REGLEMENTS

- Règlement - Global
- Règlement - Services Publics (911)
- Règlement - Illégal (Gang/Orga)
- Règlement - Illégal (Affiliés)
- Règlement - Entreprise
- Règlement - Entreprise X Illégal
- Règlement - Evenementiel
- Tableau récapitulatif - Règlement Illégal (Affiliés)

Règlement - Global

DATE DE DERNIÈRE MISE À JOUR : 15/08/2024

Nom	Détails
Cohérence RP	La cohérence RP est obligatoire sur le serveur, elle englobe la cohérence : - de votre personnage, de ses origines/appartenances, de son background et de son évolution - du Lore (histoire) de GTAV - de la projection du jeu dans la vie réelle (nb d'habitants, respect/crainte, alliances, capacité à réaliser certaines actions, risques encourus à réaliser certaines actions, etc.)
Nom Prénom RP	Veillez à bien choisir votre nom RP. Celui-ci doit être en adéquation avec votre personnage, ne doit pas comporter de jeu de mots, ne doit pas être troll et ne peut être tiré d'une personne réelle ou fictive. Le non-respect de cette règle entraînera directement le wipe du personnage.
Fair Play RP	Le Fair Play RP est l'intégration dans vos actions et décisions RP : - du ressenti/plaisir de jeu des joueurs présents sur vos scènes ; - du fait que la fin ne justifie pas toujours les moyens - évitez la facilité et privilégier le RP. Le maître-mot est de donner autant de plaisir de jeu aux joueurs présents sur vos scènes que vous en prenez vous dans vos scènes. Cela intègre : alliance, mutilations, reconnaissance, corruption
No RP	Le "No RP" ou "Refus de RP" est interdit en toute situation et peu importe les événements qui se déroulent en jeu, vous êtes tenus de jouer les scènes dans leur intégralité.
Powergaming	Le powergaming est le fait de réaliser des actes qui ne sont pas réalisables en IRL. **Exemple : faire du tout-terrain en limousine.**

Metagaming	Prendre des informations HRP et les utiliser dans son RP. **Exemple: savoir la position d'un joueur grâce à son stream.**
Fear RP	Le Fear RP est le fait de réagir de manière lucide à la peur afin de protéger la vie de son personnage. **Exemple : Chercher à s'enfuir d'une zone dangereuse où il y a des coups de feu au lieu de vouloir s'en approcher pour observer la scène.**
Pain RP	Le Pain RP est le fait de jouer la douleur de son personnage. **Exemple : après une grosse chute, il ne faut pas repartir en courant.**
Force RP	ForceRP est le fait de forcer une scène avec quiconque, que ce soit la Police ou des membres de groupes illégaux. Cette règle se rapporte au FearRP. **Exemple : faire des wheel à côté d'une voiture de police pour provoquer une course-poursuite inutilement,**
Freekill / FreePunch	Tuer/Assommer/Frapper quelqu'un sans raison valable et à plusieurs reprises. **Exemple: arriver devant un joueur et le poignarder.**
Masse RP	Le Masse RP consiste à prendre en compte que les lieux publics, quartiers, commissariats, hôpitaux et toutes les entreprises sont peuplés comme dans la réalité. De plus, il est strictement interdit de reconnaître des véhicules ou des personnes par leur couleur/vêtements (exemple : Ballas (violet), Vagos (jaune), etc.). Cela s'applique principalement aux gangs/organisations. **Exemple : un commissariat est un lieu rempli d'agents des forces de l'ordre, vous n'allez donc pas vous balader n'importe comment dans les locaux.** **Exemple : lorsque vous êtes aux abords d'un quartier, si vous ne voyez pas de gangsters, cela ne veut pas dire qu'il n'y en a pas et que vous pouvez rentrer dans celui-ci.**
HRP Vocal	Le HRP Vocal concerne le fait d'utiliser des termes qui ne sont pas en rapport avec le RP. **Exemple: les papillons pour parler des modérateurs**
Conduite No RP	- Il est strictement interdit de PITS. Vous devez privilégier les courses-poursuites et penser à la sécurité des citoyens avant tout. - Il est strictement interdit de faire des sauts avec votre véhicule. - Il est strictement interdit de rouler sur des montagnes alors que votre véhicule n'est pas adéquat pour ce genre de situation. **Exemple: rouler sur une montagne avec une Revolter**

Respect du Règlement	En cas de conflits entre plusieurs parties sur le respect du règlement, un debriefing entre les personnes concernées est à réaliser en cas de dernier recours en faisant un ticket en jeu (/report message) ou via un ticket support. Le Staff se réserve le droit de provoquer ces débriefings et d'appliquer des sanctions s'ils estiment cela nécessaire/justifié.
UseBug / UseDev	Toute utilisation d'un bug ou d'une fonctionnalité serveur à des fins personnelles est interdite. **Exemple : faire des pépites dans une zone incohérente (garage, route...)**
Haine HRP / Trash / Taunt / Spam Insulte	Toute parole, propos ou gestes abusifs n'a strictement rien à faire en RP. - Les propos racistes, antisémites ou toute autre discrimination concernant la religion ou l'ethnie d'une personne sortie d'un contexte roleplay est interdit.

RP Transgenre	Il est interdit de jouer un personnage d'un genre autre que votre genre IRL (ou de celui avec lequel vous vous identifiez). Concrètement, un homme ne pourra pas jouer de personnage femme, et vice-versa.

