol por lo que ambas partes serán sancionados Administrativamente, uno por provocar el anti rol y la otra parte por no actuar de acuerdo a las normas establecidas.

No se permite subir imágenes reales ni generadas por IA a las diferentes aplicaciones de redes sociales del celular en el servidor.

Queda terminantemente prohibido el uso indebido o abusivo de animaciones con el propósito de obtener ventajas injustas o alterar el desarrollo natural del rol. Esto incluye, entre otros casos, utilizarlas para evitar ser esposado, cacheado o arrestado; evadir daños, tiroteos o cualquier otra interacción hostil; dificultar o impedir la correcta interacción con otros jugadores mediante acciones repetitivas como tumbarse o sentarse para evitar una detención o confundir al oponente; ocultar armas, drogas u otros objetos de rol de forma antinatural; o interrumpir escenas de rol sin una justificación coherente con el personaje o la narrativa. Las animaciones son un recurso destinado a enriquecer la experiencia de interpretación y, en ningún caso, deben emplearse como una mecánica de evasión o para obtener ventajas dentro del servidor.

SERVICIOS DE EMERGENCIAS (EMS Y POLICÍA)

La policía será vista como máxima autoridad, por lo que deberá ser respetada como en la vida real, por lo que no está permitido forzar un rol a esta facción, robar o dispararles sin motivo alguno.

No podrá ser negado ningún servicio de emergencia (atención a pacientes o solicitudes policiales).

En el caso de que cualquier rol que involucre a una persona conflictiva que no pueda ser contenida por medio de rol se podrá llamar a la administración por medio de reporte para que la administración pueda espectral, de igual forma se podrá hacer el reporte mediante ticket para que el usuario sea sancionado.

Si no se encuentran prestando servicio/trabajando se deberá salir de servicio en ese momento, hacer caso omiso conlleva una sanción directa al jugador y llamada de atención a la facción.

Por ningún motivo un Policía puede cometer abuso policial dando órdenes sin sentido, disparar armas de fuego sin un motivo de peso que lo amerite o forzar un rol tanto a una facción ilegal como civil, de igual manera no podrá ingresar a un usuario a prisión más del tiempo debido.

Los EMS deberán dar prioridad a las alertas policiales.

La Policía deberá valorar su vida al percatarse si en una alerta es superado numéricamente por usuarios sospechosos.

EMS como Policía tienen toda la facultad de retirar a los civiles que no necesiten servicio y solamente se encuentren realizando desorden público tanto en el Hospital como en Comisaría (el hacer caso omiso o realizar comentarios inapropiados puede conllevar a sanción Administrativa).

Los EMS no brindaran apoyo en zonas calientes.

El comando /entorno es utilizado para realizar un llamado al cuerpo policiaco, por lo que este debe de ser lo más detallado posible al momento de realizar un acto delictivo, esto ayuda a enriquecer el rol y además de otorgar las mismas oportunidades tanto al delictivo como al policial, por lo que debe de contener las siguientes características:

- Cantidad de personas realizando dicho acto delictivo.
- Vestimentas que porta cada uno.
- Armamento que portan.
- Vehículos en los cuales se están movilizand.
- Cantidad de Rehenes (en dado que sea el caso).

Este debe de ser redactado en 3ra persona como si alguien más está siendo testigo de dicho acontecimiento. No se permitirá utilizar este medio para quejarse con la policía, hacer reclamos, vacilar, para llamar a algún oficial, y cualquier otro mal uso lejos de su propósito principal.

USO DE ARMAS

En caso de amenazar con un arma, deberás de dar un tiempo de respuesta para que se pueda acatar tus órdenes.

El conductor no podrá disparar desde un vehículo en marcha, sólo los pasajeros. Los disparos sólo podrán realizarse a la carrocería y neumáticos en caso de una persecución para hacer que el vehículo enemigo se detenga, pero nunca a matar directamente.

Ningún jugador se puede esconder dentro de un arbusto o colocarse en puntos ciegos abusando de la tercera persona para disparar, esto es considerado PG.

Al momento de cachear se deberán utilizar sus /me y /do correspondientes.

No se podrá portar libremente armas de grueso calibre por la ciudad si no existen motivos de peso (RIFLES DE ASALTO), sólo podrán hacer uso de estos cuando se esté por cometer un acto ilegal como atracos (Robos Mayores) o que tu organización se encuentre en guerra con otro grupo delictivo.

