

**Правила для RP-игроков
сервера 3DXUnion**
[UPD 26.04.2025]

Содержание

1. Общие термины и правила	3
2. Использование команд.....	4
3. Права и обязанности RP игрока.....	5
3.1. Права.....	5
3.2. Обязанности	6
4. Основные положения и запреты	8
5. Работа фракций.....	8
5.1. Общие положения	8
5.2. Права фракции	9
5.3. Обязанности фракции	10
5.4. Деятельность фракции «АРМИЯ».....	11
5.5. Деятельность фракции «ФСБ»	12
5.6. Деятельность фракции «Больница».....	13
5.7. Деятельность фракции «Полиция»	14
5.8. Судебная фракция.....	15
5.9. Деятельность мафиозных фракций.....	17
6. Финансовая система.....	16
7. Академия Союза	18
8. Мэр и Совет	18
9. Боевая система.....	18
10. Инвентарь.....	20
11. Правила использования RP-чата	21
12. Штрафы и наказания.....	22
13. Покупка транспорта.....	22
14. Основные регламенты	23

1. Общие термины и правила

Союз – это демократическая Республика, являющаяся домом для всех и всякого. Главой Государства является Президент. Государство состоит из министров, которые отвечают за свою определённую ветвь развития:

- министр армии;
- министр ФСБ;
- министр здравоохранения;
- министр МВД;
- министр экономики и финансов;
- министр образования;
- министр логистики и транспорта;
- верховный Судья.

Охраной Президента Союза и Министров занимается ФСО Союза. Развитие и попечительство над фракциями «Бизнес» возлагается на плечи Министра экономики. Все силовые ведомства (МВД, ФСБ и Армия) тесно сотрудничают, защищая граждан Союза как от угроз внешних, так и внутренних. ФСБ и МВД также следят за исполнением законов внутри Государства. Судебная служба Союза занимается решением споров между игроками на законодательном уровне. Все нарушения закона решаются через вердикт Судебной службы.

Фракция — группа РП игроков, объединённых общими целями и задачами, отвечающая за выполнение определённых функций для обеспечения работы и развития определённой ветви, которая является составляющей государства, в основе которых стоят командные взаимодействия, как внутри фракции, так и внешние (взаимодействия с другими фракциями).

- 1.1 **RP** (Role Play) – отыгрыш своим персонажем его роли в «виртуальном мире». Каждый сам выбирает себе роль и может быть участником любой фракции на выбор.
- 1.2 **Flood** (Флуд) – писать что-то не в тему, не имеющее никакого смысла, повторять что-либо много раз.
- 1.3 **Spam** (Спам) – массовая рассылка рекламы или еще чего-либо;
- 1.4 **AFK** (Away From Keyboard, афк) – отошел от клавиатуры;
- 1.5 **Powergaming** (Пауэргейминг) – превышение своих игровых возможностей (преувеличение сил, создание не реалистичных ситуаций и др.). Является грубейшим нарушением RP правил. Пример: Вы в одиночку осуществляете захват банка/иного заведения. Пример: Вы один побеждаете в драке/перестрелке нескольких человек, не получая при этом физических увечий.

1.6 **Метагейминг** — использование внеролевой информации при отыгрыше роли, то есть злоупотребление информацией, полученной неролевым способом (телеграм, дискорд и прочее).

Иными словами, это явление, при котором игрок для своей ролевой игры или при ней использует знания, которыми их персонаж обладать не может.

Примеры:

Человек, играющий роль бандита, видит в чате телеграмма обсуждение игроками предстоящей облавы и в связи с этим меняет свои ролевые планы, чтобы оказаться в выигрыше.

Человек, на которого напал неизвестный и ограбил, звонит в полицию и называет имя нападавшего по запомненному нику над головой.

Человек услышал в чате дискорда о готовящемся ограблении и сообщил об этом в силовые структуры.

2. Использование команд

2.1 Для того, чтоб выйти с членов РП сообщества, игроку необходимо использовать команды: */roleplay finish* и */roleplay continue*.

2.2 Команда */me* (**) используется для описания действий вашего персонажа. Сообщение в */me* нужно писать с маленькой буквы, оно должно отвечать на вопрос "Что делает?" или "Что сделал?". Выглядеть оно будет в следующем виде: "Игрок достал из внутреннего кармана пиджака пачку сигарет и железную зажигалку, открыл пачку и зубами вытянул оттуда одну сигару".

2.3 Команда */dice 100* – генератор случайных чисел в диапазоне от 0 до 100 отражает успешность выполненного спорного действия. На одно действие кидается только один дайс. Команда пишется после спорного действия */me* (стрельбе, в рукопашном бою и т.д.). При выпадении от 0 до 49 провал, от 50 до 100 успех действия.

Пример:

/me сделал действие
/dice 100

В игре отображается:

Игрок сделал действие
Игроку выпало 90 из 100. (действие выполнено успешно)

Использование пауэргейминга запрещено. Примеры неправильного использования команды */dice 100* приведены ниже.

Неправильный пример:

/me обездвигил человека на против щелбаном
/dice 100

/me открыл дверь силой мысли
/dice 100

2.4 Команда */try* – объединяет в себе команду */me* и */dice 100*.

2.5 Команда */do* предназначена для описания событий и подробностей игрового мира в настоящем времени, не относящихся конкретно к определённым игрокам, либо относящихся, но обезличено и только к игроку, отправляющему команду (пример ниже) Например, для описания погоды, подробностей РП ситуации, внешнего вида персонажа (когда требуется обезличенное описание). Так же команда может применяться для информирования новых участников РП ситуации.

Пример:

/do На столе лежит тетрадь.

/do За окном льёт дождь.

/do Игрок ранен в левую ногу.

3. Права и обязанности РП игрока

3.1. Права

3.1.1. Если игрок не желает играть, то в праве заранее отказаться от игрового процесса, заранее поставив известность главу фракции о выходном (неоплачиваемом). Так же если на сервере идут какие-либо интересные мероприятия, игрок может взять выходной за свой счёт.

3.1.2. Каждый игрок в праве решать, где и в какой фракции ему играть.

3.1.3. Игрок имеет право работать не более 4-х часов в день. Профессиональные DJ и RJ фракции могут наработать ещё 4 часа поверх уже имеющихся проводя запланированные эфиры с заказами.

3.1.4. Каждый фракционный РП-игрок имеет право на еженедельную заработную плату, за исключением периода обязательной стажировки.

3.1.5. Каждый фракционный РП-игрок имеет право на оплачиваемый отпуск, а именно летние каникулы — 2 недели и зимние каникулы — 2 недели (даты начала и окончания устанавливается Администрацией). Отпускные оплачиваются только работающим членам фракции, при условии если игрок отработывал до отпуска не менее 12 часов в неделю.