Modification du jeu	Seuls les mods graphiques ayant pour but d’améliorer la qualité visuelle du jeu sont autorisés (NVE, Redux, QuantV, etc.). Toute modification dans le but d’améliorer la visibilité ou de vous donner un avantage sur d’autres joueurs est strictement interdite. **Citizen** : sont interdites toutes modifications dites “opti” : NoFog, LowFog, NoClouds, NoSmoke, NoSun, NoNight, ClearNight, LowPed, LowRes, NoReflections, NoRain, NoWater, Low/NoParticles, NoTime, ainsi que toute modification visant à vous donner un avantage. Sont également interdits les changements d’effets (Tracers, Kill Effects, Sang...) ou du HUD (couleurs, position...). **Replace** : les replaces sont autorisés uniquement s’ils respectent une cohérence avec votre rôleplay et ont pour but d’embellir vos vêtements ou l’environnement. Toute modification à caractère troll, haineux, incohérent ou comportant des écritures non-rp est strictement interdite. La modération se réserve le droit de sanctionner tout replace jugé inadapté. **Ajouts récents** : sont désormais interdits : • Tous les mods 3D ou 2D (y compris via Nvidia), • Le **low vegetation**, • Le **low render** (autorisé uniquement via le `/visualMenu`), • Les **mods de sols lisses**, **rochers lisses**, **herbes lisses**. Ces modifications créent des déséquilibres visuels entre joueurs et ne seront plus tolérées. Tout joueur non à jour sur ces points s’expose à une sanction. **FOV** : toute modification du FOV (élargissement du champ de vision via logiciel ou commande) est strictement interdite. En cas de doute ou pour faire vérifier vos packs, vous pouvez passer par le support.
Publicité	Toute publicité (ex: pub d'un discord dans les MP) auprès des joueurs est strictement interdite.
Harcèlement RP/HRP - Viol RP	Tout acte et/ou supposition de Viol RP sont interdits et passibles d'un ban permanent sur les serveurs GLife. Tout acte et/ou supposition de harcèlement RP ou bien même HRP est interdit et passible d'un ban permanent sur les serveurs GLife. (Note : il est strictement interdit de demander un pack gold/diamond ou tout autre offre en échange d'argent IG.)
Responsabilité	Vous êtes le seul et l'unique responsable de vos comptes et de votre PC, aucun deban/transfert/remboursement ne sera accepté sous prétexte que ce n'était pas vous.

Identité	Il est interdit de présenter une fausse pièce d'identité aux services publics (LSPD, LSSD, EMS, etc.) ainsi qu'à la pharmacie. Vous pouvez présenter : - Votre vraie pièce d'identité - Votre permis de conduire - Dans l'éventualité où vous n'avez aucun de ces deux documents, vous vous devez de donner oralement votre vraie identité. Pour la pharmacie, la vente peut vous être refusée.
Reconnaissance	Un personnage ne peut pas être reconnu par sa voix ou si son visage est dissimulé à plus de 50%. Il n'en reste pas moins que les tics ou particularités de langage peuvent être entendus (sans pour autant permettre d'identifier une personne en particulier). De même, la féminité et la masculinité du corps ou de la voix peuvent être supposées (à tort ou à raison, et toujours sans permettre d'identifier une personne en particulier).
Mutilations	Les mutilations/tortures irréversibles nécessitent le consentement HRP préalable du joueur mutilé.
Arnaque	- Il est interdit de braquer une personne sans raison RP (ex : donne-moi de l'argent, donne moi ta voiture, donne moi ton arme, etc.) si derrière vous avez une bonne raison RP, vous pouvez le racketter sans loot (5 000 $). La règle des arnaques n'a rien avoir avec le fait de braquer une personne. -> Une arnaque est seulement de pouvoir vendre des éléments que vous ne possédez pas, que ne souhaitez pas vendre ou dont le prix n'en vaut pas la demande. Le montant des arnaques est de 5 000 $ par arnaque. À vous d'être créatif dans vos arnaques tout en restant le plus fairplay possible. Il est interdit de se faire passer pour un salarié sans en être un pour les métiers suivants : service public (police /EMS/Juge/Procureur/Avocat) ; agent immobilier ; concessionnaire ; pawnshop. -> Les arnaques sur les armes est strictement interdit !
Coma	Lorsque vous êtes coma ou que vous avez reçu un coup sur la tête, vous vous rappelez de la scène quoiqu'il arrive. L'oublie de scène ou l'ingestion de GHB n'entraîne pas une perte de mémoire.
Mort RP	Pour faire une mort RP envers un joueur, vous devez envoyer un dossier au Support Lite et attendre la validation du dossier avant de faire votre scéne. De ce fait, aucune mort rp ne sera acceptée sans l'approbation du Staff.

Transfert (P1/P2)	- Les transferts d'argents et de biens (comme les appartements/voitures/armes/argents ...) de P1 à P2 sont strictement interdits. Vous devez commencer de zéro une nouvelle vie. Mais également interdiction de revenir dans la même organisation ou encore de faire un P2 pour rejoindre la même orga ou entreprise - Tous ceux qui utilisent des informations, qu'ils ont obtenues grâce à leur ancien personnage ou leur second personnage est strictement interdit.
Wipe RP / Selfresethead	- Si vous avez fini toutes vos scènes RP, vous pouvez wipe votre perso tout seul ! Faites /wipe idPerso. Vous pouvez obtenir l'ID de votre personnage avec la commande/perso, votre personnage doit avoir au minimum 7 jours d'ancienneté pour que cela fonctionne. - De plus, si vous souhaitez seulement changer l'apparence, vous en avez la possibilité avec la commande/selfresethead. Néanmoins, tout abus de cette commande notamment après immersion de votre personnage est formellement interdit (Ex: passer d'un ped à un personnage normal et/ou inversement). - Subséquemment, il est strictement interdit de WIPE sans avoir terminé ces scènes en cours (exemple: j'ai un mandat d'arrêt et je wipe avant mon interpellation.). - Donner ses biens avant une mort RP ou un /wipe est strictement interdit. - Enfin, lorsque vous êtes soumis à un wipe, vous ne pouvez pas recréer le même personnage ou recréer un personnage poursuivant l'histoire de l'ancien. Le Staff se réserve le droit de ban et/ou wipe si une faute grave est commise.
Zone Safe	Dans les safe zones des lieux sécurisés, sont interdits les : - vols de véhicule - braquages à mains armées - évasions / tentatives d'évasions - assassinats / tentatives de meurtre (sauf sous dossier validé par le staff) - kidnappings et prises d'otages (sauf sous dossier validé par le staff) Lieux Sécurisés : Hôpitaux + Commissariats + Gouvernements/Mairies + Banques principales + LTD (Little Seoul + GrapeSeed) + Dépanneurs (Paleto + Innocence Boulevard) + darnell + lieux d'évènements Safe Zones : intérieurs & extérieurs proches des bâtiments - Il est strictement interdit d'entrer dans le poste de police et l'hôpital sans autorisation d'un EMS/Policier (Note: Il est interdit de se réfugier dans une safe zone pour échapper à une scène.)