CAPÍTULO 5: NORMATIVAS ESPECÍFICAS SOBRE ACTIVIDAD ILEGAL Y ROLES DELICTIVOS

5.1 – PARTICIPACIÓN EN ROLES AGRESIVOS

En situaciones de rol agresivo, el número máximo de participantes será de **6 personas**. Este límite puede extenderse **únicamente en casos donde participen organizaciones criminales** estructuradas, siempre que el contexto lo justifique y se respeten las reglas correspondientes.

Sanción leve o media en caso de incumplimiento.

5.2 – LIMITACIONES TEMPORALES A ACTIVIDADES ILÍCITAS

Se prohíbe realizar **cualquier tipo de actividad ilegal** durante los **15 minutos previos y posteriores al reinicio del servidor**.

Esto incluye:

- Robos
- Secuestros
- Asaltos
- Transporte o venta de sustancias ilegales

Sanción leve o media según el impacto generado.

5.3 – FARMEO SIN COHERENCIA DE ROL

El trabajo o recolección constante de recursos (farqueo) **debe estar alineado con la historia e interpretación del personaje**.

- Un empresario o político no debería pasar horas cosechando droga o transportando materiales sin justificación IC.
- Toda actividad económica debe tener **coherencia con la IDP del personaje**.

Infringir esta norma implica una **sanción leve o media**.

5.4 – EXTORSIONES A NEGOCIOS

Las extorsiones a locales o sus propietarios están **prohibidas salvo que exista un motivo IC fuerte y justificado**. No se puede extorsionar con el único fin de obtener beneficio económico sin contexto.

- Deberás justificar el conflicto con la historia del personaje o hechos previos.

Sanción leve o media por abusos.

5.5 – USO DEL CANAL OOC

El canal OOC (texto o voz) **solo puede usarse para problemas técnicos o urgencias**, como:

- Pérdida de audio
- Reinicio del servidor
- Fallos graves de conexión o sincronización

No está permitido:

- Pedir explicaciones de rol
- Realizar observaciones personales
- Reaccionar emocionalmente IC desde el OOC

Sanción leve si se incumple.

5.6 – PERSECUCIONES POLICIALES

Durante persecuciones, se aplican las siguientes reglas:

- **Solo el copiloto puede disparar**, y únicamente para neutralizar llantas.
- Está prohibido el uso de maniobras PIT o bloqueos durante los **primeros 15 minutos**.
- La **clave Robert** solo puede activarse si existe un riesgo vital.
- El helicóptero de LEO tiene un **tiempo máximo de uso de 15 minutos** por persecución. Luego debe retirarse a repostar.

Sanción leve o media si se rompe alguna de estas condiciones.

5.7 – ROBO SIN INTERPRETACIÓN (LOOTBOXING)

Queda terminantemente prohibido:

- Abatir a un jugador solo para robarle.
- Robar a alguien sin haber generado un rol previo o tener un motivo claro.
- Iniciar un robo si estás en clara desventaja táctica o numérica.

Además:

- Está prohibido robar **material policial exclusivo (armamento, placas, artículos y herramientas de uso policial)**, incluso si se encuentra en el inventario de un jugador fuera de servicio.

- Si tomas por error un objeto policial, deberás contactar a staff para entregarlo.

Sanción leve.

5.8 – USO DE CASCOS EN ROLES AGRESIVOS

No se permite el uso de cascos con el fin de obtener **ventajas físicas o mecánicas** durante enfrentamientos.

- El casco no puede utilizarse como blindaje injusto ni como táctica de protección adicional.

Incumplir esta norma conlleva **sanción leve o media**.

5.9 – DELACIÓN O COLABORACIÓN CONTRA GRUPOS CRIMINALES

Queda estrictamente prohibido **informar, delatar o denunciar IC** a organizaciones criminales sin una historia sólida que justifique esa acción.

Esto incluye:

- Informar ubicaciones de bandas
- Revelar identidades de miembros
- Delatar operaciones delictivas
- Ayudar a LEO sin justificación clara o como forma de venganza OOC

Esta norma busca evitar abusos que puedan derivar de conflictos externos al servidor.

Sanción grave.

