

◆ Genel Topluluk Kuralları

POV Olmadan işlem yapılmamaktadır. (YENİ)

1.1 | Küfür ve Hakaret - Sunucuya bağlı herhangi bir mecrada, özel veya topluma açık bir kanaldan yapılan herhangi bir hakaret tarafımızca kabul edilemez. Aşağıda listelediğimiz değerler ile alakalı kesinlikle konuşmak yasaktır.

- Dini İnanç
- Irk, millet ve dil
- Cinsel yönelim
- Cinsiyet ayrımı

1.2 | Siyasi Konular - Sunucu üzerinde herhangi bir siyasi fikri, partiyi, şahsı ya da konuyu tartışamazsınız.

1.3 | Sakıncalı İçerikler - NSFW olarak kabul edilebilecek herhangi bir içerik paylaşamazsınız. Kesinlikle yasaktır

- Cinsel içerik
- Kan, vahşet barındıran içerik
- Uyuşturucu kullanımını desteklemek
- Ülkemiz kapsamında yasa dışı görülen herhangi bir içerik

1.4 | Kişisel Verilerin Korunması – Kişisel verilerin korunması adına sunucu içerisinde bir başkasının izni ve bilgisi dâhilinde olmadan herhangi bir ses, görsel kaydının alınması, kişilerin herhangi biriyle olan özel mesajlarının paylaşılması yasaktır. Tüm mesajlarınız güvenliğiniz ve denetim sebebiyle kayıt altına alınır. Bu veriler sadece denetim amacıyla kullanılır ve yönetim ekibi dışında kimseyle paylaşılmaz.

1.5 | Toplum Huzuru – Sunucu içerisindeki kanallar üzerinden (sesli, yazılı) kışkırtma yapmak, saldırgan davranmak, rahatsızlık vermek, kargaşaya sebep olmak yasaktır.

- Kadın erkek fark etmeksizin sunucudaki bir başka oyuncuyla özelden iletişime geçip rahatsız etmek yasaktır
- Bir başkasının şahsına küfür ve hakaret içeren söylemlerde bulunamazsınız.

1.6 | Marka Adını Zedelemek – Sunucuya bağılı herhangi bir kanal üzerinden başka bir sunucunun veya kişinin reklamını yapmak yasaktır

- Discord ve Steam profillerinizde bu şekilde reklam bulunması da yasaktır.

Kaza rolüne girmek zorunludur. (Polisten kaçış veya yarış sırasında) aracınız 2 takla attıktan sonra devam edemezsiniz. Aşağıdaki görseldeki gibi yükseklikten atlayabilirsiniz veya uçabilirsiniz en fazla. (**YENİ**)



1.7 | Sesli Kanalların Kullanımı – Müzik dinlemek için belirlenen kanallar dışında müzik çalınması ve sesli kanallarda diğer kullanıcıları rahatsız edebilecek “Soundpad” veya tekrarlı video/ses kesitlerinin oynatılması yasaktır.

- Kullanıcı sınırı belirlenmiş kanallara sınırın dolması durumunda yetki kullanarak veya yetkili yardımı ile giriş yapılması ve sınırın aşılması yasaktır. Ancak kanalda bulunan kullanıcılardan izin alarak kanala girebilirsiniz.

1.8 | Yazılı Sohbet Kanallarında Spam – Sunucudaki tüm yazılı kanallarda tekrar eden mesajlar (spam) göndermek yasaktır.

- Sunucu üyelerini ve yetkilileri gereksiz yere etiketlemek yasaktır.
- Bütün kanallar amacına uygun kullanılmalıdır. (Örneğin; karakter gelişimi kanalında herhangi birinin karakter gelişimine yorum yapamazsınız.)

1.9 | Rol İçerisindeki Tartışmalar – Rol içerisinde yaşadığınız herhangi bir haksızlığı veya farklı bir oyuncunun sizi rahatsız etmesi gibi konuları sadece destek kanallarında tartışabilirsiniz.

- Herhangi bir oyuncu ile OOC tartıştığınızda bunu IC'ye, IC'de tartıştığınızda bunu OOC'ye taşıyamazsınız. Mixing kesinlikle yasaktır.

2.0 | Yetki Kullanımı ve Yetkililer – Sunucudaki yetkili arkadaşlarımız, sizlerin herhangi bir sorununa çözüm bulmak, sizlere yardımcı olmak,

tartışmalarınızda arabuluculuk sağlamak, buradaki huzuru ve düzeni sağlamak için buradalar.

- Sunucu içerisinde herhangi bir yetkili ile olay yaşadığımızda olay yaşadığımız yetkili (kurucu dâhil) kendi desteğine bakamaz.

2.1 | **Trash Talk** – Yasaktır. (YENİ)

◆ Genel Rol Kuralları

1.1 | Rol İçerisinde Küfür ve Hakaret – ADK rol içerisinde serbesttir. DDK yasaktır. Canlandırdığınız karakterin diğer karakterlerle alakası yoksa rolsüz bir şekilde küfür, hakaret edemezsiniz

- Sağır, kör, engelli veya ağır hastalık taşıyan bir karakteri yönetim izni olmadan canlandıramazsınız. bir olay yaşaması gerekmektedir. Böyle bir olay yaşadıysa yönetim izniyle bu rolü gerçekleştirebilirsiniz. Unutmayın, bu rolleriniz asla kalıcı olmayacaktır, geçicidir. Hastane rollerine girip iyileşmeniz gerekmektedir.)

1.2 | Dil-Ağız-Şive – Rol içerisindeki karakterleriniz ile düzgün bir şive ve ağızla konuşmalısınız. (Laz ağız, Kürtçe vs.)

- Rol esnasında karakterlere kalıcı yara yapmak istiyorsanız karşı tarafın izin vermesi veya yönetim izni olması gerekmektedir. Karşı tarafa 3 soru sorma hakkınız vardır. (Örneğin; kalıcı yara, geçici yara, erp.) 3. Red durumunda ForceRP yapabilirsiniz.
- Rol içerisinde size saldırmayan hayvan pedi kullanan kişilere ve NPC hayvanlara karşı vurmak, öldürmek veya herhangi bir şiddet yasaktır. Role uygun bir davranış olmadığı için yapılan şiddet rolü NONRP'den cezalandırılır. (Hayvan sahipliye, sahibi şiddet uygulayan kişinin IC ceza almasını sağlayabilir.)