RP Animal	Toutes les informations prises en tant qu'animal sont des informations inutilisable/HRP avec votre personnage. De plus, il est strictement interdit de parler et de frapper.
Streamhack	Afin qu'un fait avéré de streamhack ou suspicion de streamhack soit recevable, merci de communiquer les infos suivantes afin de les transmettre au support : - Présence avérée d'un joueur sur le stream alors qu'il est IG et/ou sur la scène. - Prise d'informations Conditions à respecter pour qu'une preuve soit recevable : - Titre du stream - heure + date visible sur le screen de l'écran - liste des joueurs complète, pas de "recherche" - aucun montage/assemblage accepté Cf : screen en exemple d'une preuve recevable de suspicion de streamhack : https://cdn.discordapp.com/attachments/386906533818007554/713428072451539024/unknown.png (Note : le streamhack correspond au fait de regarder un stream d'un membre de votre groupe ou d'une personne extérieure : avant et pendant votre connexion)
Vidéo / Photo	Pour être recevable en RP, une photo/vidéo doit être prise via : - téléphone - caméra hélicoptère (EMS/POLICE) (Note : il n'y a pas de vidéosurveillances dans les lieux sécurisés, mais le fair play et la cohérence RP restent d'actualité.)
Radio	La seule et unique radio que vous pouvez utiliser en RP, et celle disponible aux LTD, toute radio externe (Discord, ect) sont considérer comme HRP et passible d'un bannissement.
Voix	Les voix troll sont interdites : => Une voix troll est une voix qui n'est pas cohérente avec votre personnage, qui est forcée et qui ne concorde pas avec la réalité. De plus, les modificateurs de voix sont strictement interdits.
Report un problème en jeu	Vous avez la possibilité en jeu de faire un /report dans le tchat IG pour prévenir un modérateur. Il est primordial d'expliquer la scène dans votre report pour que le modérateur qui vient sur la scène puisse connaître les grands points. Tout abus de cette commande sera sanctionné.

Organisation/Crew	Le /createorga est interdit pour les groupes ayant comme objectif de réaliser des actions illégales. Il est réservé uniquement aux organismes légaux. Le /createcrew est réservé pour les groupes ayant comme objectif de réaliser des actions illégales.
Appel/sonnette	Il est interdit de s'amuser à appeler plusieurs fois le LSPD/EMS (2/3 fois max.), ceci est également valable pour les propriétés.

Règlement - Services Publics (911)

DATE DE DERNIÈRE MISE À JOUR : 28/09/2025

Article	Explicatif	Service
P1/P2 POLICE - ILLÉGAL	Les P1 SP/Illégal et P2 SP/Illégal seront interdits pour une **durée indéterminée**, exception pour : - Les P1/P2 SP/PF. (sauf divisions d'enquêtes) - Les P1/P2 SP/ACS. - Les P1/P2 SP/Léota. - Les P1/P2 SP/DOJ. - Les P1 SAMS - LSCoFD / Illégal *Sauf Chief of Judge/Procureur Général/Bâtonnier, pour une durée indéterminée.*	*Police*
Air Unit	L'unité aérienne, quelque soit le modèle, a le droit à un temps de vol de 25 minutes MAXIMUM et a l'obligation d'un temps de refuel de 5 minutes MINIMUM, sur un hélipad en zone safe (PDP, Hôpital ...). En cas de poursuite d'un autre véhicule aérien, la limite de vol ne s'applique.	*Everyone*

Appels	Vous ne pouvez pas prendre en compte l'identité des personnes qui appels/envoies des messages venants du central. Utilisation possible lors de la réalisation de Ticket Staff, mais ne doit nullement être pris en compte en RP.	*Everyone*
ATA	Arrêt Total d'Activité après coma par balle : 30 minutes : Spécificités : 1 : Je vais me faire soigner par un médecin à l'hôpital -> Je n'ai pas d'ATA à ma sortie 2 : Je décide d'aller me faire soigner dans un lit -> J'ai un ATA de 30 minutes 3 : Il n'y a pas de SAMS en service, et je vais me faire soigner dans un lit -> Je n'ai pas d'ATA à ma sortie 4 : Il y a des SAMS, mais ils me redirigent vers un lit -> Je n'ai pas d'ATA à ma sortie S'il n'y a pas de SAMS ou LSCOFD ou pas assez d'agents apte disponible pour vous emmener à l'hôpital, vous avez toujours le droit en dernier recours de prendre votre véhicule pour vous y rendre.	*SAHP, DHS, G6*
Armes et équipements de service	Il est autorisé de conserver votre équipement hors service. Cependant, celui-ci ne doit à aucun moment être utilisé, et doit être considéré comme non présent dans celui-ci lorsque vous êtes en CIVIL. Toute utilisation sera sanctionnée.	*Everyone*
Armes Légères (Hors Service)	Il est autorisé d'avoir en sa possession une arme légère, du moment que celle-ci est légalement autorisé (CF : Guide de la Justice Lite | V2.2) exemple : Batte de Baseball, Il est toutefois interdit de se procurer ce type d'arme par un quelconque moyens illicite (Darknet, etc), vous devez mettre tout en oeuvre pour que son achat soit légal.	*Everyone*

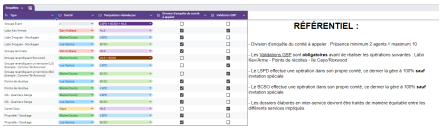
Armes lourdes	Les armes lourdes sont des armes situationnelles. En dehors des opérations / fusillades, elles doivent être dans le coffre du véhicule ou au poste de police. Selon le nombre d'agents en service, les armes lourdes peuvent être sorties de la sorte : - 1 à 5 agents = 1 arme lourde - 6 à 8 agents = 2 armes lourdes - 9 à 11 agents = 3 armes lourdes - 12 à 14 agents = 4 armes lourdes - + de 15 agents = 5 armes lourdes Lors d'une opération avec le déploiement d'une unité SWAT (Pas en cas de patrouille du SWAT): - Ajout de 3 armes lourdes supplémentaires au choix + 1 fusil à pompe pour le door breaching **Pour le SAHP :** Sortie des armes lourdes selon le nombre d'agents en **service** : • Si au moins 30 joueurs sont connectés, jusqu'à 10 armes automatiques peuvent être sorties. • Si une seule scène est en cours, un maximum de 5 armes automatiques peut être utilisé sur cette scène. Si **deux scènes distinctes sont en cours**, (ex : une au Nord et une au Sud) : • 15 agents ou + présents sur chaque scène = 5 armes lourdes par scène. • 14 agents ou - présents sur une des scènes = armes lourdes ajustées selon la règle des armes sur **scène** **ATTENTION : Les armes lourdes ne se cumulent pas entre service.**	*Everyone*
Armes lourdes moto	Il est interdit d'avoir une arme lourde lorsque vous êtes en moto et d'en faire usage	*Everyone*