DURANTE LOS ROLES AGRESIVOS

Ante cualquier situación de riesgo, deberás priorizar la vida de tu personaje tal como lo harías en la vida real. Por ejemplo, si estás a punto de sufrir un asalto armado por parte de un grupo superior de delincuentes, deberás valorar tu vida y acceder a sus exigencias, en lugar de intentar repeler la agresión.

Al realizar detonaciones con armas de fuego, debes ser consciente de que estas generan alertas para la Policía, que acudirá a la zona del incidente. Si eres identificado o detenido, ya sea de forma individual, grupal o en tu sede siendo parte de una organización delictiva, la Policía podrá solicitar una sanción federal (prisión o CK administrativo) en caso de reincidencia del jugador o de la organización.

No está permitido circular con un vehículo que tenga más de dos neumáticos pinchados.

Si una facción criminal encuentra a un jugador ajeno a su organización en un punto de droga, podrá obligarlo a trabajar para ella, respetando un tiempo máximo de retención de 30 minutos.

Está completamente prohibido utilizar vehículos oficiales de trabajo para cometer actos ilícitos o hacer uso de ellos estando fuera de servicio.

Bajo ninguna circunstancia se permite robar o utilizar vehículos pertenecientes a facciones legales si no formas parte de ellas o con el fin de cometer actos ilícitos (Policía o EMS).

Si una persona coopera y valora su vida durante un robo, queda totalmente prohibido asesinarla para que "olvide" lo ocurrido o por cualquier otro motivo, salvo que incumpla o desobedezca las órdenes del atacante.

No está permitido iniciar un rol agresivo contra el EMS sin una justificación válida, ni agredir a sus miembros mientras desempeñan funciones médicas. El personal del EMS debe ser respetado en todo momento. Esta norma no aplica si se encuentran en un punto caliente y el miembro del EMS no valora su vida.

No se podrá obligar a un jugador a retirar dinero de un cajero automático ni a realizar transferencias bancarias para despojarlo de su dinero.

Los delincuentes únicamente podrán cachear a la Policía para retirar municiones, chalecos y vendas.

La Policía no podrá cachear a un delincuente en un punto caliente una vez finalizado un tiroteo; el cacheo deberá realizarse en comisaría. Fuera de esta situación, únicamente podrá revisar los bolsillos para retirar radios y cortar las comunicaciones.

Entre facciones delictivas sí estará permitido realizar cacheos en puntos calientes.

Bajo ninguna circunstancia se permite utilizar armamento perteneciente a la facción contraria. La Policía no podrá usar armamento ilegal, ni los delincuentes armamento legal.

Está prohibido interpretar el uso de una "pastilla del olvido" para dejar inconsciente a un jugador con el objetivo de hacerle olvidar hechos o información específica.

Durante un rol agresivo, un jugador que se encuentre en proceso de desangrado podrá solicitar apoyo mediante la radio. Esta acción queda prohibida una vez que el jugador esté completamente abatido.

Un jugador completamente abatido no podrá hablar ni toxiquear con sus contrincantes. Del mismo modo, queda prohibido toxiquear de forma excesiva a jugadores abatidos, sin importar el motivo.

Un jugador abatido que haya tirado de **E** o haya sido trasladado al hospital para ser reanimado no podrá reincorporarse al rol previo una vez haya abandonado la zona de conflicto. En cambio, si es reanimado por un EMS en el mismo lugar donde fue abatido y el rol ya ha finalizado, podrá permanecer en la zona, ya que aún no habrá sufrido PK (pérdida de memoria).

Toda comunicación deberá ser IC. No se podrá solicitar apoyo ni participar en un rol utilizando Discord u otros programas externos de comunicación, ya que esto será considerado MG.

Para cortar las comunicaciones será obligatorio retirar físicamente la radio o cualquier otro medio de comunicación del inventario del jugador. En el caso de la Policía, retirar la radio será suficiente para impedir el envío de QRR o 10-20, ya que, al no existir un ítem de GPS, la radio se considera el único medio de comunicación. El uso de **/me le corta comunicaciones** no será válido.

Si eres testigo de una infracción a las normas, deberás continuar el rol para recopilar pruebas y no interrumpir la escena. Una vez finalizado el rol, podrás presentar el reporte correspondiente con las evidencias visuales necesarias. Por ello, es obligatorio grabar en todo momento, especialmente si participas o eres víctima de un rol agresivo.