3.1.6. Каждый РП-игрок имеет право на получение бесплатной первой помощи в больнице или в другой РП локации по обстоятельствам. Право на квалифицированную медицинскую помощь обеспечивает только приобретение медицинской страховки в больнице Союза.

3.1.7. Каждый РП-игрок имеет право обратиться в полицию, если его права нарушены.

3.1.8. Каждый РП-игрок имеет равные права перед судом.

- 3.1.9. Каждый РП-игрок имеет право выполнять незаконные действия и получать наказание со стороны правоохранительных органов.
- 3.1.10. Каждый РП-игрок имеет право иметь свой собственный инвентарь, полученный РП-путём.
- 3.1.11. Каждый игрок имеет право на адвоката для защиты его интересов в суде.
- 3.1.12. Каждый игрок имеет право отсрочить платёж штрафа на срок до 3-х дней и подать в суд, если его права были нарушены сотрудниками полиции.

3.2. Обязанности

- 3.2.1. У каждого РП игрока должна быть пометка в профиле, о том, что вы РП игрок. Обычно это просто две буквы «RP», ваша должность во фракции или наличие паспорта в фотографиях профиля
- 3.2.2. Каждый RP-игрок должен иметь паспорт, выданный паспортном столом (подразделение МВД).
- 3.2.3. Каждый RP-игрок должен иметь Сертификат об обучении и знании РП-правил, выданный Академией Союза (курс обучения разрешается проходить во время недельной стажировки в фракции, перед назначением на должность).
- 3.2.4. Обязательная стажировка перед приёмом на работу не оплачивается и длится 1 неделю (для того, чтобы у человека было время обучиться и понять в ту ли фракцию он вступил).
- 3.2.5. Каждый игрок РП фракции занимается своими обязанностями и не должен мешать другим. Никто не имеет право навязывать правила другой фракции (но это не означает, что можно игнорировать взаимодействия с другими фракциями).
- 3.2.6. Каждый игрок может занимать только одну должность только в одной фракции (исключения по распоряжению Президента/Администрации).
- 3.2.7. Игрок должен вести себя вежливо и серьезно отыгрывать РП процесс до конца (исключение: случаи, когда игрок не может по причине «реала»).
- 3.2.8. Для каждого РП игрока желателен Telegram аккаунт и присутствие в РП группе, для обсуждения игрового процесса.
- 3.2.9. Цвета ников РП-игроков будут покрашены в цвет фракции только после обязательной стажировки (выход с фракции означает, что человек теряет фракционный цвет ника и приставку, если такая имеется). Если ник игрока был уже покрашен, и игрок решил перейти в другую фракцию, то игрок должен уплатить неустойку в бюджет Союза (через Банк) за потраченное на его время в размере 100000, прежде

чем вступить в другую фракцию игрок должен подтвердить факт уплаты неустойки квитанцией с Банка главе фракции, в которую вступает.

- 3.2.10. Если игрок не появляется на отыгрыше игрового процесса в течении недели, не уведомив главу фракции, должность с такого игрока, а также цветной ник автоматически снимается.
- 3.2.11. Если игроку необходимо отсутствие в игре на срок от недели и более по причине «реала» и игрок хочет сохранить за собой рабочее место, то игрок должен взять неоплачиваемый РП- отпуск.
- 3.2.12. Во время отыгрыша необходимо быть вежливым и давать время другим игрокам на то, чтобы продумать и прописать свои действия.
- 3.2.13. РП-игрок обязан отыгрывать свою роль, если он находится на рабочем месте или в своей роли.
- 3.2.14. РП-игроки обязаны выполнять законные требования сотрудников прокуратуры и судебных приставов. Неподчинение законным требованиям влечет административную ответственность и наложение на не подчинившегося РП-игрока судебного штрафа.
- 3.2.15. Если РП-игроку выписали штраф, то он должен оплатить его на месте сотруднику полиции либо в течение 3-х дней у сотрудников Банка, предоставив квитанцию представителям правоохранительных органов.
- 3.2.16. РП-игрок должен подчиниться по первому требованию сотрудника полиции при предъявлении удостоверения.
- 3.2.17. РП-игрок должен подчиниться по первому законному требованию сотрудника силовых структур ФСБ, при предъявлении удостоверения.
- 3.2.18. Если произошло преступление или выполняется проверка документов игрока, то необходимо отыграть игровой процесс до конца.
- 3.2.19. РП-игрок должен отыгрывать минимальное РП-время – 8 часов в неделю, в ином случае подлежит отчислению, за исключением не предвиденных ситуаций, форсмажор или официальный отпуск.
- 3.2.20. За многочисленные нарушения РП-правил, не выполнение своих обязанностей по роли, за проявление личных неприязней, провокации, унижения в РП-отыгрышах партнера по отыгрышу без его согласия, так же за поведение, которое Администрация считает не позволительным в РП, по решению Администрации вы можете быть исключены с РП сообщества, потеряв свой статус РП-игрока с наложением штрафа, который будет списан автоматически. Решение о размере штрафа Администрация оставляет за собой в зависимости от ситуации.

4. Основные положения и запреты

- 4.1 Основные РП действия отыгрываются в локальный чат. Групповой чат может использоваться для локального РП, в котором не планируется участие третьих лиц (например, запись на приём).
- 4.2 Запрещено упоминание в оскорбительном ключе или оскорбление личности игрока, его родных или близких.
- 4.3 Запрещены дискриминации любых форм.
- 4.4 Запрещено нереалистичное поведение во время РП. Например: танцы в тех ситуациях, когда они не к месту.
- 4.5 Запрещена любая провокация, “байт” ради развлечения.
- 4.6 Запрещено мешать работе фракций не РП способами. Перекрывать проход без игровой причины, загонять транспорт в здание и т.д.
- 4.7 Запрещено уходить всеми возможными способами от РП. При выходе игрока по причине реала, РП может быть перенесено с согласованием сторон.
- 4.8 Запрещено активное участие в РП с нескольких аккаунтов и персонажей. Запрещено числиться несколькими персонажами в разных фракциях или в одной фракции на нескольких должностях.

5. Работа фракций

5.1 Общие положения

Все фракции являются равноправными участниками РП-процесса, отыгрывающие свои функции в основе которых лежат межфракционные взаимодействия.

Все фракции являются собственностью Администрации, Лидером фракции является Глава фракции, должность присваивается решением Администрации.

Глава фракции несёт ответственность за:

- выполнение обязанностей фракции, а также стоит на защите её прав;
- бесперебойную работу доверенного ведомства;
- приём и увольнение РП-игроков с занимаемых должностей;
- защиту интересов членов команды и организацию взаимодействий;
- поведение РП-игрока и состояние профиля в РП время;
- обучение и выполнение задач РП -игроками согласно правилам РП сообщества.