Bavure / Coup de pression	Le RP Bavure / Coup de pression est interdit.	*Everyone*
Best-Of	Les Best Of ayant pour but de montrer uniquement du Gun Fight et autre pouvant nuire à l'image de GLife sont prohibés. Le but de ceux-ci étant de proposer le plus drôle de votre RP, deux règles s'imposent : - Le Best Of ne pourra contenir plus de 20% de scène de tir, de braquage. - Le Best Of ne pourra contenir plusieurs "POV" concernant les scènes de tir. Veillez bien à faire valider votre Best Of par les GSP avant toute publication	*Everyone*
Border Patrol	Par soucis de fairplay, nous vous demandons de limiter la fouille/palpation à un véhicule sur trois. Pour le véhicule sélectionné, tous les occupants ainsi que le véhicule lui-même seront fouillés/palpés. Bien sûr, *la règle ne s'applique pas lorsque le véhicule force le passage*, lorsque *les occupants sont masqués* ou lorsque *la plaque du véhicule est connue* de vos services.	*Police / DHS / Gruppe 6*
Caméra	Les caméras de vidéosurveillance peuvent être placées à certains endroits et sont consultables depuis les mappings adéquats (LSPD, LSSD, G6, DHS, Mairie LS & BC, SAMS & LSCoFD), en direct seulement. L'ajout de caméras se fait uniquement auprès des mairies respectives, à la validation d'un cahier des charges. *Les caméras peuvent être endommagées, créant ainsi une nouvelle activité via le menu alertes de votre métier.*	*Everyone*
Camp Convoi	Le camp convoi sans raison valable est interdit pour les SP. Un abus peut entraîner une sanction par les GSP.	*Police / DHS / Gruppe 6*
Camp hub illégal	Il est interdit de se poser / camper à proximité du HUB Illégal.	*Everyone*

Cellules	Le script cellules est utilisable uniquement dans les cellules de vos postes de polices/QG. *Toute utilisation dans des lieux inadéquats (cave, garage...) sera sévèrement sanctionnée par le Staff.* L'utilisation de ce script doit se faire seulement pour des temps de prison inférieurs ou égaux à 60 minutes (si >60 min, mise en cellule classique).	*SAHP, G6, DHS*
Cohérence RP	Il est interdit de faire passer votre personnage de l'illégal au légal, ou inversement, tout manquement sera sanctionnable d'un wipe.	*Everyone*
Comportement	En tant que membre des services publics et représentant de la loi vous devez assurer un certain respect de votre fonction et des citoyens ; pas de trolls, pas de manque de respect abusif. N'oubliez pas que vous avez prêté serment lors de votre engagement	*Everyone*
Convois	Côté Illégal : - Ceux-ci ont désormais l'interdiction de taper un convois à proximité du lieu de départ. (Que cela soit du poste de police, de la zone de perquisition, etc) Côté Police : L'objectif principal pour les groupes est de taper le véhicule transportant la cargaison, et non le dernier véhicule du convois. Ainsi, pour faciliter ce rythme, il sera demandé aux négociateurs d'appliquer la règle suivante : - Si le véhicule tapé est le dernier véhicule, il vous sera formellement interdit de donner plus de 15% de la cargaison au groupe, - Si le groupe a tapé le véhicule de marchandise la négociation peut se faire habituellement (jusqu'à son intégralité). Pour être équitable quant à la négociation, nous vous demanderons d'appliquer beaucoup de fair-play. C'est à dire que le nombre d'otages ne doit pas être le critère déterminant sur la négociation, mais le véhicule transportant les marchandises.	*Police*

Corruption	La corruption dans les services publics est interdit. On entend par corruption tout acte, rémunéré ou non, contrevenant à l'éthique de la profession. Les services de santé (sous dossier validé par l'équipe de modération) sont autorisés uniquement à exercer la corruption passive. Les avocats quant à eux, sont autorisés à pratiquer la corruption active et passive. Définition : La corruption passive est le fait pour un agent compétent de se laisser « acheter » pour accomplir ou ne pas accomplir un acte de sa fonction. La corruption active est le fait pour une personne de rémunérer l'accomplissement ou le non-accomplissement d'un tel acte par l'agent compétent.	*Everyone, sauf EMS/FD et Avocat*
Crew	Le /crew peut être utilisé dans l'éventualité où vous possédez déjà une organisation. Cependant, il reste interdit de faire de l'illégal. Le crew doit rester 100% légal. En cas d'XP dans celui-ci, le crew sera automatiquement supprimé.	*Everyone*
Cumul faction SP	Il est autorisé de posséder un **P1** et un **P2** appartenant aux **Services Publics** (*exemple : P1 BCSO/LSPD/DHS & P2 SAMS/Gruppe 6/LSCoFD/DOJ*). En revanche, les cumuls suivants sont strictement interdits : - **P1** BCSO & **P2** LSPD - **P1** BCSO/LSPD & **P2** DHS - **P1** DOJ & **P2** DOJ/Avocat **IMPORTANT :** Si vous êtes **P1 LSPD/BCSO/DHS** et **P2 Juge**, il est formellement interdit de traiter les affaires liées à la faction à laquelle vous appartenez en P1. *Le non respect de cette règle entraînera des sanctions pouvant aller jusqu'au wipe des personnages concernés.*	*Everyone*
Dashcams / Bodycams	Il n'est pas possible de prendre en compte une vidéo externe avec un REC sauf accord Staff le nécessitant dans la prise en compte en RP,	*Police*

Départ / Retour	Si une personne démissionne pour des raisons X et souhaite revenir, deux possibilités s'offrent : Si inférieur à 1 mois : Les leads gèrent comme ils le souhaitent (intégration à un rôle X*) retour à un rôle ou repassage au centre de formation, etc.). Si supérieur à 1 mois : Passage automatique par le processus de recrutement basique. Pour les personnes ayant occupé un rôle de Superviseur ou plus, les leads gèrent comme ils l'entendent jusqu'à 6 mois maximum (soit retour à un rôle* ou passage par le centre de formation). * : Assurément, un rôle qui n'est pas hiérarchiquement supérieur à celui qu'il occupait précédemment si vous décidez de le faire revenir à un certain rôle.	*Everyone*
Discord	L’utilisation de serveurs Discord privés entre amis est naturellement autorisée. Toutefois, tout comportement ou propos toxique (exemple : @role ca va GF au mont gordo vite, etc) est strictement interdit. Toute personne présente sur un serveur Discord où de tels comportements sont observés, qu’elle soit directement impliquée ou non, pourra être tenue pour responsable. Des sanctions seront appliquées et sans préavis, pouvant aller jusqu’à une blacklist, et ce indépendamment du niveau d’implication.	*Everyone*
Double Personnage	Il vous est interdit d'interagir dans un rp générant un conflit d'intérêt avec votre autre personnage. (Exemple : Je suis juge/proc je ne peux gérer une affaire dans laquelle mon autre personnage est mêlé.)	*Everyone*