EN CASO DE CK

El CK representa la muerte definitiva de un personaje y podrá ser Administrativo, Voluntario o por Facción.

Para realizar un CK será necesario contar con argumentos sólidos y documentación suficiente, la cual deberá ser presentada a la Administración para su revisión. Ningún CK podrá ejecutarse sin la autorización previa de la Administración.

Si tu personaje recibe un CK, deberás esperar un mínimo de siete días antes de participar nuevamente en roles delictivos o ingresar a una facción ilegal.

Tras un CK, tu nuevo personaje no podrá conservar el mismo nombre ni la misma identidad, debiendo contar con una historia y vida completamente diferentes a las del personaje anterior.

CAPÍTULO 6:

NORMATIVA DEL SEGUNDO SLOT DE PERSONAJE

6.1 – ¿QUÉ ES EL SEGUNDO SLOT?

El segundo slot de personaje en **ALTURA ROLEPLAY** es una función adicional que permite a los usuarios adquirir y desarrollar un **rol alternativo e independiente**, completamente separado del personaje principal.

Esta opción está diseñada para ampliar la experiencia de rol sin alterar la coherencia narrativa del servidor, y se encuentra disponible a través de los canales oficiales de adquisición de beneficios del servidor.

6.2 – RESTRICCIONES FUNDAMENTALES

El uso del segundo slot está sujeto a **limitaciones estrictas** que garantizan su uso correcto y evitan conflictos de interés. Las siguientes acciones están **prohibidas**:

-  Cualquier tipo de relación o interacción entre personajes del mismo usuario.
-  No se puede tener un personaje en una facción legal (LEO) y otro en una facción criminal.
-  Ambos personajes no pueden pertenecer a la misma organización ilegal.
-  Está prohibido el cruce de beneficios entre slots (información, respaldo, favores).
-  No se puede transferir dinero, propiedades o pertenencias entre slots.
-  Está prohibida la participación en roles que directa o indirectamente beneficien al otro personaje.
-  No se puede tener afiliación simultánea a grupos delictivos o redes criminales con ambos personajes.

Estas reglas existen para proteger la inmersión del servidor y evitar el metagaming encubierto o el uso doble de identidad en beneficio propio.

6.3 – REQUISITOS DE USO

Para habilitar un segundo personaje, debes cumplir con los siguientes requisitos:

-  El personaje debe ser **nuevo en la ciudad** y actuar como si no conociera a nadie.
-  Requiere la **aprobación previa** de ficha por parte del equipo de **Whitelist**.
-  Deberá pasar por **el mismo proceso de admisión** que el slot principal: entrevista, ficha, y validación.

6.4 – SANCIONES POR INCUMPLIMIENTO

El uso indebido del segundo slot conllevará consecuencias serias:

- Eliminación permanente de **ambos personajes**.
- Revocación inmediata del **segundo slot sin derecho a reembolso**.
- Aplicación de **sanciones administrativas** según la gravedad del caso, que pueden incluir baneo parcial o permanente.

CAPÍTULO 7:

COMANDOS DE ROL – USO OBLIGATORIO Y CORRECTO

En **ALTURA ROLEPLAY**, el uso adecuado de los comandos de texto es fundamental para el desarrollo narrativo, la claridad del rol y la interacción entre personajes. A continuación, se detallan los comandos principales que todo jugador debe conocer y aplicar correctamente:

/me <acción>

Comando utilizado para describir las **acciones físicas** que realiza tu personaje. Se redacta en **tercera persona** y debe ser claro, breve y realista.

Ejemplo:

/me saca lentamente su billetera del bolsillo trasero.

/do <descripción/pregunta>

Se usa para describir el **estado del entorno o del personaje** desde una perspectiva neutra. También sirve para **preguntar al otro jugador** si su acción es posible.

No se permite expresar pensamientos, emociones internas ni sentimientos en este comando.

Ejemplo:

/do Tendría la camisa manchada de sangre y respira con dificultad.

/do ¿Podría?

/entorno <detalle de la situación>

Comando obligatorio en situaciones donde sería **lógico que haya testigos** o deba intervenir la policía (delitos, persecuciones, robos, secuestros, etc.). Debe incluir todos los elementos relevantes de forma **detallada y antes de realizar la acción**.