Глава фракции обязан подавать на согласование с президентом Союза штатное расписание и подавать ежемесячный отчет о работе фракции.

Главе фракции запрещено держать в фракции игроков, не отыгрывающих минимальное время (8 часов) в неделю, за исключением форсмажорных ситуаций и отпусков, которые игроки имеют право брать.

5.2 Права фракции

- 5.2.1. Фракция имеет право попросить финансовой помощи у фракции Банк для проведения мероприятий (выдача наличных средств) подав

соответствующую заявку в Банк (выдача согласовывается с Президентом), закупку необходимых предметов в Порту (выдача чека), путем подачи соответствующей заявки в Банк приложив копию накладной выданной Портом с расчетной суммой заказа (предметы должны быть логически связаны с деятельностью фракции).

- 5.2.2. Фракция имеет право на безвозмездное выделение земельной площади либо целой локации (на усмотрение администрации) для нужд фракции.
- 5.2.3. Фракция имеет право получать заработную плату за выполненную работу путем подачи табеля в Банк у выделенный для этого дни (суббота, воскресенье, понедельник).
- 5.2.4. Фракция имеет право оказывать любые услуги согласно зарегистрированной деятельности, а также заниматься организацией досуга фракции, коллективного отдыха её членов.

Обязанности фракции

- 5.2.5. Мировой чат используется как инструмент для вызова фракций находящийся на другой РП-локации, на который должны реагировать вызываемые службы (медики, полиция и т.д.).
- 5.2.6. Каждая фракция должна хотя бы раз в две недели закупать необходимые расходные материалы в порту.
- 5.2.7. Работа в РП-сообществе может выполняться с 10:00 до 24:00 (по мск.), однако минимум один час рабочего времени фракции должен быть расположен во временном промежутке от 20:00 до 23:00 (по мск.) с понедельника по субботу.
- 5.2.8. Воскресенье является официальным выходным днём. Если в выходной день каким-то членам фракции необходимо отработать, то заработная плата оплачивается в полном размере не более 4 часа в день.
- 5.2.9. Дополнительные выходные дни устанавливаются Президентом/Администрацией сервера.
- 5.2.10. Табеля на получение заработной платы подаются в субботу, воскресенье и понедельник (с 13:00 до 15:00 и с 20:00 до 22:00 по мск) главой фракции, или его представителем (при наличии у него доверенности).
- 5.2.11. Отчёты от организаций, получающих прямую прибыль, а также бизнес-организации должны подавать отчёт еженедельно в Банк Союза в установленные банком дни. Для гос. фракций, 90% от суммы, полученной при оказании услуг, должно быть возвращено банку.
- 5.2.12. Если глава фракции отправляется в не оплачиваемый отпуск в дни не установленные как ежегодные оплачиваемые каникулы, он должен назначить на свой пост временную замену.

- 5.2.13. В члены фракции запрещено принимать игрока, не прошедшего обучение в Академии Союза.
- 5.2.14. Распоряжение главы фракции должны выполняться членами фракций беспрекословно. Если распоряжение главы фракции нарушает права РП-игрока, то игрок вправе обратиться с жалобой в суд/модерацию/администрацию.
- 5.2.15. Внутренний регламент, так же, как и внутренние правила работы, распорядок, а также другие нюансы работы фракций должны согласовываться и оговариваться с Администрацией
- 5.2.16. За закрытие фракции без какой-либо уважительной причины или за отказ заниматься своим делом или за отказ сотрудничать с другими фракциями на фракцию накладывается штраф в размере 1.5 миллиона монет или конфискация имущества. В случае многочисленных нарушений правил РП, а также не достойное поведение, за склоки, ссоры, провокации, за распространение не достоверной информации, за распространение негативных личных неприязней, наличие мютов, банов, глава может быть снят с должности по решению Администрации.

5.3 Деятельность фракции «АРМИЯ»

Все виды воинской деятельности военнослужащих направлены на поддержание высокого уровня боевой готовности и боеспособности подразделений и частей, в которых они проходят военную службу.

Основными видами воинской деятельности являются учебно-боевая подготовка, служебно-боевая деятельность.

Деятельность фракции Армии включает в себя:

1. обучение и подготовку военных к защите граждан Союза;
2. обучение дисциплине и воинскому воспитанию личного состава;
3. обучение стрельбам и рукопашному бою;
4. обучение и получении военного билета, для лицензии на ношение личного оружия.

Требования к новобранцам:

1. Испытательный срок для призывника составляет 7 календарных дней, после чего ему выдается военный билет.
2. Для получения лицензии на оружие, РП-игрок, который пришел на службу в Армию обязан пройти медосмотр:
 - 1.1. Получить справку от психиатра в ФСБ.
 - 1.2. Получить мед. заключение городской центральной больницы.
 - 1.3. Пройти инструктаж и стрельбы в ФСБ.
 - 1.4. Получить лицензию в МВД.

Военный Армии Союза имеет право на ношение боевого огнестрельного оружия во время несения боевого дежурства или во время РП.

5.4 Деятельность фракции «ФСБ»

Фракция ФСБ – государственная военная служба, с расширенными полномочиями. РП-игрок при поступлении на службу во фракция обязательно должен пройти испытательный срок (2 недели).

Деятельности фракции ФСБ включает в себя:

1. защита границ Союза;
2. контроль за оборотом огнестрельного оружия;
3. таможенный контроль при покупке, прохождение психолога при получении лицензии, обучение (стрельбы) и выдача свидетельства о прохождении обучения на право ношения огнестрельного оружия;
4. организация туризма: поездки за границу путем Авиаперевозок, ЖД-сообщений и Морских Круизов.

Сотрудник ФСБ имеет право на ношение боевого огнестрельного оружия, предусмотренного спецификой подразделения, во время несения боевого дежурства или во время РП. Требовать сдать боевое служебное оружие имеет право только лишь непосредственный командир подразделения, в котором служит сотрудник, либо глава фракции (его заместитель). Никто, кроме из вышеперечисленных лиц, не вправе требовать сдать боевое служебное оружие. Любые попытки разоружить сотрудника фракции ФСБ, рассматриваются как нападение на сотрудника при исполнении и наказывается в соответствии с УК Союза.