Enquêtes	 RÉFÉRENTIEL : - Division d'enquête du comité à appeler : Présence minimum 2 agents / maximum 10 - Les Validations DDF sont **délégatives** avant de réaliser les opérations suivantes : Labo Kari/Arme / Points de ducéline / Re Capo/Renoncé - Le LSPD effectue une opération dans son propre comité, ce dernier la gère à 100% **sauf** invitation spéciale - Le BCSO effectue une opération dans son propre comité, ce dernier la gère à 100% **sauf** invitation spéciale - Les dossiers d'abords en inter-service doivent être traités de manière équitable entre les différents services impliqués.	*SAHP, DHS*
Enquêtes Aériennes	L'utilisation des hélicoptères dans le cadre des enquêtes est autorisé uniquement pour la prise de quelques photos dans des zones inaccessibles, ainsi que pour les vues d'ensemble nécessaires aux dossiers de perquisition. Il est strictement interdit d'utiliser l'hélicoptère pour des patrouilles "détectives". En cas de découverte d'informations importantes, l'équipe aérienne pourra prendre quelques photos puis transmettre l'information aux détectives, sans camper.	*Police, DHS*
Fourrière	En tant que policiers, membres du Gouvernement, du DOJ, vous avez accès à la sortie des véhicules des différents points de fourrière. Cette utilisation est interdite pour un cadre personnel et peut être utilisé uniquement dans le cadre professionnel lors d'une perquisition (avec mandat).	*Police / Gouv / Doj*
Gilets pare-balles	Il est interdit d'avoir plus de 3 GPBS (tous confondus) dans son inventaire, Il est cependant possible d'avoir un gilet relatif à une division dans votre véhicule et d'interchanger avec le GPB basique si sortie en division.	*Police*
Herses	Les herses sont autorisées avec parcimonie, aucun abus ne sera toléré.	*Police*
Illégal	Toute action illégale est interdite, cela signifie qu'il vous est interdit d'effectuer des braquages de supérettes, vendre de la drogue, être dans un Crew avec de l'XP, ...	*Everyone*

Interrogatoires	Vous avez la possibilité de proposer des remises de peines, de l'argent ou tout ce qui peut vous être accordé par vos CS/ES/Asst. Chief dans la limite du raisonnable.	*Police*
Kill véhicule	Il est interdit de tuer un joueur dans son véhicule sur un plan pneu ou avant l'engagement d'une fusillade. Ce sera considéré comme un freekill et pourra donc engendrer une sanction. A partir du moment où une fusillade entre deux entités minimum s'affrontent, la règle n'est plus applicable.	*Everyone*
Laboratoire de kev/armes	Possibilité aux SP de démanteler l'un de ses deux laboratoires sous certaines conditions : - A la suite de multiples filatures / photographies sur la zone du laboratoire. - L'interception de plusieurs speedo contenant la marchandise (*entre 5 à 15 speedo*). - La prise d'informations de la part de joueurs illégaux (*interrogatoires*, etc.) IMPORTANT - Le démantèlement est autorisé seulement sur accord GGO Lead + GSP Lead à la suite d'un dossier d'enquête bien fourni et répondant aux précédents critères. - Possibilité pour les enquêteurs et SEULEMENT les enquêteurs de camper les laboratoires avec limite de durer raisonnable (*en minutes, à leur risques et périls*). - Interdiction pour l'unité aérienne de camper le laboratoire (*SAUF* lors du démantèlement de celui-ci) *Le démantèlement d'un laboratoire fera l'objet d'une défense de la part d'un groupuscule* (*faire preuve de fairplay en cas de victoire du SP envers le groupe*).	*Police*

Leak	Le leak est formellement interdit pour tous les membres du 911. Toute personne souhaitant fuiter des informations de son plein gré s'expose à de lourdes sanctions. Définition Leak : L'anglicisme « leak » (en français : « fuite ») désigne plus spécifiquement une fuite d'information	*Everyone*
Libération d'un individu en cellule	La libération d'un individu à la suite d'une prise d'otage ou autre menace peut se faire sous aval d'un juge (*si non dispo, un CS/ES/Asst. Chief peut se substituer*). La libération peut se faire toutefois si : - Le groupe est revendiqué et donc une affaire est en cours auprès du SP concerné (*il y a une identification du groupuscule, et des membres du moins du gradé*) - Seulement si la libération concerne un gradé important.	*Police*
Loot	Le loot s'effectue à 100% du moment que vous intervenez sur un 10-31 (Tir(s) d'arme(s) à feu). UNIQUEMENT si vous avez vu le GF	*Everyone*
Menu F1	L'utilisation du menu F1 est autorisé uniquement lorsque vous êtes en service. Il est interdit d'activer son service lorsque vous êtes hors service. Note pour les médecins : Vous n'avez pas le droit de heal / revive lorsque vous n'êtes pas en service	*Everyone*
Mort RP Médicale	Petit bonus pour les EMS, ils auront dorénavant la possibilité de déposer des dossiers de mort RP médicale à l'attention de certains joueurs suivant leur dossier médical.	*EMS*
Munitions	La limite de munition est imposée directement par le dev (9 chargeurs). Vous pouvez avoir jusqu'à 5 boîtes de munitions sur vous, Spécificité : Les armes lourdes sont limités manuellement à 5 chargeurs (130 munitions).	*Police / Gruppe 6*

Négociations / Rançons	Vous pouvez désormais accorder une rançon en argent sale uniquement lors de la négociation : - 10.000 $ par otage - 15.000 $ par otage s'il s'agit d'un membre du gouvernement, d'un haut gradé de la police, médecins, etc. - Limite : Le montant total de la rançon ne peut dépasser 50.000 $. Cela ne concerne pas les convois de fonds.	*Police / Gruppe 6*
Unité back-up / Plan pneus	En cas de plan pneus sur une course poursuite, il vous est possible de rajouter une unité supplémentaire (soit 3 maximum)	*Police*
Pistolets lourds	Pour les unités d'intervention et SEULEMENT pour les unités d'intervention, vous avez le droit de bénéficier de 4 pistolets lourds pour vos interventions / opérations.	*Police*
Piston	Toute forme de piston est interdite : Si un joueur désire intégrer une faction, il devra passer le processus de recrutement officiel sans passe-droit. Le "coup de boost" par un joueur interne a la faction est interdit. Toute personne surprise à intégrer une faction sous piston est sujet à un kick de la faction.	*Everyone*
Pits	Les pits sont interdits, vous devez privilégier les courses-poursuites et penser à la sécurité des citoyens avant tout.	*Everyone*
Plaque d'armure	Il vous est interdit de posséder une plaque d'armure dans votre inventaire,	*Police*
Point de récolte	Possibilité aux polices de détruire les points de récoltes, des différentes drogues, selon les conditions suivantes : - Dossier d'enquête complet *(interrogatoires, flagrant délit, photographies ...)* - Validation par les GSP Lead *La destruction d'un point de récolte fera l'objet d'une défense de la part d'un groupuscule* (*faire preuve de fairplay en cas de victoire du SP envers le groupe*).	*Police*

