

Normativa de Comercio

1. PRINCIPIOS GENERALES.....	2
2. POSTULACIÓN DE NEGOCIOS.....	2
3. ACTIVIDAD Y FUNCIONAMIENTO.....	2
3.1 Integrantes.....	2
3.2 Horario de apertura.....	2
3.3 Supervisión administrativa.....	3
4. CONTRATACIÓN Y RESPONSABILIDADES.....	3
5. IMPUESTOS Y ECONOMÍA.....	3
6. INVENTARIO Y SERVICIO.....	3
6.1 Inventario.....	4
6.2 Servicio.....	4
7. CIERRE O RETIRADA DE NEGOCIOS.....	4
8. DERECHO DE ADMISIÓN.....	4
9. LEYES DEL ESTADO.....	4
10. ABANDONO, CAMBIOS Y TRASPASOS.....	5
11. NORMATIVA ESPECÍFICA DE ESTABLOS.....	5
12. NORMATIVA ESPECÍFICA DE RANCHOS.....	6
13. EVENTOS.....	6
14. CÁMARA DE COMERCIO.....	6

1. PRINCIPIOS GENERALES

Las empresas y negocios son **unidades económicas activas** destinadas a ofrecer productos y servicios a los jugadores, por lo que requieren compromiso, actividad y responsabilidad de sus integrantes.

- Cada **usuario** podrá ser propietario de **un único negocio**.
- El **multijob** solo estará permitido en casos excepcionales y con autorización administrativa previa.
- Las **bandas** solo podrán postular a negocios con autorización expresa de **Staff de Ilegales**.
- Las **bandas** no podrán trabajar ni administrar **establos o armerías**.
- Los **forajidos** tendrán acceso a **Talentos y Moonshiner**, pudiendo destilar y vender alcohol ilegal.
- Los **forajidos** no podrán trabajar ni postular a negocios, dedicándose exclusivamente a la actividad ilegal. Quienes busquen un rol de **perfil bajo** podrán desarrollarlo como civiles.
- Las **bandas** podrán disponer de **negocios tapadera o ilegítimos** con autorización conjunta de **Staff de Ilegales** y la facción de Comercio.
- Estos negocios **no generarán paycheck** y no todos podrán utilizarse como tapadera. Para más información, consultar el canal de bandas.

2. POSTULACIÓN DE NEGOCIOS

Para crear un negocio será obligatorio abrir un ticket y completar el formulario correspondiente.

La postulación deberá incluir:

- Nombre del negocio.
- Tipo de empresa y ubicación solicitada.
- Historia y fundación IC del negocio.
- Objetivos, servicios e interacciones previstas.
- Proyección de crecimiento dentro del servidor.
- Nombres IC de los integrantes iniciales.

Se recomienda contar con varios integrantes capaces de cubrir diferentes horarios y franjas de actividad.

3. ACTIVIDAD Y FUNCIONAMIENTO

3.1 Integrantes

Los negocios deberán contar con un grupo activo y estable de trabajadores.

- Todos los integrantes deberán participar de manera activa.
- La falta prolongada de actividad podrá provocar revisiones administrativas.
- La administración podrá retirar el negocio si considera que existe abandono o falta de compromiso.

3.2 Horario de apertura

Los negocios deberán mantener una actividad mínima de:

- 15 horas semanales de apertura.

La inactividad sin aviso previo podrá derivar en sanciones o retirada del negocio.

3.3 Supervisión administrativa

La administración revisará regularmente:

- Actividad del negocio.
- Cumplimiento de normativa.
- Funcionamiento general.

Las ausencias prolongadas deberán notificarse previamente.

4. CONTRATACIÓN Y RESPONSABILIDADES

Cada nuevo integrante deberá ser registrado en el Discord de Comercio solicitando el rol correspondiente.

El propietario o responsable del negocio deberá mantener actualizada la información de sus trabajadores, incluyendo:

- Nombre IC.
- Puesto.
- Discord.

Asimismo, será responsable de:

- Supervisar la conducta de empleados y socios.
- Garantizar el cumplimiento de la normativa.