1.3 | Rol Komutları - /me - /do üzerinden oyuncuları kandıran rollerde bulunmak yasaktır. (Örn: Polisler komut ile üzerinizi aradığında aslında envanterinizde veya arabanızda olan bir eşyanın olmadığını belirtebilirsiniz.)

- ME - DO Yanlış kullanmak.
- RDM
- VDM
- NLR
- Fear RP
- Mixing
- Meta
- Power Gaming
- Combat Log
- Revenge Kill

- Bunny Hopping
- Fail RP
- Copbait
- Problook
- Non RP
- Non RP Car Jacking
- Car Ramming
- Refuse RP
- Ninja Jacking
- Retarded RP

1.4 | Uymanız gereken ve yasak olan rol durumlarını açıklamamıza gerek olmadığını düşünüyoruz ama belirtmekte fayda var;

1.5 | Rollerinize başlamadan önce burada her birinizin kendi karakterinizden farklı bir kişiliğe büründüğünüzü unutmamalısınız. Herkes, iş veya okul sonrası kafa dağıtmak için yani eğlenmek için burada. Rol içerisindeki siniriniz içerde, gerçek hayatınızdaki siniriniz dışarda kalsın.

1.6 | Sunucudaki hemcinsiniz rol içerisinde karşı cins bir karakteri canlandırabilir. Kadın oyuncularımız rol içerisinde erkek bir karakter canlandırıyorsa onu erkek kabul edecekken, erkek oyuncularımız rol içerisinde kadın bir karakteri canlandırabilir ve onu da kadın olarak kabul etmeniz gerekmektedir. Kişileri aşağılayamaz, sınıflandıramaz veya yargılayıp yaftalayamazsınız. Saygı duymak zorundasınız.

1.7 | Sunucuda tabii ki hatalar ve açıklarla karşı karşıya kalacaksınız. Bu açıklar ile karşı karşıya kaldığınızda onlardan yararlanmamalı, rol için kullanmamalı ve ticket üzerinden bizlere bildirmelisiniz. Aksi takdirde bu açığı bile bile kullanırsanız sunucudan kalıcı olarak uzaklaştırılırsınız. Sunucuda açık aramaya çalışıp bunu kendinize görev edinmeyin. Farklı oyuncuların herhangi bir açıktan yararlandığını düşünüyorsanız bunu da bizlere bildirmeyi unutmayın.

1.8 | Rolünüzden çıkmayın. Karakter hikâyenize göre, o karaktere belirlediğiniz özelliklere göre oynayın. Bir doktor karakteri yazdıysanız göreviniz elbette ki insanları kurtarmaktır. Mekaniklik yapan bir karakter iseniz göreviniz arabaları tamir edip, değiştirmektir. Rol gidişatını akışına bırakın. Kimseyi role zorlamayın. Sadece kendinizi düşünüp buna göre rol yaparsanız, hikâyenize uygun ilerlemezseniz uygunsuz bir oyuncu olduğunuz kanısına varılır ve bu sebeple sunucudan uzaklaştırılırsınız.

1.9 | Herkes rol içerisinde yanlışlar yapabilir, dalgınlığına gelmiş olabilir. Karşınızdaki kişi rol hatası yapsa bile bozuntuya vermeyin. Rolü devam ettirin. Kişinin yaptığı rolden rahatsız olursanız bunu “videolu bir şekilde” rol bitiminde bildirin.

2.0 | Polis, EMS, İtfaiye, Şerif uniformalarını giyemezsiniz. Mağazalardan satın alamazsınız veya hiçbir meslek üyesinin üzerinden çıkartamazsınız. Bunun rolüne girmeyin.

2.1 | Karakterlerinizin CK'larına veya COOC'lerine bir yetkiliden onay gelmediği halde yeni bir karakter açamazsınız veya silemezsiniz. Fark edildiği takdirde sunucudan uzaklaştırılırsınız

2.2 | Aşırı agresif roller sergilemek yasaktır. Bir kişiye durduk yere saldıramazsınız, sataşamazsınız, hakaret edemezsiniz. Bu tarz hareketlerde bulunan kişiler sunucudan uzaklaştırılır

2.3 | Rolsel olarak baygın olan kişilere hakaret edemezsiniz, saldıramazsınız. Rolsel olarak baygın olan sizseniz eğer, yaralı olduğunuzun bilincinde ve o role uygun bir şekilde konuşabilirsiniz. Yaralı değilmiş ve hiçbir şey olmamış gibi konuşamazsınız. O haldeyken rolün akışını değiştirecek bir bilgi paylaşımında bulunamazsınız.

2.4 | Sunucuda eşya kaybedebilirsiniz, bir oyuncuyla anlaşmazlık yaşamış olabilirsiniz. Bu tarz durumlarda ekran kaydını sizin ve karşınızdaki oyuncunun sesinin duyulabilir bir şekilde açık tutmanız gerekiyor. Yetkililer sizden en fazla iki güne kadar olan ekran kaydını isteyebilir. Bu zaman diliminin dışındaki kayıtları barındırmanıza gerek yoktur. Eşya kayıplarınız videolu ise geri verilebilir. Farklı bir oyuncu sizi şikâyet ettiği takdirde, yetkili sizden ekran kaydınızı açmanızı isteyebilir açmadığınız takdirde 3 gün uzaklaştırma alırsınız.

• Güvenli Bölge Kuralları

1.1 Legal meslek alanları, moteller, polis departmanı, barlar, restoranlar, hastane çevresi ve kamu alanları güvenli bölgedir.

1.2 Güvenli bölgeden ayrılan birine karşı çıkışta pusu atılması yasaktır. Kişinin güvenli bölgeden uzaklaşması beklenilmesi zorunludur.

◆ Soygun Kuralları

1.1 | Soygun sırasında polisler kaç kişi olacağını bildirmeniz zorunludur, bu kişi sayısına blok yapacak kişiler çatışma bölgesinde bekleyen kişilerde dahildir

1.2 | Dükkan/Banka vb. bölgelerdeki Muharrem dayılar rehine olarak sayılmaz(Olayı devralan departman izin verdiği sürece kabul edilebilir ancak bu riske girmek size kalmış bir durumdur. Olayı devralan departmanın Muharrem dayıyı kabul etmemesi üzerine direkt olarak üzerinize baskın düzenleyip sizi yakalama hakkına sahip olurlar.)

1.3 | Soygunlarda aynı ekibe mensup bireyler rehine olarak kullanılamaz.