Права и обязанности силовых структур ФСБ:

1. Сотрудник силовых структур ФСБ имеет право проверить ваш игровой инвентарь, при предъявлении удостоверения.
2. Сотрудник силовых структур ФСБ имеет право задержать РП - игрока основываясь на его подозрительных действиях, предварительно предъявив удостоверение.
3. Сотрудник силовых структур ФСБ имеет право выписать повестку РП - игроку для явки в Следственное Управление ФСБ, если тот совершил противоправные действия.
4. Сотрудник силовых структур ФСБ имеет право руководить оцеплением района или здания, если есть сведения о взятии заложников, минировании или других действиях, направленных на угрозу жизни граждан.
5. Сотрудник силовых структур ФСБ имеет право применять силу, для задержания преступников.
6. Сотрудник силовых структур ФСБ не имеет права пользоваться своим служебным положением и табельным оружием в личных и корыстных целях.
7. Если сотрудник силовых структур ФСБ получил приказ Директора ФСБ прибыть на место преступления (предполагаемого преступления), то он должен немедленно отреагировать на вызов.
8. Сотрудник силовых структур ФСБ обязан носить форму при РП - отыгрыше.
9. При увольнении из фракции бывший сотрудник обязан сдать служебное

(табельное) оружие и служебные документы: специальный пропуск ФСБ, удостоверение ФСБ, свидетельства на оружие и управление специальным транспортом).

5.5 Деятельность фракции «Больница»

Деятельность:

1. проведение медицинских комиссий для получения лицензии на оружие, водительских прав, медицинской книжки;
2. диагностика и лечение заболеваний, в том числе при проведении медицинских комиссий;
3. проведение общих обследований при обращении граждан;
4. оказание неотложной медицинской помощи больным при острых и внезапных заболеваниях, травмах и отравлениях и других несчастных случаях;
5. организация и проведение реабилитационных мероприятий, восстановительного лечения;
6. профилактика (вакцинирование и прививание граждан Союза);
7. проведение лабораторных, инструментальных и других видов исследований пациентов, необходимых для качественной диагностики заболеваний и лечения;
8. экспертиза временной нетрудоспособности больных, выдача и продление листков нетрудоспособности;
9. научно-исследовательская и учебная деятельность, врачебная практика (подготовка медицинского персонала больницы);
10. оформление профильной документации - справки, заключения, полисы медицинского страхования;
11. фармацевтическая деятельность (продажа лекарственных препаратов через аптеку);
12. контроль за оборотом наркотических и (или) психотропных веществ;
13. санитарно-просветительная работа и гигиеническое воспитание среди прикрепленного населения;
14. санитарно-химические исследования выпускаемых и реализуемых продуктов на соответствие ГОСТу, ТУ и т. д.

Взаимодействие:

15. для любого взаимодействия с больницей необходимо иметь при себе страховой медицинский полис, который можно оформить у мед. регистратора. Исключения составляют случаи неотложной медицинской помощи больным при острых и внезапных заболеваниях, травмах и отравлениях и других несчастных случаях;
16. для прохождения медицинской комиссии, записи к интересующему врачу, покупки лекарств в аптеке необходимо обратиться к любому сотруднику Больницы.

5.6 Деятельность фракции «Полиция»

Министерство внутренних дел (МВД) — орган исполнительной власти, Союза, выполняющий административно-распорядительные функции в сфере обеспечения общественной безопасности, охраны правопорядка, борьбы с преступностью.

Права и обязанности:

1. Если произошло нарушение правопорядка или выполняется проверка документов игрока, то все участники РП-отыгрыша должны отыграть игровой процесс до конца.
2. Сотрудник полиции в праве проверить ваш игровой инвентарь, при предъявлении удостоверения.
3. Сотрудник полиции в праве задержать РП-игрока основываясь на его подозрительных действиях, предварительно предъявив удостоверение.
4. Сотрудник полиции в праве выписать штраф РП-игроку, если тот совершил противоправные деяния.
5. Сотрудник полиции в праве оцепить район или здание, если есть вероятность теракта.
6. Сотрудник полиции в праве применять силу для задержания преступников.
7. Сотрудник полиции не вправе применять свои полномочия и табельное оружие в личных, корыстных целях.
8. Если сотрудник полиции на рабочем месте, то он должен реагировать на все правонарушения в его подконтрольном районе.
9. Сотрудник полиции должен носить форму при РП-отыгрыше.

5.7 Судебная фракция

Состав Судебной Фракции

В состав Судебной фракции входят следующие подразделения:

- Суд;
- Федеральная Прокуратура;
- Адвокатура;
- Нотариат;
- Служба судебных приставов

Деятельность суда

В своей деятельности Суд при вынесении Вердикта руководствуется общепринятыми нормами поведения и морали, общими понятиями видов правонарушений и преступлений. В случае назначения более мягкого наказания, не связанного с лишением свободы, Суд вправе назначить любое игровое действие, с учетом принципа разумности и справедливости, тяжести совершенного правонарушения. Размер назначаемого Судом штрафа зависит от тяжести совершенного преступления: Преступление небольшой тяжести (до трех дней лишения свободы) – штраф до 50 тысяч монет; преступление средней тяжести (от трех до 5 дней

лишения свободы) – штраф до 250 тысяч монет; тяжкие преступления (от 5 дней и выше лишения свободы) – штраф до 500 тысяч монет.

Деятельность федеральной прокуратуры

Федеральная Прокуратура осуществляет:

- прокурорские проверки всех государственных и негосударственных учреждений. О плановых прокурорских проверках глава проверяемой РП-фракции или любое другое учреждение уведомляются за 3 дня до начала проверки. Неплановые (внезапные) прокурорские проверки проводятся по распоряжению Прокурора без предварительного уведомления. Все проверяемые РП-фракции и иные учреждения обязаны предоставить все сведения, запрашиваемые сотрудниками прокуратуры в ходе прокурорской проверки.
- участие в рассмотрении дел судами в качестве государственного обвинителя.
- надзор и координацию деятельности силовых структур по борьбе с преступностью.

Деятельность адвокатуры

Адвокат осуществляет:

- консультирование и выдачу справок по правовым вопросам;
- составление документов правового характера (исковых заявлений, жалоб, доверенностей, ходатайств и прочих документов).
- участие в суде в качестве защитника.

Деятельность нотариата

- удостоверяют сделки между фракциями и РП-игроками;
- выдача свидетельств о праве собственности на недвижимость, оформление права собственности на долю в общем имуществе супругов;
- выдача доверенностей;
- другие нотариальные действия в соответствии с законодательством и правилами Союза.

Все юридически значимые документы Союза оформляются у специалистов фракции, либо заверяются ими.

Деятельность службы судебных приставов

Служба судебных приставов:

- обеспечивает в судах безопасность судей, заседателей, участников судебного процесса и свидетелей;
- поддерживают общественный порядок в судебных помещениях и локации;
- исполняют решения суда и судьбы о применении к подсудимому и иным РП-игрокам мер процессуального принуждения;

- обеспечивают сопровождение сотрудников Судебной фракции по служебным делам в другие организации и фракции.