Régulateur	Il est interdit de monter dans la voiture d'une tierce personne dans le but de mettre le régulateur, afin de nuire à une course-poursuite ou toute autre action.	*Everyone*
Réparation course poursuite	En cas de PIT de votre part sur une course-poursuite, vous avez l'opportunité de le laisser réparer par fair-play, puis de le laisser repartir afin de continuer la course poursuite. Si l'action ne vient pas de vous, il n'y a pas de raison légitime (fair-play) de laisser réparer. Enfin, si le comportement du joueur en face n'est pas ouf (par exemple : taunt, trash, etc.), vous avez le droit de ne pas laisser le joueur réparer et donc de procéder à son arrestation.	*Police*
Réserve citoyenne	Les membres des services publics ou même l'ensemble des citoyens ont la possibilité de rejoindre la réserve citoyenne du SAMS ou du LSCOFD en faisant les démarches en RP. Cette réserve permet de renforcer les équipes médicales.	*All*
Retour PDP/QG	Le retour au PDP est autorisé lorsque des agents ont un individu dans un véhicule (*ou pas d'ailleurs*) et qu'un convoi souhaite le libérer. Ils ont seulement la possibilité de taper le véhicule en question sur le trajet de retour vers votre base principale ; s'il n'y arrive pas, le retour est légitime.	*Police / DHS / Gruppe 6*
Retour sur zone	Le retour sur zone est interdit.	*Police*
Saut à l'eau	Vous avez l'autorisation d'abattre tout individu sautant/rentrant dans l'eau afin de vous échapper. Sauf si celui-ci est est rattrapable en faisant un léger détour (type canaux de Vespucci). Si celui-ci en revanche reste au milieu de l'eau et n'essaye pas de sortir, vous avez l'autorisation de le neutraliser.	*Police / DHS / Gruppe 6*

Scènes de wipe groupe sous enquête	Il arrive souvent que les enquêteurs des différents services mettent en place des enquêtes qui n'aboutissent pas car le groupe wipe avant l'opération de démantèlement. Désormais, deux possibilités s'offrent à vous : *Option 1* (*moins probable car peut donner lieu à des abus*) Le groupe prévient la GGO de son wipe. Les membres des GSP sont mis au courant pour savoir si l'un des services publics à un dossier le concernant. Si c'est le cas, le service public a 24 à 48h pour organiser son opération. Bien évidemment, cela relève du cas où le groupe accepte de faire cette dernière scène avec le SP *Option 2* Si le groupe ne souhaite pas faire l'attaque, les stockages resteront et le SP qui dispose d'une enquête concernant le groupuscule doit mener une opération dans les prochaines 72 heures. Cette opération donnera lieu à une défense de la part d'un groupuscule. *Donc, vos dossiers d'enquêtes ne sont pas à perte et vous avez toujours la possibilité de terminer votre enquête même si elle n'est pas aboutie à 100%.*	*Police*
/Service	Tout agent présent au poste en tenue et prêt à travailler doit activer son service pour éviter de bloquer les actions illégales. Exceptions : - Lors du dispatch/roll-call le /service peut rester désactivé lors de sa mise en place. - Les agents participant à des recrutement (Police Academy) ou des cérémonies ne sont pas tenus d'activer leur service pendant ces événements. Cependant, après ces activités, s'ils restent au poste pour effectuer des tâches liées au service, ils doivent l'activer.	*Everyone*

Switch d'armes	Interdiction de changer votre arme pendant un Gun Fight, sauf si vous êtes à proximité de votre véhicule (avec un temps de pause 10s pour le changement d'arme) (Exemple : Si vous commencer le Gun Fight avec un glock, vous le finissez au glock, malgré que vous auriez une arme lourde dans l'inventaire)	*Police*
Trousses de soins / Paracétamols	Il est strictement interdit de faire du trafic de trousses de soins, paracétamols et autres matériels dédiés à votre profession.	*EMS/FD*
Vente de drogue	Concernant les appels de "Deal de drogue" : -> Si le nombre d'agent sur zone et supérieur ou égal au nombre de membres illégaux qui vendent, les individus ont obligations de partir en course poursuite -> Si le nombre d'agent sur zone est vraiment inférieur au nombre de membres illégaux qui vendent, l'illégal a la possibilité de prendre la fuite ou de défendre son territoire	*Police*

Règlement - Illégal (Gang/Orga)

DATE DE DERNIÈRE MISE À JOUR : 09/09/2025

Nom	Détails
Echelons	**<u>2 échelons :</u>** - Affiliés : Echelon 1 - Orga CVC / Gang CVC : Echelon 2 - **INTERDICTION** de s'attaquer à un groupe qui n'est pas dans son échelon. **- INTERDICTION** de déclarer une guerre sur du missionage.

Attentes groupes	Attente du dossier : - Votre vision du RP Gang/Orga - Votre fonctionnement. - Vos ambitions (court/moyen/long terme), deux par points suffisent. - Les changements majeurs que vous allez apporter au RP de la V3 - Une liste de vos futurs membres, incluant les ID Discord & un background pour chaque membre - Les tenues en lien avec le background du groupe (style vestimentaire + couleurs) Attente du staff une fois le projet accepté : **Court terme (3 semaines de projet)** - Avoir effectué à minima 3 GDT - Proposer 1 évènement majeur avec début d'une trame (cette trame vous suivra le long de votre projet jusqu'à son wipe et doit vous guider sur chaque événement et scène) - Avoir effectué à minima 30 transactions de drogues - Produire à minima 5000 pochons. - Proposer 1 événement « civil » permettant de faire jouer les joueurs légaux avec l'illégal. - Début de la mise en place de vos objectifs du dossier **Moyen terme (1 mois et demi de projet)** - Avoir effectué à minima 8 GDT - Avoir proposé un second évènement majeur avec la suite de la trame. - Avoir effectué à minima 60 transactions de drogues - Produire à minima 10 000 pochons. - Proposer un second événement « civil » permettant de faire jouer les joueurs légaux avec l'illégal. - Début de concrétisation de vos objectifs dossiers. **Long terme (3 mois de projet et +)** - Avoir effectué à minima 16 GDT - Proposer un troisième et quatrième évènement majeur en lien avec votre trame. - Avoir effectué à minima 120 transactions de drogues - Produire à minima 25 000 pochons. - Proposer 1 événement « civil » permettant de faire jouer les joueurs légaux avec l'illégal. - Fin de la mise en place de vos objectifs du dossier