1.4 | Soygunlarda polisin elinde rehine bulunurken polis mensubunun soyguncuya agresif rol yapması yasaktır. Aynı şekilde soyguncuların polise laubali rol yapmasında olayı breach durumuna dönmesine fırsat sunar.

1.5 | Soygunlarda 1 defa blok yapılması serbest olmakla birlikte blok yapan kişi çatışmaya katılamaz (Blok yapan kişinin cezası soyguna dahil olan kişilerle aynı tutulur blok yapan kişi için +1 kaçış aracı blok aracının yanına olacak ve sadece blok yapan kişinin kullanacağı şekilde soyguna dahil edilebilir.)

1.6 | Soyguna Legal veyahüt İllegal ekibin sonradan dahil olması, ekipman desteği vermesi vb. durumlar yasaktır.

1.7 | Soygun durumlarında sayı sınırına bağlı kalınması yüksek önem arz etmektedir, 2 taraftan birinin belirtilen sayıdan fazla kişi olması çatışmanın karşı tarafa otomatik win verilmesi ile sonuçlanacaktır ve eşya kaybı kişiler ss gibi kanıtlar sunduğu sürece karşılanır.)

1.8 | Soygun sonrası rehine için polisten abartı isteklerde bulunmak yasaktır. Polisler abartı istek olmadığı sürece kabul etmek zorunda ve isteğe uymak zorundadır.

1.9 | Polislerin ATM vb. soygunlarda suçluya aracına binmek için zaman tanımı zorunludur.

2.0 | Polislerin karşı taraf ateş açmadığı sürece ateş etme yetkisi yoktur.

2.1 | Çatışmaya girileceği mekanın tek girişli bir bölge olması yasaktır bu bölgeler özel olarak belirtilecek ve yasaklanacaktır.

2.2 | Çatışma bölgesinde polislerin orantısız güç uygulaması yasaktır uygulandığı takdirde departmana yaptırım uygulanır.

2.3 | Soygunlarda şahıslar. Memurlar tamamen düştüğü andan itibaren 5 dakika süresi devreye girer. **Polislerin hepsi düşmeden loot yapılamaz. 5 dakika sonunda KOD 99 / KOD 0 sağlayabilir ve destek çağırıp hotdrop indirebilir. YENİ**

2.4 | Çatışmada bayılan kişilerin "E" basmaları yasaktır. Kod 99 durumuna dahil olan polislerde bu kurala dahildir.

2.5 | Aktif soygun sonrası çatışma rolünde "Beanbag" yada "Taser" kullanımı yasaktır.

2.6 | Beanbag kullanımında "Ali Komiser" gibi silahınıza dürbün takıp keskin nişancı dermişcesine uzak mesafeden suçlulara karşı kullanım yasaktır.

2.7 | Soygun sonrası arabasını kaybeden suçluların destek çağırması yasaktır. Kaçırılmak için gelen araç kullanıcısıda ona yardım eden kişilerde soyguncuda yaptırımla karşı karşıya kalır.

2.8 | Polislerin çatışma durumunda "GPS" lerinin başına "S" koymaları zorunludur ve çatışmaya sonradan polis dahil olması yasaktır.

2.9 | Çatışılacak yere prop olarak barikat kurulması yasaktır(araç barikadı istenilen kadar yapılabilir fakat her girişe maks 2 olacak şekilde olabilir bu sayı girişin genişliğine göre 1 adete kadar düşürülebilir(yolun ağzını kapatacak biçimde)

3.0 | Çatışmalarda tuzak araba kullanılması serbesttir(canı azaltılmış ve patlamaya hazır.)

3.1 | Çatışmalarda "AİR" biriminin ateş açması yasaktır sadece gözlem yapıp bilgi verebilirler ve Hotdrop indirebilir.

3.2 | Soyguncuların araçla gözden kaybolması durumunda polislerin o aracı tekrar soygun yüzünden kovalamaları için maksimum 4 dakikaları vardır. Soyguncu 4 dakika içinde bulunamazsa kaçmış sayılır ve bu süre soyguncunun her görüşe girdiği anda yenilenir.

3.3 | Felony durumlarında koşu gibi kişiye + sağlıyabilecek abuselar yasaktır.

3.4 | Bir soygun yapıldığı zaman 15 dakika polisi beklemelisiniz 15 dakika içerisinde gelmezse çıkış yapabilirsiniz. Aksi takdirde kurallara uymayanlara yaptırım uygulanacaktır.

Soygunlarda Aracın "Donate" araç olması durumunda hangi soygun olduğu farketmeksizin Hyper Speed Unit aracı kovalamaca yapabilir. Soyguncuların, "Donate" araç kullanması durumunda Hyper Speed Unit aracı beklemesi zorunludur.

• **Vezne Soygunu**

1.1: Maks.10 min.6 kişi ile yapılabilir.

1.2: Bölge tutmak serbesttir.

1.3: 2 adet araç kullanılabilir **ve** blok serbesttir.

1.4: Polisler +3 olarak katılabilir.

1.5: 2 adet HSU birimi aracı katılabilir(Araçlar donate ise 1 adet Hyper Speed aracı 1 adette High Speed aracı katılabilir). Her araca 2 kişi olacak şekilde devriye aracı bulunabilir. Air birimi desteğe gelebilir ve Hotdrop atabilir.(Memur sayısına dahildir ve sadece 1 adet gelebilir, soyguncular ateş açabilir).

1.6: Çatışmaya girilebilir. 3 girişe sahip olan her yer kullanılabilir(Merdiven girişe dahildir).

1.7: En az 2 rehine gereklidir.

• **Kuyumcu Soygunu**

1.1: Maks.5 min.3 kişi ile yapılabilir

1.2: Bölge tutmak serbesttir.

1.3: 1 adet araç kullanılabilir ve blok serbesttir.

1.4: 7 polis memuru katılabilir.

1.5: Air birimi desteğe gelebilir. Hotdrop Atabilir.

1.6: Çatışmaya girilebilir.

1.7: En az 1 rehine gereklidir.

• Market soygunu

1.1: Maks.3 min.2 kişi ile yapılabilir.

1.2: Bölge tutmak yasaktır.

1.3: 1 adet araç kullanılabilir ve blok serbesttir.

1.4: +2 Polis memuru katılabilir.

1.5: Air birimi desteğe gelemez.

1.6: Çatışmaya girilebilir.

1.7: Araç değişimi yasaktır.

• ATM Soygunu

1.1: Tek araç ile yapılabilir 2 kişi ile yapılabilir.