5.8 Деятельность мафиозных фракций

Права и обязанности

1. Мафия может осуществлять как легальную, так и нелегальную деятельность в виде похищений, терактов и иных нелегальных мероприятий.
2. Глава фракции обязан добывать оружие, боеприпасы, взрывчатые вещества и прочее взаимодействуя с Портом и Таможней (на основании договоренности по РП или захвата вещей в результате РП).
3. Форму, технические средства, принадлежащие МВД или ФСБ, разрешено добывать только при взаимодействии с игроком этой организации путем подкупа или запугивания (предварительно договорившись о проведении взаимной РП с лидером или замом фракции).
4. Деятельность коммерческой организации, осуществляемая на территории подконтрольной мафии, облагается взносом в пользу мафии по желанию главы фракции.
5. Членам фракции Мафия запрещено в открытую продавать наркотики, оружие и прочие нелегальные средства.
6. Членам мафии запрещено провоцировать работников государственных структур на какие-либо агрессивные действия.

Правила похищения:

1. Похищения разрешено проводить с 18:00 до 23:00 по мск.
2. Запрещено похищать без огнестрельного оружия у Мафии.
3. Запрещено похищать людей, не продумав план действий (план похищения, план отхода, план в экстренной ситуации).
4. Запрещено ждать жертву, чтобы похитить, пока та стоит АФК.
5. Старший состав государственных структур можно похищать только с одним участником высшего состава мафии (главы, зам главы).
6. Запрещено похищать людей, которые не состоят во фракции.
7. Разрешено собираться вместе и проводить масштабные похищения нескольких людей.
8. Разрешено похищать на территории не принадлежащей мафии, но только при подготовке и договоренности об этом.
9. Запрещены действия эротического характера (18+) над жертвами без их согласия, а также согласия фракций, задействованных в дальнейшем развитии этого отыгрыша. Запрещены действия отличающиеся особой жестокостью, нанесения вреда не совместимому с жизнью.

Правила кражей:

1. Кражи разрешено проводить с 18:00 до 23:00 по мск. на локациях, где присутствуют правоохранительные органы.
2. Кражи разрешено проводить только у РП-игроков.
3. Кражи запрещено проводить без оружия.

Правила грабежей:

1. Грабежи можно проводить только в часы работы фракции (человека), которую хотят ограбить.
2. Грабежи нельзя проводить спонтанно и необходимо заранее предупредить игроков о начале грабежа.

Общие условия и ограничения:

3. Требуемый выкуп при похищении игроков не может превышать 1 000 000 монет.
4. Разовая сумма грабежа не может превышать 2 000 000 монет (ограбление банка, порта, склада, клуба)
5. Ограбление отдельных игроков, отнятие инвентаря необходимо проводить с учетом лимита массы инвентаря грабителя (см п. 9.4)

6. Финансовая система

- 6.1 Ставка заработной платы рядового участника фракции – 7000 в час, в праздничные дни, установленные президентом, заработная плата не оплачивается. В выходные дни заработная плата оплачивается в полном размере (4 часа).
- 6.2 Ставка Главы гос. фракции – 16000 в час (1 глава на фракцию), ставка заместителя Главы фракции – 9000 в час (1 человек на 10 членов фракции), остальные (рядовые сотрудники) – 7000 в час. Ставка у штатных DJ (1 на фракцию) любой фракции ставка 10000 в час. Ставка всех членов фракции «Бизнес» составляет 5000 в час.
- 6.3 Премии могут назначаться максимум троим членам фракции в зарплатный период. Премия составляет от 20% до 30% от заработной платы без учёта налога, поданного на премию игрока. Премии налогами не облагаются. Для получения премии нужно подать вместе с табелем соответствующую заявку.
- 6.4 Заработная плата выплачивается в Банке главой фракции или его замом по записи в часы работы Банка со среды до воскресенья.
- 6.5 Если глава Банка по какой-то уважительной причине не может выдать заработную плату, то он должен сообщить об этом заранее.
- 6.6 Все гос. услуги всех фракций, а также уплатить штрафы назначенные МВД и Судом можно оплатить у специалистов Банка.
- 6.7 Все доходы от деятельности фракции, полученные наличными (не квитанции), должны быть отданы Банку в 90% объёме в качестве налога.
- 6.8 В случае выявления нарушений или неправомерно заявленных игроков Банк обращается в суд возмещения нанесенного бюджету вреда.
- 6.9 Глава несет личную ответственность за заявленных в таблице RP- игроков и может быть привлечен к ответственности за подачу заведомо недостоверных данных в таблице с последующим взысканием размера неправомерно полученных средств.

- 6.10 Раз в 3 календарные недели Банк обязан обращаться в органы МВД с заявлением о полной проверке заявленных RP-игроков в табелях фракции. Зарплата не будет выдана до конца проверки.
- 6.11 При подаче табеля Глава фракции обязан сообщать Банку о новых RP-игроках, принятых во фракцию и прошедших обучение в Академии Союза.
- 6.12 Банк обязан направить запрос на предоставление копии сертификата заявленных игроков в Академию Союза. Заработная плата таким игрокам будет выплачена лишь после получения ответа от Академии Союза.
- 6.13 При обращении фракции к Президенту за оказанием помощи в закупке необходимых для работы предметов Глава фракции должен учитывать специфику своей фракции и заказывать только необходимые для работы фракции предметы.
- 6.14 В оплате предметов, не связанных с деятельностью фракции или в предметах роскоши или предметах личного потребления может быть отказано полностью или временно (до предоставления пояснений о необходимости таких предметов).
- 6.15 Гос. фракции ведущие деятельность, связанную с предоставлением платных услуг обязаны сдавать в Банк отчетность за каждую календарную неделю и 90% от полученного дохода в банк в качестве налогов в государственный бюджет. Отчетность и налоги не сдаются только теми гос. фракциями чьи услуги оплачиваются через Банк.
- 6.16 Отказ от получения заработной платы не освобождает от уплаты налогов.
- 6.17 Банк имеет право запросить информацию о ведении деятельности от фракции уклоняющихся от уплаты налогов. За уклонение от уплаты налогов Глава фракции несет личную ответственность.
- 6.18 В случае отказа в предоставлении от предоставления информации о деятельности Банк обязан уведомить Президента и обращаться в органы прокуратуры для защиты интересов государственного бюджета.
- 6.19 Банк обязан сообщать Президенту о всех обращениях о финансовой помощи от фракций и выдавать ее только по согласованию с Президентом.
- 6.20 Каждый вторник Банк обязан предоставлять Президенту развернутый отчет расходах и доходах за каждый последний отчетный период (1 календарная неделя).
- 6.21 Гос. фракции могут открыть точку реализации ведущую торговлю на базе гос. фракции. Данная деятельность должна быть зарегистрирована за фракцией. Отчетность по ней сдается вместе отчетность фракции отдельным отчетом.
- 6.22 Исключительно гос. Фракции имеют право на получение финансирования необходимых товаров при закупке в Порту.
- 6.23 Заявки на гос. Закупку передаются Президенту лично каждый Понедельник (за официально объявленных исключением праздничных дней).