5. IMPUESTOS Y ECONOMÍA

Todos los negocios deberán abonar sus impuestos regularmente.

El incumplimiento provocará la detención automática del sistema del negocio y podrá derivar en:

- Recargos económicos.
- Suspensión temporal.
- Clausura definitiva en casos reiterados.

El pago de impuestos será responsabilidad exclusiva del propietario.

6. INVENTARIO Y SERVICIO

6.1 Inventario

Será obligatorio mantener registros actualizados del inventario mediante capturas en el canal correspondiente.

- No será necesario hacerlo diariamente.
- La administración no realizará devoluciones sin pruebas recientes.

6.2 Servicio

- Se deberá permanecer al menos 30 minutos en servicio.
- Para cobrar correctamente deberá mantenerse actividad dentro de las inmediaciones del negocio.
- Si no hay personal presente, el negocio deberá cerrarse.

Las desconexiones inesperadas deberán notificarse.

Mantener negocios abiertos sin supervisión, abandonar el área o reincidir en ausencias podrá derivar en sanciones o retirada del negocio

7. CIERRE O RETIRADA DE NEGOCIOS

La administración podrá retirar un negocio por:

- Inactividad injustificada.
- Abandono del propietario.
- Incumplimiento de normativa.
- Falta reiterada de compromiso.

La decisión final quedará en manos de la administración de Comercio.

8. DERECHO DE ADMISIÓN

Los negocios podrán negar entrada o servicio por motivos IC.

No podrá utilizarse para:

- Abusos.
- DM.
- Conflictos OOC.
- Discriminación fuera del rol.

Cualquier uso indebido será revisado administrativamente.

9. LEYES DEL ESTADO

Todos los negocios deberán respetar las leyes generales del servidor.

La participación reiterada en actividades ilegales podrá derivar en:

- Investigaciones.
- Intervenciones.
- Sanciones.
- Clausura del negocio.

10. ABANDONO, CAMBIOS Y TRASPASOS

Abandonar un negocio sin previo aviso y sin realizar rol de cierre podrá impedir futuras postulaciones.

Para abandonar correctamente un proyecto será obligatorio:

- Abrir ticket.
- Realizar un rol de cierre coherente.

No se permite:

- Heredar negocios.
- Transferir negocios entre jugadores.

En caso de CK del propietario, deberá realizarse una nueva postulación, salvo excepciones aprobadas por staff.

Los negocios no podrán cambiar de ubicación libremente.

Los traslados solo podrán aprobarse en casos excepcionales y bajo decisión administrativa.

11. NORMATIVA ESPECÍFICA DE ESTABLOS

Queda totalmente prohibido:

- Reproducir.

- Aparear.
- Generar crías de caballos de donación.

El incumplimiento será considerado falta grave y podrá implicar:

- Retirada inmediata del establo.
- Eliminación de los caballos implicados.
- Sanciones adicionales.

El propietario será responsable de las acciones de sus empleados.

12. NORMATIVA ESPECÍFICA DE RANCHOS

Para poseer un rancho será necesario disponer de tierras aprobadas administrativamente.

Los ranchos:

- Estarán sujetos a impuestos.
- Deberán cumplir horarios mínimos.
- Tendrán las mismas obligaciones y sanciones que cualquier negocio.

Las ubicaciones disponibles serán limitadas y deberán solicitarse mediante ticket.

13. EVENTOS

Se recomienda que cada negocio organice al menos un evento mensual.

Los eventos podrán coordinarse mediante ticket con el equipo correspondiente.

14. CÁMARA DE COMERCIO

La Cámara de Comercio será gestionada exclusivamente por la administración.

Esta normativa no contempla todos los casos posibles.

El sentido común, el Fair Play y la coherencia narrativa están por encima de cualquier vacío legal que se intente explotar.

El Staff de Ley Salvaje se reserva el derecho a cambiar o modificar las normas aquí expuestas.

El desconocimiento de las normas no exime a ningún jugador de su cumplimiento y respectiva sanción.

Las normativas específicas de cada facción se encontrarán en sus respectivos apartados, siendo responsabilidad de cada jugador leerlas y conocerlas correctamente.