1.2: Aracın koltuk sayısına göre soyguncu sayısı değişiklik gösterebilir.

1.4: Blok yasaktır. (Giriş kapatmak, Polisin önünü farklı bir araç ile kapatmak, pitlemek:)

1.5: Maks. 2 Devriye aracı gidebilir her araçta maksimum 1 kişi bulunabilir.

1.6: Air Birimi desteğe gelemez.

1.7: Çatışmaya girilemez.

1.8: Eğer soyguncular 2 kişi ise polisler 4 gelmeli max(3) ise 5 gelmelidir.

• Ev Soygunu

1.1: Maks.2 min.1 kişi ile yapılabilir.

1.2: Bölge tutmak yasaktır.

1.3: 1 adet araç kullanılabilir ve blok yasaktır. (Giriş kapatmak, Polisin önünü farklı bir araç ile kapatmak, pitlemek:)

1.4: +1 polis memuru katılabilir..

1.5: Air birimi desteğe gelemez.

1.6: Çatışmaya girilemez.

● Araç Parçalama

- 1.1: Maks.2 min.1 kişi ile yapılabilir.
- 1.2: Bölge tutmak yasaktır.
- 1.3: 1 adet araç kullanılabilir ve blok yasaktır. (Giriş kapatmak, Polisin önünü farklı bir araç ile kapatmak, pitlemek:)
- 1.4: +2 polis memuru katılabilir.
- 1.5: Air birimi desteğe gelemez.
- 1.6: Çatışmaya girilemez.

◆ İlegal Kurallar

BİR EKİP 3 EKİP UYARISINDA KAPATILACAKTIR.

Laf Dalaşı ve Rol Süreci:

- İki illegal kişi veya ekip arasında ilk tartışmalar laf dalaşı şeklinde ilerlemelidir. Bu süreç rosel bir şekilde gerçekleştirilmelidir.
- İlk silahların kullanılması kesinlikle yasaktır. Aksi takdirde, taraflar ekip olarak uyarı alır.

Trash Talk (TT) Yasağı:

- **Trash Talk kesinlikle yasaktır.** Bir kişi trash talk yaparsa ve buna karşılık diğer kişi silahla tepki verirse, her iki taraf da uyarı alır.
- Kişiler arasında küfür veya agresif konuşmalar yapılabilir, ancak bu durum silahlı çatışmaya dönüştürülemez.

Agresif Durumlarda Toplantı Zorunluluğu:

- İki ekip arasında agresif bir gerginlik olursa, taraflar bir toplantı düzenlemek zorundadır.

- Bu süreçte, alt kısımda belirtilen **Savaş Mantığı Kuralları (1.2)** dikkate alınmalıdır. Aksi takdirde ekip, toplu ceza (wipe) almak zorunda kalır.

Rol Dışı Şiddet Yasakları:

- Rol dışı bir şekilde bir kişiyi bıçaklamak veya silahla ateş etmek yasaktır.
- Patlama yoluyla (örneğin, in patlat) rol dışı eylemler gerçekleştirmek de yasaktır.

Silahlı Eylem Öncesi Süreç:

- Bir kişiye veya ekibe silah kullanarak saldırıda bulunmak için, aranızdaki laf dalaşı ve kavgaların rosel olarak en az **1 gün** sürmesi gerekmektedir.
- Boş yere ateş ederek (shotfire) polis çağırarak veya kumpas kurmak yasaktır.

Silahlı Eylemler ve Ceza Sistemi:

- Bir ekip, yalnızca silahlı eylemlerle sorunlarını çözmeye çalışıyorsa ve her durumda silahla saldırıda bulunursa, ağır yaptırımlarla karşılaşır.
- Örneğin, birinin size hakaret (örneğin, "maymun" demesi) etmesi durumunda doğrudan silahla tepki verirsiniz, ekip **2 kat uyarı** cezası alır.

Maske Kullanımı:

- illegal kişiler sadece **illegal bir eylem gerçekleştirecekleri zaman** maske takabilirler.
- **Polis Uyarısı:**
- Maske ile görülen kişiler, öncelikle polis tarafından maskelerini çıkarmaları için uyarılır.
- Uyarıya rağmen maske çıkarılmıyorsa, polis departmanları bu kişilere yönelik arama yapma yetkisine sahiptir.

1.1 | Illegal oluşum savaşları **Southside** veya **şehir dışında** olmalıdır (**şehir içindeki shotfire'a Kolluk kuvvetlerin intikal edebilir ölümcül müdahale hakkı bulunmakta.**)

1.2 | Çete savaşlarında farklı müttefikler gelemmez (gang up yasaktır.)

1.3 | Büyük soygunlarda illegal motor yasaktır. Herhangi bir araba çalabilirsiniz, çaldığınız arabayla soygun yapabilirsiniz. Soygunlarınız da polisler bölgeye intikal etmeden çıkış yapmak yasaktır. Eğer polisler 15 dakika içerisinde gelmezse çıkış yapabilirsiniz. Aksi takdirde kurallara uymayanlara yaptırım uygulanacaktır.

1.4 | İşletme sahipleri (cafe, mekanik vs..) diğer illegal oluşumlara savaş başlatamaz ve diğer işletme sahipleri ve oluşumlar ile birleşemez. Ceza: İşletme kapatılması - 2x

1.5 | Sivil oyuncular illegal yaparken MAX 4 kişi olabilirler

5- İlegal ekip oluşturmak için Min 4, Hood claim almak için min 6, Max 20 olmalıdır. 20 Kişi üzerindeki ekipler varyant yani alt ekip olarak oluşturulabilir.

1.6 | Kiralık araçlar ile illegal yapmak kesinlikle yasaktır.

1.7 | İlegal yapmaz iken maske takar ve Kolluk Kuvvetlerinin yönergelerine uymaz iseniz yaptırım uygulanabilir ve üzeriniz aranabilir, maskenizi çıkartmanız yönünde uyarı hakları mevcuttur.

1.8 | Sunucu içerisinde İlegal yaparken maske kullanmazsanız kolluk kuvvetleri sizi tanıyabilir, hakkınızda arama kaydınızın oluşturulmasına neden olacaktır. Aynı şekilde ifşa olmuş kıyafetlerle dolaşmak tanınırlığa sebep olabilir.

1.9 | İşletmelerin (cafe, mekanik, kulüpler...) gibi yerlerin otoparkı çatılarını veya herhangi bir bölümünü çatışma yeri olarak kullanamaz. Blacklist bölge + Güvenli bölgelerdir.