6.24 После наложения резолюции Президентов представители фракций сдают заявки на гос. Закупки в Банк Главе или заместителю Банка и им оформляется квитанция на оплату товара для предъявления ее в Порту.

7. Академия Союза

7.1 Получение общего первичного образования РП-игрока полностью бесплатно для всех РП-игроков.

7.2 Получение общего первичного образования является обязательным условием для вступления в РП-фракцию.

7.3 Все ученики должны иметь официальный паспорт Союза.

7.4 По окончании прохождения обучения Академия выдаёт соответствующий документ государственного образца, который является фактом прохождения обучения и действует бессрочно.

8. Мэр и Совет

8.1 Мэр выбирается РП-игроками Союза в соответствии с распоряжением Президента.

8.2 Мэр выбирается на 3 месяца, после истечения срока проводятся новые выборы.

8.3 Мэр должен заниматься развитием Столицы, организуя различные мероприятия и реализуя различные бизнес-идеи.

8.4 Мэр не имеет полномочий заставлять действовать фракции в его интересах, а также не должен влиять на другие закреплённые локации.

8.5 Мэр, при поддержке Совета, может предлагать нововведения в бизнес фракциях, может развивать бизнес в рамках Столицы, давать площадь для аренды помещений бизнес-фракций.

9. Боевая система

9.1 Огнестрельное, травматическое или холодное оружие покупается в соответствующих магазинах легально, с получением лицензии и прохождением обучения, либо нелегально на чёрном рынке у Мафии. (Пневматическое оружие не участвует в боевом рп).

8.2 Попадание в человека с огнестрельного или травматического оружия (или тайзера, стреляющего шокера) выполняется с проверкой дайса выше или ровно 75. Попадание с помощью холодного оружия выполняется с проверкой дайса выше или ровно 50.

8.3 Для РП-игроков, прошедших обучение стрельбе у фракции ФСБ, Армии или Мафии, попадание из огнестрельного или травматического оружия выполняется с дайсом выше или ровно 50 (в профиле должна быть пометка о прохождении обучения «Прошёл (прошла) обучение владению оружия у ФСБ (Армии) (Мафии)»).

8.4 Для огнестрельного и холодного оружия необходимо выполнить минимум 3 (для

травматического оружия 5) (или 1 с 100%-ой проверкой действия дайсом) попадания в человека с помощью оружия, чтобы он потерял возможность двигаться и ещё 1 попадание, чтобы человек потерял сознание.

8.5 Для того чтобы обездвижить РП-игрока с бронежилетом, нужно выполнить минимум 5 (или 1 с 100%-ой проверкой действия дайсом) попаданий и ещё 2 попадания, чтобы РП-игрок потерял сознание.

8.6 Обездвиженный игрок не может перемещаться без оказания первой медицинской помощи простым игроком или квалифицированным мед. персоналом. Такой игрок имеет право отстреливаться (или отбиваться) пока не потеряет сознание.

8.7 Электрошокеры и тайзеры не наносят урона, но вызывают временную потерю сознания, игрок пропускает один ход, а в дальнейшем он должен попытаться прийти в себя с помощью действия с проверкой. В случае успеха он может продолжать рп, если успеха нет то он может снова попытаться прийти в себя когда будет его следующий ход, в порядке очереди.

/try пробует подняться после удара шокером

Игрок пробует подняться после удара шокером (успешно 51 из 100)

8.8 В случае, если игрок хочет выполнять действие в противовес действию другого игрока удачная проверка действия дайсом выполняется, если выпал дайс больше, чем у соперника.

Пример:

Игрок 1: */me* выполнил выстрел с тайзера

Игрок 1: */dice* 100

Игроку 1 выпало 76 из 100.

Игрок 2: */me* попытался увернуться от выстрела

Игрок 2: */dice* 100

Игроку 2 выпало 66 из 100. (попытка провалена, т.к. дайс меньше, чем у соперника)

8.9 Вступить в рукопашный бой могут все РП-игроки, но так как это нарушение правопорядка, за это будет нести административная или уголовная ответственность.

8.10 В любых взаимодействиях не зависимо от факторов игрок может быть только ранен или обездвижен соперником, при этом запрещено стрельба в голову, прямое попадание в сердце и отыгрыш смерти противника.

8.11 Взрывчатые вещества и взрывные устройства (гранаты, пластик, С4, различные бомбы) могут быть использованы в качестве оружия, либо относительно игрока, либо относительно помещений и рп имущества. При использовании на игрока нельзя одновременно ранить несколько игроков.

/try выдернув чеку, забросил гранату в здание, пытаясь ранить "игрока" осколками.

При использовании на здания, ущерб зданию или имуществу рассчитывается логически, в зависимости от количества и типа взрывчатки, после окончания рп пострадавшее здание или имущество необходимо реставрировать по РП (перестройка локации в редакторе не обязательна).

8.12 Животные, роботы, дроны и коптеры не могут использоваться для атаки игроков, нельзя их натравливать, отыгрывать действия от их лица.

8.13 При нападении на игрока или фракцию запрещено использовать средства РЭБ и

идентичные приборы без возможности их обхода.

8.14 Прицел (любой кратности) для оружия даёт бонус -10 к проверке выстрела дайсом, но не менее 50.

Примеры: Игрок 1 имеет снайперскую винтовку с прицелом и не прошёл обучение владению оружием. Попадание со снайперской винтовки для игрока 1 будет считаться только с проверкой дайсом от 65.

Игрок 2 имеет снайперскую винтовку с прицелом и прошёл обучение владению оружием. Попадание со снайперской винтовки для игрока 2 будет считаться только с проверкой дайсом от 50.

8.15 Все ранения полученные в ходе боевого РП продолжают действовать на персонажа до их полного излечения фракцией Больница (пока врач не подтвердит исцеление отыгрышем соответствующих действий). В случае необходимости покинуть больницу (например сбежать от полиции) можно уйти, но раны остаются не вылеченными, поэтому нужно будет приходить и долечиваться в ближайшем будущем. До тех пор, игрок обязан отыгрывать полученную травму.