Alliances	**<u>Les alliances sont autorisées uniquement dans un but commercial :</u>** - Transactions de biens (drogues, armes, recels, voitures, etc). - Transactions d'informations. **- INTERDICTION** d'effectuer des arrangements RP & HRP pour dodge X groupes.
Guerres	**- OBLIGATION** avant de CvC avec un groupe pour la première fois d'effectuer un rendez-vous avec la présence de tous les membres des groupes pour exposer les différentes raisons de guerres et proposer des portes de sorties. *Cela veut donc dire que aucun CVC peut être engagé sans avoir pris la peine de faire un RDV avec l'ensemble des membres (UNE MAJORITÉ)* *Si un groupe dodge un rendez-vous et CvC sous tes yeux à 21h, autorisations de PO pour forcer le rendez-vous, Pas pour déclarer une guerre mais juste forcer le rdv.* *<u>Missionnage :</u>* *- Un Gang pourra **uniquement** missioner une Organisation sur une Organisation* *- Une Organisation pourra **uniquement** missioner un Gang sur une Organisation* *Pour qu'un missionnage soit considéré accepté, il vous faudra prendre une preuve des actions qui vous pousse à missionner un groupe sur l'autre mais également une preuve du rendez-vous et de la somme donnée (Aucun screen que des rec).* <u>Voici les raisons de guerres :</u> - Business (guerre business), - Guerre total sur business après plusieurs tapages et plusieurs pertes, - Manque de respect à plusieurs reprise (les mecs qui viennent faire les toxiques en pensant qu'ils sont intouchable plusieurs fois etc), - Scam - GF sur des territoires / QG - Alliance pour un missionage, ils peuvent déclarer la guerre aux 2 groupes dans le cas ou le missionage est autorisé.

Police	Les prises d'otages envers les officiers de Police sont autorisées à partir du moment que celle-ci sont légitimes et qu'il y a un enjeu important. Vous devez aussi accepter les conséquences d'un tel acte. **- Possibilité** de taper le véhicule contenant une partie de la cargaison de la perquisition suite à la scène.
Loot arme & fouille & prise d'otage	**- INTERDICTION** de ragdoll pour ne pas perdre ses armes ou pour ne pas mourir. **- INTERDICTION** de dépouiller un joueur. **- AUTORISATION** de prendre l'arme d'un joueur en guise de caution en attendant la rançon. - **INTERDICTION** de prendre + de 50 % de drogue, de contrebande, d'armes ou d'argent. **- INTERDICTION** de loot en PO CVC. **- AUTORISATION** de tuer un joueur faisant un NO FEAR sur les laboratoires (arme et kevlar) et de le LOOT.
Délais Inter Orga	3 jours à compter du wipe perso (sauf Wipe projet global "aucun délai") **petite précision** : les personnes qui resteront dans un projet 1 mois, seront affranchi d'inter orga. **- AUTORISATION** de crée son perso et de faire du civil, superette, atm etc. **- INTERDICTION** de rejoindre un crew ou de cvc pendant les 3 jours.
Présence par convoi	**<u>Présence par convoi :</u>** Orga = 6 véhicules + 1 guetteuse 2 places (armés). Gang = 8 véhicules + 1 guetteuse 2 places (armés). **- AUTORISATION** de posséder des véhicules de transport en plus dans le convoi lors de transactions uniquement. **- INTERDICTION** d'avoir des voitures "BELIERS". **- OBLIGATION** d'être au moins trois par véhicule. **- INTERDICTION** qu'un groupe tiers s'incruste dans un tapage entre deux groupes. **- INTERDICTION** de se suivre fin de rendez-vous, que ce soit les 2 groupes ou le(s) groupe(s) qui attendent dehors.

Attaque de cargaison	**- INTERDICTION** de taper un speedo sans raisons.
Airdrops de contrebande & prix	**- HORAIRE INTERDIT : de 3h à 16h59.** **- INTERDICTION** de vous y rendre à la nage et hélicoptères. **- OBLIGATION** de s'y rendre avec des véhicules de transport et de mettre la cargaison à l'intérieur. - Loot autorisé à hauteur de 50 %. - Vente de groupe à groupe entre 45 et 55$/u.
Attaque de convoi (Gangs/ORGA)	**Lorsque le (s) véhicule (s) contenant des armes/argent/prisonniers sont interceptés, il est INTERDIT de le(s) déplacer.** **Alliances INTERDITES** pour toute attaque de convois. CONVOI DE DESTRUCTION ET D'APRÈS GF **- AUTORISATION** d'intercepter un convoi d'après-GF selon les conditions suivantes : - Vous pouvez prendre 100 % de la cargaison. (ALL) - Une fois le convoi tapé par un groupe interdiction de le taper. (ALL) - 1 convoi par semaine par groupe pour les GANG/Libre pour les ORGA **- INTERDICTION** de taper un convoi qui ne possède pas de speedo. CONVOI DE FONDS Vous pouvez prendre 200 k MAX. Limité à 1 par semaine par groupe. CONVOI DE PRISONNIERS **- Autorisé** pour les chefs et très hauts gradés. **- INTERDICTION** de taper ces convois avec des armes blanches/pétoires. **- INTERDICTION** d'être à moins de 500 m de ces convois.

Prix & vente des drogues	**MAFIA/CARTEL /ORGANISATION** **- INTERDICTION** de vendre sa propre drogue dans la rue. Prix Cocaïne : entre 95 et 100 $/u, en fonction de la confiance, des quantités prises. Prix Meth : ~140 $/u si 100% de pureté. *Exemple : production de Meth avec un taux de 50 % de pureté = vous gagnez 50 % du prix initial de base. Soit 140 divisé par 2 = ~70 $/u.* **GANG** Prix Weed : entre 40 et 45 $/u, en fonction de la confiance, des quantités prises. **- INTERDICTION** d'acheter la drogue que vous produisez (sauf au start groupe). **- INTERDICTION** de vendre autre drogue que la sienne en transaction classique. (sauf affiliés) **- AUTORISATION** de vendre la weed dans la rue.
Prix revendeur des drogues	Prix Cocaïne : Entre 100 et 105 $/u Prix Weed : Entre 45 et 50 $/u Prix meth : Rajout de 10 à 20 $/u MAX selon le % Prix champignons : Entre 25 et 30 $/u Prix champignons rouges : Entre 75 et 85$/u