2.0 | Polis aracı çalmak serbesttir. Ancak Kolluk kuvvetlerinin PIT süresi yoktur ve kolluk kuvvetleri aracın tekerine ateş açabilir. Direkt olarak işlem uygulanabilir. (Megafon kullanımı, Megafondan şarkı açma durumlarında (Üst yönetim tarafından AĞIR yaptırımlar uygulanır.)

2.1 | Restart/Bakım duyurusu geçildikten son 10 dakika boyunca soygun, İlegal eylemlerde bulunmak yasaktır.

2.2 | Sadece ihbar atıp polisler ile çatışmaya girmek Kesinlikle yasaktır.(Cop Bait.)

2.3 | Kolluk kuvvetlerinin az olduğu zamanlarda ooc bilgidan yola çıkarak art arda soygun yapmak yasaktır.

2.4 | Kaza rolüne girmek zorunludur. (Polisten kaçış veya yarış sırasında) araç zsrüşü arcade bir şekilde yapılır. Kaza rolü yapmak zorunda olmasanız da, aracınız 2 takla attıktan sonra devam edemezsiniz.

2.5 | **Kuyumcu soygunu gibi büyük soygunlar harici polisi soymak yasaktır.**

| **Kuyumcu soygununda Teaser, Beanbag, Polis kimliği almak yasaktır. Glock, Mermi, Zırh, Medkit, Megafon(Abartı kullanmamak şartı ile), Kelepçe, İlegal eşyalar, Para, Telefon, Polis Drone. Alabilirsiniz. (YENİ)**

• **İlegal - Kolluk kuvvetleri kuralları:**

1.1 | Southside içerisinde polislere karşı gang-up serbesttir.

1.2 | Polislerle role girebilirsiniz fakat karşınızdaki kişinin bir polis olduğunu unutmamanız gerekmektedir. Gerekli durumlarda Fear RP yapmamak, ekip olmanız size polise dilediğiniz gibi davranma hakkı vermez. Polise agresif veya sert bir tutum izlemeniz durumunda polisin size rolde kurallar çerçevesinde müdahale etme hakkı bulunmaktadır.

1.3 | Gücünüzün yettiği her devlet memurunu kaçırabilirsiniz ama karşı tarafında aynı sertlik ile cevap vereceğini unutmayınız. Devlet memurunu kaçırdığınız da sizlere orantısız güç uygulanacağını unutmayınız.

1.4 | Southside içinden gelen shoftfire'da polisler hazırlık vs.. durumundan dolayı 5 dakika sonra girebilir Önden bir ekip gidip bölgeyi Check yapıp **Durmadan araçtan inmeden İfo alıp geri çekilmelidir.**

1.5 | Aktif bir polis kovalamacasında, Southside'a kaçan ve Southside bölgesinde destek çağırarak polise ateş edip polislerin canını tehlikeye atan kişiler için, Polisler Force CK uygulama hakkına sahiptir.

1.7 | İlegal toplama/işleme vb. bölgelerde rolsüz illegal eylemde bulunmak yasaktır(en az 2 dakika diyaloga girmek zorunludur).

• Savaş mantığı

1.1 | İki ekip arasındaki herhangi bir agresif rol sonrasında savaşmak için toplantı yapılmalı.

1.2 | İlegal ekip çatışmaları rolle başlamak zorunda olduğu gibi rolle de bitmek zorundadır. Eğer üstünlük kabulü rolüne girilecek ise “Üst Yönetim”den gang war talep edilmesi ardından planlanan günde kaybeden takım karşı takımın üstünlüğünü kabul etmek zorundadır.

(Bu ekipler 1 hafta boyunca birbirleriyle savaşamaz)

• Sıralı Baskın Sistemi

1.1 | Belli bir bölge belirlenir. Savaş istenilirse 3 kademeli yapılabilir. O bölgede karşı karşıya 2 takım konumlanır. Bu takımlar karşı takımdan kimse kalmayana kadar savaşır. Sona kalan takım karşı takıma üstünlük kazanır, karşı takım 1 hafta boyunca kaybettiği takıma karşı agresif rol yapamaz başka takımlarla savaşa giremez.

1.2 | 48 saat içerisinde iki taraftan herhangi bir hareket olmaz ise fight başlangıcı olmayacaktır. (Bir hafta boyunca aralarında illegal eylemde bulunma yasağı koyulacaktır.)

1.3 | Ekibe yeni katılan kişi 3 Saat boyunca her hangi bir illegal eyleme dahil olamaz. Ekipten çıkarılan kişi 2 gün boyunca hiç bir ekibe dahil olamaz.

1.4 | Hood bölgesine yapılan baskından sonra 12 saat içinde ikinci bir saldırı yapılamaz.

1.5 | Claim attığınız maske dışında maske kullanmanız yasaktır.

1.6 | Powsuz herhangi bir fightın desteği görülmeyecektir.

1.7 | Ekip toplantıları esnasında fightlayacak iki ekip arasında agresif tutum sergilenebilir. Toplantıya dinlemek için katılan diğer ekipler agresif tutum sergileyemez, toplantının yapılmasına sebep olan ve fightlayacak iki ekipte diğer ekiplere agresif bir davranışta bulunamaz.

1.8 | GANGWAR SONRASINDA KAZANAN TARAF ÜSTÜNLÜĞÜNÜ FORCE RP YAPMADAN YAPMASI ZORUNLUDUR, SOUTH SIDE İÇERİSİNDE OLUCAK ŞEKİLDE ÜSTÜNLÜĞÜNÜ GÖSTEREBİLİR. (Force RP kural ihlali)

• Rehin almak.

1.1 | Soygunlarda güvenli çıkış ve belirli bir süre helikopter kaldırılmaması gibi talepleriniz için rehine alabilirsiniz. Rehine karşılığında asla bir eşya talep edemezsiniz. Eğer eksik varsa dışarıdan birinin o eşyayı getirmesi için bir rehine üzerinden polisle pazarlık edebilirsiniz. Eksik eşya asla polisten talep edilemez.

1.2 | Rehineleri saklayamazsınız. Polis rehineleri görmek isterse rehineyi göstermek zorundasınız.

1.3 | Güvenli bölgeden rehine alamazsınız.

1.4 | Rehin aldığınız kişinin üzerinden hiçbir itemini çalamazsınız.

1.5 | Rehin aldığınız kişiye herhangi bir şekilde eziyet edemezsiniz.