Ejemplo:

/entorno Ayuda, acabo de ver a dos personas llegar en un Kuruma de color negro, se bajaron y entraron a la tienda de ropa con una persona muy asustada aparentemente es un rehen, llevan armas de fuego, por favor hagan algo

/auxilio <descripción>

Debe usarse cuando tu personaje está en estado **PK** y necesita atención médica. Sirve como llamada indirecta para el equipo de emergencias.

Ejemplo:

/auxilio Estoy viendo a un Hombre inconsciente tendido al lado de un coche chocado en la autopista, necesita atención urgente

/forzar

Comando obligatorio al **robar un vehículo de NPC o importado**. Debe complementarse con un **/entorno** explicando la escena.

Ejemplo:

/forzar

/entorno acabo de ver a un hombre manipulando la cerradura de un sedán blanco estacionado en zona residencial.

/dado

Comando opcional que permite decidir si una acción incierta tiene **éxito o fracaso**. Es ideal para resolver situaciones tensas o de azar.

Ejemplo:

/me Intenta agarrarse al borde del muro y saltar al otro lado

/dado has tenido mala y te sale mal

/dados

Genera un número aleatorio del 1 al 6. Suele utilizarse en **juegos de mesa, apuestas o mecánicas lúdicas** entre personajes.

Ejemplo:

/dados en una partida de póker o un juego de azar calleje

 **Nota final:** El uso indebido, forzado o abusivo de estos comandos puede conllevar sanciones administrativas. La correcta aplicación de estas herramientas mejora la experiencia para todos los jugadores y eleva la calidad del rol en la ciudad.

CAPÍTULO 8: ADMINISTRACIÓN Y AUTORIDAD NORMATIVA

8.1 – AUTORIDAD Y FUNCIÓN DE LA ADMINISTRACIÓN

La administración de **ALTURA ROLEPLAY** posee la **autoridad exclusiva** en la interpretación, aplicación y ejecución de toda la normativa vigente. Su prioridad es **preservar el Fair-Play**, garantizar un entorno de juego sano y fomentar el desarrollo continuo del roleplay dentro del servidor.

Cualquier intento de:

- Explorar vacíos legales en la normativa,
- Manipular la interpretación de las reglas,
- Buscar ventajas mediante ambigüedades,

será considerado un **abuso intencional** y sancionado conforme a su gravedad.

8.2 – POLÍTICA DE REPORTES

El sistema de reportes existe con un propósito **correctivo y constructivo**, no como herramienta de venganza o castigo.

Se considerará una infracción:

- El uso malintencionado del sistema de reportes,
- La creación de conflictos personales a través de denuncias,
- El uso de los tickets como medio de presión o provocación.

Todo reporte debe tener un propósito claro: **mejorar la experiencia común y reforzar el cumplimiento normativo**.

8.3 – REQUISITOS PARA PRESENTAR UN REPORTE

Todo reporte que se desee someter al equipo administrativo debe cumplir con los siguientes criterios formales:

- Redacción clara, ordenada y coherente.
- Evidencia **completa y contextualizada**, sin recortes ni alteraciones.
- Identificación válida de los involucrados (número de ID visible, nombre del personaje o equivalente in-game).

El incumplimiento de estos requisitos conllevará la **desestimación inmediata del caso**.

8.4 – ACTUALIZACIONES Y RESPONSABILIDAD DEL USUARIO

Este reglamento podrá ser modificado en cualquier momento según las necesidades de la comunidad. Por ello:

- Es responsabilidad de cada jugador mantenerse informado sobre cualquier cambio.
- Las versiones actualizadas serán publicadas por los canales oficiales.
- La última interpretación válida de cualquier regla corresponde únicamente a la administración.

Participar en **ALTURA ROLEPLAY** implica aceptar plenamente esta normativa y acatar las decisiones del equipo de administración sin excepción.

Derechos de autor:

Todo el contenido de **ALTURA ROLEPLAY**, incluyendo esta normativa, demás documentos oficiales, diseños, línea gráfica, logotipos, imágenes, material audiovisual y cualquier otro elemento relacionado, está protegido por las leyes de propiedad intelectual y derechos de autor vigentes. Queda estrictamente prohibida su reproducción total o parcial, distribución, modificación o uso con fines ajenos a la comunidad sin autorización expresa y por escrito de la administración.