8.16 При погоне игрок не может просто так покинуть локацию. Он должен прописать путь отхода и проверить его с помощью /try или /dice, а также дожидаться ответного действия со стороны догоняющего. Например:

Игрок 1: /try бросился бежать, надеясь оторваться от игрока 2

Игрок 1 бросился бежать, надеясь оторваться от игрока 2 (успешно 66 из 100)

Игрок 2: /try схватил игрока 1 за одежду, не давая ему сбежать

Игрок 2 схватил игрока 1 за одежду, не давая ему сбежать (неуспешно 34 из 100)

Игрок 1: /try увидев лес, юркнул в него стараясь скрыться среди

Игрок 1 увидев лес, юркнул в него стараясь скрыться среди деревьев (успешно 55 из 100)

Игрок 2: /try осмотрел деревья, пытаясь обнаружить среди них Игрока 1

Игрок 2 осмотрел деревья, пытаясь обнаружить среди них Игрока 1 (неуспешно 42 из 100)

10. Инвентарь

10.1 У каждого игрока должен быть инвентарь, в соответствии с которым он может выполнять те или иные действия (взлом дверей, отпирание ключами, стрельба и прочее).

10.2 Весь инвентарь должен быть прописан в профиле игрока. Исключение те предметы, которые имеются в визуальном инвентаре в меню РП вашего персонажа (меню РП находится в верхнем левом углу).

10.3 Каждый игрок имеет право спрятать предмет инвентаря, сделать его скрытым. Обнаружить его могут только при проверке дайсом (/dice 100). Скрытый предмет помечается звёздочкой, например, «ножик*».

10.4 Весь инвентарь у РП-игроков должен приобретаться РП-путём методом закупки предметов инвентаря у представителей фракции «Порт» или у других РП-игроков, которые уже имеют этот предмет, или иметь логический путь приобретения, к примеру - получил в результате кражи; при этом необходимым подтверждением являются скрины отыгранной ситуации.

10.5 Игрок может создавать предметы самостоятельно, но должен делать это логично (из камней и палок нельзя создать огнестрельное оружие). Также весь путь создания должен быть зафиксирован скринами, а на материалы должны

иметься накладные из «Порта».

- 10.6 Вес инвентаря не может превышать 30 кг с учётом «при мне» не более 20 кг и дополнительно 10 кг при наличии сумки (максимальный размер 40x20x25). При этом возможно носить экипировку ещё на 10 кг, но не на постоянной основе.
- 10.7 Инвентарь может иметь статус «скрытого» с учётом габаритности, при этом для использования такого инвентаря требуются дополнительные действия - «достал из сумки предмет» (этим действием мы лишаем предмет скрытости) и только после применять к использованию, в случае, разборных скрытых предметов, перед использованием необходимо отдельное действие сборки.
- 10.8 Каждый игрок должен отыгрывать применённый к его персонажу предмет. Например, наручники ограничивают движение рук.
- 10.9 К данному разделу имеется дополнение, которое обязательно к прочтению: <http://3dxunion.com/update/newrp>

11. Правила использования РП-чата

- 11.1 РП чат используется как канал внутренней связи между РП- фракциями для взаимодействия в случае чрезвычайных ситуаций.
- 11.2 В РП чате запрещены flood, spam, а также общение не по теме (оффтоп).
- 11.3 Каждый сотрудник фракции имеет право написать в РП чат для взаимодействия с другой фракцией, но только в целях РП ситуаций.
- 11.4 Запрещены споры, выяснения отношений и злоупотребление чатом в личных целях.
- 11.5 Глава фракции имеет право лишить премии или урезать заработную плату сотрудника за неправильное использование РП чата, но не более чем на 50% от итоговой заработной платы за текущую неделю.
- 11.6 Запрещены помехи или внедрение в чужие взаимодействия, если фракция не имеет никакого отношения к конкретной РП ситуации.
- 11.7 Запрещена любая реклама событий, локация и мероприятий в РП чате, кроме рекламы от фракции «Биржа Труда».
- 11.8 За систематическое нарушение правил использования РП-чата игрок может быть лишён статуса РП-игрока на срок до 90 дней с сохранением всех документов.
- 11.9 Сообщение в РП чат необходимо осуществлять по единому шаблону, по типу звонка или сообщения в рацию. Например:

*/me достав телефон из кармана, позвонил в Больницу:
«Здравствуйте, необходим мед. Работник на полигон»*

***сняв рацию с груди, связался с ФСБ по внутренней связи: “Срочно требуется подкрепление в столицу!”*

12. Штрафы и наказания

- 12.1 За производство поддельных документов МВД 3DXUnion в союместительстве с Судом 3DXUnion в праве оштрафовать рп-игрока на 200 000-300 000 монет и ограничить свободу на срок до недели в зависимости от тяжести правонарушения.
- 12.2 За использование поддельных документов работники фракции МВД 3DXUnion могут оштрафовать РП-игрока на сумму до 100 000 в зависимости от тяжести правонарушения.
- 12.3 За оскорбления и провокации других участников РП-процесса Администрация может наложить на игрока штраф размере 2 000 000 монет. За регулярные оскорбления и провокации игрок может быть отстранён от РП процесса на срок до одного месяца.
- 12.4 За уклонение от РП-ситуации Администрация может наложить на игрока штраф в размере 2 000 000 монет, а также игрок может быть отстранён от РП процесса на срок до одного месяца.
- 12.5 За нарушение правил Пауэргейминга и Метагейминга игрок может быть оштрафован Администрацией на сумму от 100 000 монет. За последующие нарушения подобного формата сумма штрафа будет увеличиваться вдвое, и игрок может быть отправлен на переобучение в Академию Союза.
- 12.6 За регулярные нарушения правил игрок может быть лишён РП-статуса (например за 3 отказа от РП).

13. Покупка транспорта

- 13.1 РП-игроки могут совершать покупки транспорта только в Автосалоне Союза. Для выбора и покупки интересующего транспорта игрок должен обратиться в фракцию «Автосалон» и там ознакомившись с ассортиментом транспортных средств произвести покупку.
- 13.2 Приобретенный транспорт подлежит регистрации в ГИБДД Союза, так же каждый игрок, владеющий транспортным средством, должен получить права на его управление.
- 13.3 В РП для частных лиц разрешены следующие виды транспорта:
1. Наземный. К нему относятся, например, самокаты, велосипеды, мопеды, мотоциклы, мотороллеры, автомобили, вездеходы, автобусы, тракторы, грузовики для малых грузоперевозок.
 2. Воздушный. К этому виду относятся самолёты, вертолёты, воздушные шары.
 3. Водный. Это корабли, яхты, лодки, парусники.

- 13.4 Для приобретения большегрузных фур необходимо получить лицензию на перевозку габаритных грузов в Юстиции Союза.
- 13.5 В РП отыгровках нельзя использовать в качестве транспорта НЛО, животных не предназначенных для этого (например черепах) и прочие нереалистичные виды транспорта.