1.6 | Ekibinizin bir üyesi soygun için rehine alındı ise olaya kesinlikle müdahil olamazsınız. (Olay yerindeyseniz eğer müdahale edebilirsiniz. Ancak başka bir bölgeye taşınması durumunda müdahale edemezsiniz.)

1.7 | Rehine alınırken veya rehine olduğunuz andan itibaren olayın ciddiyetini anlamanız gerekmekte. Fear RP dışı hareketler yasaktır.

1.8 | Bir kişi maksimum 30 dakika alıkonulabilir. (Karşı tarafın izni dahilinde süre uzatılabilir.) Kaçırılan taraf fear-rp yapmak zorundadır. Yapmadığı takdirde CK ve kalıcı hasar izni yönetim tarafından karşı tarafa verilebilir veya taraflar anlaşarak CK ya da kalıcı hasar uygulayabilir.

1.9 | Kaçırdığınız kişiye işkence edebilir. (Taciz vb. gibi şeyler kesinlikle yasaktır.) Sadece TT atmak amaçlı kaçırma rolüne giremezsiniz. Rolünüze sadık kalmanız gerekmektedir.

2.0 | Bir kişinin tekrar kaçırılması için aradan en az 12 saat geçmelidir.

• **Soygun - Çatışma**

Soygun yapılabilecek bekleme süresi aşağıdaki gibidir;

1.1 | Market Soygunu 1 saat (Diğer illegal eylemlere olan cooldown etkisi 15 dakika)

1.2 | ATM 30 dakika (Diğer illegal eylemlere olan cooldown etkisi 15 dakika)

1.3 | Vezne 2 saat (Diğer illegal eylemlere olan cooldown etkisi 2 saat)

1.4 | Kuyumcu 2 saat (Diğer illegal eylemlere olan cooldown etkisi 2 saat)
Bir ekip soygun yaptığı zaman diğer ekiplerde bu cooldown süresine uymak zorundadır discord üzerinden #kuyumcucooldown kanalını takip etmek zorundadırlar.

(UYULMAZSA KİŞİLERE EKİP UYARISI VERİLECEKTİR)

1.5 | Merkez Bankası 24 saat (Diğer illegal eylemlere olan cooldown etkisi 24 saat)

(UYULMAZSA KİŞİLERE EKİP UYARISI VERİLECEKTİR)

1.6 | Ev Soygunu 15 dakika (Diğer illegal eylemlere olan cooldown etkisi 15 dakika)

Cooldownlar evrenseldir bir soygunu yaptıktan sonra girmiş olduğunuz cooldown diğer soygunlar için de geçerlidir. (Örn:Vezne soyduktan sonra ev soyabilmeniz için 3 saat beklemeniz gerekmektedir.) soyguna girmiş olduğunuz ekip a veya b kişisi fark etmeksizin cooldown a girmiş bulunur.

1.7 | Yapılan tüm soygunlarda (Market ve ev soygunu hariç) dışarıda maksimum 1 gözcü bulundurabilirsiniz.Gözcünün görevi sadece bilgi vermektir,hiçbir şekilde olaya dahil olamaz.

1.8 | Soygun sırasında soygunculardan biri teknik bir sorun ile karşılaşırsa oyuna 5 dakika içinde tekrar giriş yapmak zorundadır. Aksi takdirde işlem

uygulanacak ve rol devam edecektir.

1.9 | Soygun bölgesine polis geldikten sonra dışarıdan ekipman-item takviyesi kesinlikle yasaktır.

2.0 | Soygunlardan kazanılan eşya ve paraları üzerinizden bir yere veya bir kişiye aktarmak, bankaya yatırmak için minimum 30 dakika beklemelisiniz.

2.1 | Şehir içi ve dışı fark etmeksizin yapılan soygunlarda soygunu bitirdikten sonra 15 dakika beklemek zorunludur. (15 dakika boyunca oyundan çıkamazsınız.)

2.2 | Soygun rolüne gelen bütün polisleri öldürmeden bölgeden ayrılamazsınız.

2.3 | Soygun rolünün 45. dakikası dolduktan sonra illegal ekip bölgeden kaçış sağlayabilir.

2.4 | Soygun rollerinde kaçmayı veya çatışmayı seçmek zorundasınız. Kaçıyorsanız çatışamaz, çatışıyorsanız kaçamazsınız.

2.5 | Anlaşmalı rehine alabilirsiniz ama aldığınız kişinin durumun ve rolün ciddiyetine uyması gerekmektedir kendi ekibinizden bir kişiyi rehine olarak alamazsınız.

2.6 | Soygun esnasında, mevcut durumun ciddiyetinin bilincinde davranışlarda bulunmak zorundasınız. Soygun alanının civarında dolaşmak, görüşmeler esnasında dans etmek, oturmak, laubali hareket ve söylemlerde bulunmak yasaktır.

2.7 | Tek girişli ya da çıkışlı yerlerde soygun yaparsanız kolluk kuvvetleri orantısız güç uygulayabilir.

2.8 | Soygunlarda kimliğinizi gizlemek zorundasınız. (Maske, şapka ve kıyafetinizi değiştirmeniz gerekmektedir.)

2.9 | Soygun sonrasında 5 dakikadan erken maske, şapka, saç stili ve rengini,

kıyafetinizi deęiřtirmez ve sosyal alanlara giremezsiniz.

3.0 | Soygun yapılan yerde çatıřma yapılamaz.

3.1 | Soygun yapıldıktan sonra çatıřma yapılacaksa öncesinde en az 1 dakika kovalamaca yařanması gerekmektedir.

3.2 | Soygun sonrası çatıřma rolünde polise karřı soyma animasyonuna girdikten itibaren bölgeden uzaklařmanız için 5 dakika süreniz vardır. 5 dakika sonrasında bölgeye gelen legal birimler desteęe gelebilir ve size ateř edebilir.

3.3 | Soygun rollerinde karřı taraftaki bütün kiřileri düřürmeden bölgeden ayrılamazsınız (Yaya halde çatıřarak ilerlemeler hariç).

3.4 | Bir ekip ayrı ayrı ekiplere bölünüp eřzamanlı soygun yapabilir ama ekip üyeleri bulunan soygun kurallarına uymalıdır.

3.5 | Aktif çatıřmalarda yere yatma animasyonlarını ve bayılmayı kullanmak yasaktır.(Eęer ekipçe kullanılıyorsa çatıřma kiřilerin aleyhine sonuçlanmış varsayılacaktır.)

3.6 | Araç çalma cooldown'u 5 dakikadır. Bir araç çaldıktan sonra 5 dakika içerisinde başka bir araç çalamazsınız.

3.6 | **Departmanlar büyük soygunlarda sıra ile yapmak zorundadır. Eęer ki sırası gelen departmanın sayısı yetersiz ise dięer departmanlardan sayıyı tamamlamak adına telsize baęlanıp adam isteyebilir.**

Bir departman 4 kiřinin altında aktif ise bir sonraki sıradaki departmana geçmektedir 4 kiři ise dięer departmanların telsizine baęlanarak backup isteyebilir.(YENİ)

• GANG - OLUŞUM

1.1 | Kuracağınız oluşum minimum 4 Hood almak için 6 maksimum 12 kişi olabilir(kişi sayısı artabilir fakat illegal faaliyetlerde 12 kişi geçmemesi zorunludur).

1.2 | Bir fight için ekibinizdeki her üye aynı maskeyi kullanmak zorundadır.

1.3 | Oluşum ve çeteler yaptıkları illegal faaliyete perm dışı katılamaz. (Örnek bir grupla düşman olduğunuz permsiz birini role dahil edemezsiniz veyahut başka bir ekipten birini alamazsınız.)

1.4 | Bir oluşumdan çıkarken ekip lideri size CK verebilir ve 3 gün boyunca farklı bir oluşuma dahil olamazsınız.

◆ Legal Kurallar

1.1 | Legal bir birim çalışanı bir suç işlediği takdirde olaya denk gelen memur tarafından alınabilir, ancak İyberg hakkı okunmak zorundadır. Suçlu konumunda ki kişi departmana götürüldüğü vakit suçlunun kendi departmanı ile iletişime geçilir ve o an ilgili departmandaki en üst rütbeli memurun, birimin departmanına gelmesi rica edilir.

1.2 | Bir PD üyesinin sivildeyken, herhangi bir çatışmaya veya tutuklama haline girmesi yasaktır. Sivil haldeki bir polisin, departman araçlarını kullanması yasaktır.

1.3 | Bir memurun herhangi bir olay esnasında silahına davranabilmesi için kendinin veya ekip arkadaşlarının can sağlığının tehlikede olması gerekmektedir. (Soygunlar, rehine durumları vb. durumlar hariç.)

1.4 | Soygunlarda karşı taraftan bir ateş gelmediği sürece ateş açılması yasaktır. (Bu durum bir sivil/rehineye zarar geldiği takdirde geçersiz sayılır).

Olay yerine vardıktan sonra ilk 5 dakika içerisinde karşı tarafından “shotfire” gelmediği sürece ateş açılması yasaktır. Eğer 5 dakika içerisinde karşı taraftan “shotfire” gelmiyorsa, polis memurları şahıslara ateş edebilir.

1.5 | Soygunlarda şahıslar. Memurlar tamamen düştüğü andan itibaren 5 dakika süresi devreye girer. **Polislerin hepsi düşmeden loot yapılamaz.** 5 dakika sonunda KOD 99 / KOD 0 sağlayabilir ve destek çağırıp hotdrop indirebilir.

1.6 | Soygun sonrası devam eden çatışma sırasında yaralı memurların/şüphelilerin hastaneye götürülmesi veya (E) Basmaları yasaktır.

1.7 | Soygun sonrası çatışma sırasında ek destek / ekipman desteği / görüş desteği vb. yardımların 2 tarafa da sağlanması yasaktır. Böyle bir durumda karşı taraf kaybetse dahi kazanmış sayılır ve kayıpları kişilere sağlanır(Çatışma sırasında en az 2 memurun bodycam görüntüsü alması zorunludur)

1.8 | Herhangi bir memur, bir şahsı departmana getirip nezarete aldıktan sonra maksimum 30 dakika orada tutabilir. (Kişi /do dan izin verirse bu süre uzatılabilir.) Bir şahsı 30 dakikadan fazla bekletmek için geçerli sebep gerekmektedir. (Kişi şahsi bilgilerini vermeyi reddederse, yalan beyanda bulunursa sorguya uzun bir zaman kaybettirirse vb.)

1.9 | Memur yakalanan şüpheliye MİRANDA HAKLARI'nı okumak zorundadır. Memur Miranda Hakları'nı departman kapısından girmediği sürece herhangi bir zamanda okuyabilir. Memur Miranda Haklarını şahıs anlayana kadar –en fazla 3 defa olmak kaydıyla- okumak zorundadır. Miranda Hakları okunmadan departmana sokulan bir şahıs cezasında %50 indirim isteyebilir, bu indirimi sağlamayan memur Internal Affairs (İç İşleri) tarafından sorgulanabilir, yasaya uymamaktan polis memuruna ceza-i işlem uygulayabilir.

2.0 | Aktif kovalamaca başladıktan 5 dakika sonra pit izni verilir. Pit her dakikada bir kere atılabilir. Şahıs araçtan inip FOXTROT olarak kaçıyor ise kişiye BEANBAG uygulanabilmesi için FOXTROT kovalamacasının 3 dakikayı doldurması gerekmektedir.

2.1 | Soygun rollerinde, soygun yapan kişilerin araçlarına binmesi için zaman tanınması gerekir. Araçlarına binmeden direkt olarak tutuklama işlemi yapılması yasaktır. Koşarak kaçmak istiyorlarsa bu duruma da 1.30 dakika inisiyatif sağlamak zorunludur. Soygunlardaki güvenli çıkış, helikopter süresi gibi özel istekleri mantık çerçevesinde onaylayıp uymalısınız. Mantığa uymayan istekleri onaylamak zorunda değilsiniz.

2.2 | Bile bile illegal bölgeye pusu atamazsınız, bölgenin yakın çevresine özel olarak devriye yoğunlaştıramazsınız.

2.3 | Sizlere belirtilen kıyafet yönetmeliğine, saç ve dövme gibi konulardaki sınırlandırmalara uymak zorundasınız.

2.4 | Southside bölgesinden gelen bir shotfirea gitmek ve olayı kontrol altına almak için en az 2 araç / 4 polis gidilmesi zorunludur. Gelen shotfire denetimi için 1 ekip aracı gidebilir ancak araçtan iniş sağlaması ve sabit durması yasaktır.

2.5 | Badcop, illegal doktor rolleri Legal Manager tarafından izin alınarak yapılmalıdır. Bunun dışında bu gibi rollere girmek yasaktır. (Mesleğiniz elinizden alınabilir hatta sunucudan uzaklaştırılabilirsiniz.)