14. Основные регламенты

- 14.1 **Получение паспорта** – любой РП-игрок должен иметь официальный паспорт Союза. Для его получения необходимо подойти в паспортный стол (или Банк), оплатить заявку, предъявить фотографию РП-игрока (фон белый, камера на уровне глаз, аксессуары запрещены) и всю необходимую информацию. Через несколько дней паспорт будет готов и его можно будет забрать.
- 14.2 **Получение мед. справки** – для получения медицинской помощи широкого спектра, помимо первой медицинской помощи, необходимо оформить медицинскую страховку. Для её получения необходимо обратиться в больницу, оплатить её оформление, получить её и записаться на приём к интересующему Вас врачу.
- 14.3 **Поиск работы** – для поиска работы можете обратиться к любому человеку с цветным ником, обычно это означает что человек из фракции, и он сможет ответить на все интересующие Вас вопросы.
- 14.4 **Получение лицензии на оружие**

Список документов необходимых для получения лицензии на приобретение, ношение и хранение огнестрельного боевого оружия для участника боевой структуры:

1. Справка, выданная больницей Союза (Больница РП);
2. Справка выданная психологом ФСБ (Пограничная застава РП);
3. Сертификат об прохождении обучения обращения с оружием (Полигон РП);
4. Справка об отсутствии судимости (Суд РП);
5. Оплата в банк гос. пошлины за выдачу лицензии 4000 (Банк РП).

С данным пакетом документов подойти в МВД Столицы для оформления.

Список документов необходимых для получения лицензии на приобретение, ношение и хранение огнестрельного охотничьего оружия для РП-игрока:

1. Справка, выданная больницей Союза (Больница РП);
2. Справка выданная психологом ФСБ (Пограничная застава РП);
3. Сертификат об прохождении обучения обращения с оружием (Полигон РП);
4. Охотничий билет (МВД);
5. Справка об отсутствии судимости (Суд РП);

6. Оплата в банк гос. пошлины за выдачу лицензии 4 000 (Банк РП).

С данным пакетом документов подойти в МВД Столицы для оформления.

Список документов необходимых для получения лицензии на приобретение, ношение и хранение огнестрельного боевого оружия для РП-игрока:

1. Военный билет (Армия РП);
2. Справка, выданная больницей Союза (Больница РП);
3. Справка выданная психологом ФСБ (Пограничная застава РП);
4. Сертификат об прохождении обучения обращения с оружием (Полигон РП);
5. Справка об отсутствии судимости (Суд РП);
6. Оплата в банк гос. пошлины за выдачу лицензии 4 000 (Банк РП).

С данным пакетом документов подойти в МВД Столицы для оформления.

Список документов необходимых для получения лицензии на приобретение, ношение и хранение огнестрельного травматического оружия для РП-игрока:

1. Военный билет (Армия РП);
2. Справка, выданная больницей Союза (Больница РП);
3. Справка выданная психологом ФСБ (Пограничная застава РП);
4. Сертификат об прохождении обучения обращения с оружием (Полигон РП);
5. Справка об отсутствии судимости (Суд РП);
6. Оплата в банк гос. пошлины за выдачу лицензии 4 000 (Банк РП).

С данным пакетом документов подойти в МВД Столицы для оформления

*** Владелец лицензии на приобретение, ношение и хранение оружия имеет право на покупку кроме оружия, чётко установленного в лицензии, так же холодное оружие в количестве 1 шт.

Список документов необходимых для получения разрешения на приобретение, ношение и хранение холодного оружия для РП-игрока (в случае отсутствия лицензии на оружие):

1. Справка, выданная больницей Союза (Больница РП);
2. Справка выданная психологом ФСБ (Пограничная застава РП);
3. Сертификат об прохождении обучения обращения (Полигон РП);
4. Справка об отсутствии судимости (Суд РП);
5. Оплата в банк гос. пошлины за выдачу лицензии 4 000 (Банк РП).

С данным пакетом документов подойти в МВД Столицы для оформления

*** Владелец разрешения отдельного от лицензии на приобретение, ношение и хранение оружия имеет право на покупку холодного оружия в количестве 1 шт.

14.5 Приобретение предметов в порту - для покупки предметов в порту, необходимо в часы работы фракции «Порт», сделать заказ и оплатить его. О прибытии вашего заказа Вам будет уведомлено, и вы сможете прописать новые

предметы в Вашем инвентаре.

Фракционные заказы: любая фракция имеет право на закупку необходимого инвентаря за гос. оплату, такие заказы должны быть согласованы прежде с президентом союза и получить одобрение финансирования.

Запрещено ввозить наркотики и наркосодержащие препараты, некоторые медикаменты без рецепта, огнестрельное оружие и боеприпасы без особого разрешения, различные ядовитые, радиоактивные и взрывчатые вещества. На домашнее животное, перевозимое через границу, обязательно потребуют документы.

Основные правила ввоза:

1. Оружие и боекомплекты согласно лицензий (остальное отказ) не касается гос. заказам для силовиков.
2. Лекарственные средства только через больницу.
3. Фракционное оружие тоже согласно структуре фракций (но определиться с единицами, сколько в 1 руки).
4. Ввоз животных под запретом, у нас нет зоологов.
5. Если приобретают оружие, то сразу предоставляют лицензию.
6. На химические вещества определенный вес и так же на горючие (а то заказывают по 500 л. горючего, не имея никакого фракционного транспорта).

Списки запрещённых товаров на ввоз могут изменяться и дополняться непосредственно таможенной службой, таможня имеет право после рассмотрения отдельных случаев подтвердить или отказать в поставке товаров, которые, по их мнению, являются угрозой безопасности союза.

14.6 Полёты за границу - для того, чтобы посетить ближнюю за границу, необходимо иметь паспорт гражданина Союза, заграничный паспорт и действующую визу (все эти документы можно получить в паспортном столе или Банке). Если у Вас всё это есть, то Вы можете обратиться на кассу продажи билетов ФСБ.

14.7 Регистрация новой фракции

- 14.7.1. Регистрация новой фракции оформляется в Суде в соответствующем отделе с разрешения Администрации сервера.
- 14.7.2. Деятельность новой фракции должна быть уникальна, плагиат названий других фракций и их функций запрещены, за исключением по распоряжению Администрации сервера.
- 14.7.3. Глава фракции должен прожить на сервере не менее 90 дней.
- 14.7.4. Глава фракции должен быть РП-игроком, окончившим Академию Союза и имеющий опыт в РП-отыгрыше в Союзе.
- 14.7.5. При создании фракции начальная её численность должна быть не менее пяти человек.

14.7.6. Любая фракция является собственностью Союза, она может быть закрыта по решению администрации, так же фракции, которые не проводят активных взаимодействий, не отыгрывают свою роль на протяжении 14 дней подлежат закрытию, а их регистрация подлежит аннулированию.

14.8 **Стек рекламных объявлений** - большой стек рекламных объявлений по 15-30 штук может выпускать только фракция «Биржа труда» и только с 20:00 до 23:00 с понедельника по субботу.

Правила для RP-игроков сервера 3DXUnion могут дополняться и изменяться только под руководством администрации сервера.