2.6 | Soygunlarda veya çatışmalarda illegaller hangi silahı kullanıyorsa o tip silahlarla karşılık verebilirsiniz. Karşı tarafın pistol ile girdiği çatışmaya SMG veya TÜFEK sınıfı silahlarla ateş edemezsiniz.

2.7 | Bir kolluk kuvvetinin soygun seçme, kabul etmeme gibi tercih hakkı yoktur. Soygun bölgesine departmanlar sıra ile gidecektir. Sırası gelen departmanda yeterli kişi sayısı yoksa, sıra diğer departmana geçecektir. Gelen departman bölgeyi bırakıp gidemez, departman soygun bölgesini terk etmek isterse, soygunu farklı bir departmana devretmeleri gerekmektedir.

2.8 | Memurların bodycamları rolsel olarak kapatıldıktan 5 dakika sonra aktif olur. Yapacağınız herhangi bir bodycam kapatma rolünü, bu bilgiyi göz önüne alınarak yapmanızı tavsiye ederiz.

2.9 | Kolluk kuvvetleri belirlenen müdahale kurallarına uymak zorundadırlar.

3.0 | Kolluk Kuvvetleri SS bölgesine büyük bir gang war var ise 5 dakika toplanma süresi tanınır. Kolluk kuvvetleri bu 5 dakika süre sonrasında giriş sağlayabilir fakat çatışma büyük çaplı değilse normal SS kuralı devreye girer.

3.1 | Shotfire bölgesindeki bireyin gsr'ı negatif çıkmış ise suspectin üzerini arama hakkınız bulunmamaktadır.

3.2 | Soygunlarda maksimum 3 kişi ile hotdrop atılabilir(yasaklı bölgeler hariç). Hotdrop atıldıktan sonra bir daha hotdrop atılamaz. Helikopterin patlaması sonucu departman 1 saat helikopter çıkartamaz.

3.3 | Polisten kaçan suçlu eğer ki suya atarsa, polisin ateş etme hakkı vardır. (İstisnai olarak kişi tekne ile kaçmayı planlayıp tekneye yüzdüğü gözüküyorsa kişiyi kovalamaya devam etmeniz gerekmektedir.)

3.4 | Kaza rolüne girmek zorunludur. (Polisten kaçış veya yarış sırasında) araç sürüşü arcade bir şekilde yapılır. Kaza rolü yapmak zorunda olmasanız da, aracınız 2 takla attıktan sonra devam edemezsiniz.

3.5 | Her bölge baskınının arasında minimum 1.30 saat aralık olmalı ve bu baskın süresi her departman için evrensel bir süredir. Bölgeye baskın atıldıktan 1.30 saat sonra tekrar baskın atılabilir.

3.6 | GSR testi rolünde en azından karşınızdaki kişininde rol yaptığını unutmayınız. GSR tabletine parmak basmasını beklemeniz daha iyi olur.

3.7 | **Hiçbir departman bir sivile üstten perdeden konuşamaz. Karşı taraf departmanlara ters davranmadığı sürece.**

3.8 | **Hiçbir departman birbirinden üstün değildir. (Hiyerarşik düzene uyulması lazımdır)**

3.9 | **Legal birimler sivile çıktığı zaman sadece 1 adet beylik silahı, -silah gizli olmalıdır- 1 adet telsiz ve 1 adet kelepçe taşıyabilir (kelepçe artık son çare olduğunda kullanılabilir)**

4.0 | Hiçbir departman birbirine kin güdemez.

4.1 | Tüm Departmanların düzenli bir şekilde kıyafet yönetmeliği olmalıdır.

4.2 | Ohal harici Riot Araç ve M4 çıkartmak yasaktır.

4.3 | Aktif 10-30 kovalamacalarında maksimum 2 adet Adam birim bulunabilir/1 Adam 2 Lincoln olarakta kovalamaca dönebilir.

- **Ortak Telsiz Kodları ve Gps Kodları**

Not: 10'luk sistem kodları departmandan departmana deęişebilir fakat durum kodları deęiştirilemez.



ORION
RA

10-01	Aktif bütün birimler Brifing odasına toplansın	KOD 0	Ateş açıldı memur vuruldu.
10-02	Durum stabil.	KOD 1	Acil durum bütün ekipler ivedi bir şekilde departmana geçiş sağlasın.
10-04	Anlaşıldı , Olumlu.	KOD 2	Sirenler kapalı çakarlar açık.
10-05	Anlaşılmadı , Olumsuz.	KOD 3	Sirenler ve çakarlar açık.
10-06	Son anonsu tekrar edin.	KOD 4	Devriyeye devam ediyorum.
10-10	Mesai Başlangıcı.	KOD 6	Araç dışı sorgulama.
10-11	Mesai Bitişi.	KOD 6A	Araç dışı sorgulama destek gerekli.
10-15	Şüpheli göz altında.	KOD 7	Kişisel ihtiyaç için mola.
10-17	Tüm Birimler Rapor Versin	KOD 12	Asılsız ihbar.
10-18	Rapor Veriyorum	KOD 31	Meşgulüm, telsizden cevap veremeyeceğim.
10-20	Devriye Başlangıcı.	KOD 55	Trafik Kazası.
10-21	Devriye bitişi.	KOD 77	Olası pusu.
10-23	Bölgeye gidiyoruz , İntikal ediliyoruz.	KOD 98	Ateş Altındayız.
10-24	Olay yerine intikal ettik.	KOD 99	Acil durum.
10-30	Agresif takipteyim, destek istiyorum.		
10-55	Pullover Durumu		
10-57	Foxtrot(yayan) kovalama.		
10-66	Felony Stop.		
10-70	Destek ekip gerekiyor.		
10-98	Olay başarız sonlandı.		
10-99	Olay başarılı sonlandı.		

- (L) Lincoln : Tek kisiden oluşan devriyedir.**
(A) Adam : Çift kisiden oluşan devriyedir.
(O) Omega : 3 kişiden oluşan devriyedir.
(T) Tom : Trafik devriyesidir. Hsu birimi kodudur.
(D) David: SWAT devriyesidir.
(Q) Queen : Devriye Amiri Saha Denetmeni devriyesi.
(W) William : Operasyonlar için dedektiflerin kullandığı araçtır.
(K) King : Dedektif unmarked devriyesidir.
(F) Frank: Yaya devriye.
(A) Air: Helikopter devriyesi.

RA



O R I O N

RA