Laboratoires Privé DROGUE (Orga/Gang)	**<u>LABORATOIRES</u>** - Pour tout déplacement entre **Stockage**/**Labo et Labo**/**Stockage** il est **OBLIGATOIRE** de vous déplacer avec un véhicule de transport (UNIQUEMENT **bison, burrito, rancher XL, rumpo, speedo, youga** pour orga **et moonbeam** pour gang). - Vous ne pouvez pas mettre votre véhicule de transport à plus de **50 m** de votre laboratoire / stockages, etc. **- AUTORISATION** de camper les **labos privé,** néanmoins **INTERDICTION** de camper à moins de **500m** les **labos publics.** **- AUTORISATION** de taper sur les **portes de stockages** et sur les **labos privés**. **- INTERDICTION** de stocker la drogue produite dans les tables de craft des labos, seul le stockage de 200kg est utilisable comme stock. **- INTERDICTION** de vider la drogue du laboratoire en la mettant ailleurs que dans le véhicule de transport *(interdiction sur soi)*. **- INTERDICTION** de prendre en otage pour temporiser le craft & safe. **<u>STOCKAGES</u>** **- OBLIGATION** de stocker la drogue produite et les matières première dans les stockages. *(interdiction qu'elle soit stocker dans votre QG)* **- AUTORISATION** d'avoir 2 stockages MAXIMUM *(ID blips a donner au support lite)* - Distance **QG ? Laboratoire** = 2,5km minimum - Distance **Stockage → Labo** = 1,5km minimum - Distance **stockage → Autres locations** (propriétés & garages du crew et des membres en personnel) = 1,5km minimum **- INTERDICTION** de faire des aveux de stockage / laboratoire sur la mauvaise porte. - **48h** avant de pouvoir faire la demande d'un nouveau stockage si l'ancien est perquisitionné ou attaqué. **- INTERDICTION** de "leak" aux SP la position d'un laboratoire ou stockage. **<u>ATTAQUE DE LABORATOIRE</u>** **- INTERDICTION** d'être en véhicule et de retake dès que l'attaque est lancée.

Vente de faux papiers	- **OBLIGATION** de faire la transaction en véhicule de transport / SUV. **- OBLIGATION** de respecter les prix de vente suivants : Carte d'identité : Entre 400 et 410$ Fausse carte grise : 415$ et 425$ Faux passeport : 430$ et 440$ Le business de faux papiers a été implémenté pour la prostitution et le concessionnaire illégal.
Rachat de requins	- Prix de rachat : 250$/u. - **OBLIGATION** de faire la transaction en véhicule de transport / SUV.
Racket de magasins	**- INTERDICTION** de camper un magasin plus de 8 minutes.
Matières Premières	**- OBLIGATION** d'avoir un véhicule de transport/SUV sur les points de récolte.
Armes & chargeurs	**- INTERDICTION** d'avoir plus de 6 chargeurs dans le coffre d'un véhicule.
Otages	En argent sale : - Soldat : 2500$ - Gradé/Lead : 4500$ - Ajout de 1000$ par PO. - Plafond à 7500$ pour un soldat. - Plafond à 9500 pour un lead/gradé. - **OBLIGATION** de payer les rançons directement lors de la PO. - Le groupe ayant PO à le droit de sortir instantanément de la pose, le groupe ayant été PO doit lui attendre que le premier groupe sorte soit parti.

Quota d'armes / Présence d'armes sur scène	**GANG** - Présence d'armes lourdes sur scène : 3 armes lourdes (2 automatiques max + 1 fusil à pompe) vs Organisation (2 armes lourdes tout types max Gang vs Gang) **ORGA** - Présence de Kevlar sur scène : 20 ORGA VS ORGA/ 15 ORGA VS GANG - Présence d'armes lourdes pour les Organisations : 2 armes lourdes (Tout type d'auto) **Stock armes lourdes :** Pas de limite d'armes lourdes par stock parmi : MP5/ADP/GUS/Remington/UTS 1 AK 47 par stockage Pas de limite d'arme de chaque modèle parmi : TEC 9 / UZI / SKORPION / SAWED OFF
Cohérence	**- OBLIGATION** pour les MC de posséder un kevlar sous le cuir. **- OBLIGATION** de respecter les couleurs des tenues et le style vestimentaire proposé dans le dossier.
Gunfight / retour sur zone	**- INTERDICTION** de se heal durant les GF. **- INTERDICTION** de taunt/trash les corps au sol. **- INTERDICTION** de revenir sur zone. Évitez la zone où s'est passé le gunfight pendant au moins 15 minutes. **- INTERDICTION** de ramasser des membres d'un autre groupe. **- INTERDICTION** de GF dans les zones autour de lieux incohérents (Zancudo, PDP etc.,) **- INTERDICTION** de transférer des armes d'une personne à une autre dans un hôpital, poste de police, ou en présence d'un SP pour safe son arme. **- INTERDICTION** de donner des calls de tirer hors : No Fear. - **INTERDICTION** de donner son automatique / son kev en GF pour qu'une autre personne continue le GF avec. - **INTERDICTION** de donner un call si un mec de n'importe quel groupe LÈVE. - **INTERDICTION** de donner un call si les joueurs remontent dans les voitures (NOFEAR ou pas). - **INTERDICTION** de donner un call de tirer quand les joueurs en face sont en voitures.

Tir pneus (Poursuite - Services Publics)	**- INTERDICTION** d'effectuer des plans pneus avant 10 minutes de course poursuite et de posséder + de 5 personnes effectuant des plans pneus. **- AUTORISATION** d'engager un GF sur un plan pneu UNIQUEMENT si le plan pneu est fait sur une hauteur naturelle accessible en véhicule (ex: pont, rail, tunnel, hauteur Vinewood...) et non des TOP montagnes ou des endroits inaccessibles en véhicule. **- INTERDICTION** d'effectuer un plan pneu en moto.
Mort RP	Envoyer un message au bot Support Lite (uniquement les leads) en expliquant le contexte et en donnant le nom de votre groupe ainsi que le nom et le prénom RP de la personne. - Tout NoFear d'une personne qui va causer une scène déplorable sera favorable à une Mort RP.
Evènements	Envoyer au bot Support Lite : -- Date -- Idée générale -- Groupe concerné(s) -- Moyens nécessaires
Argent sale	**- INTERDICTION** d'échanger de l'argent sale avec de l'argent propre (conversion autorisée seulement par le système de blanchiment)
Labo Publique KEV/ARMES	**- OBLIGATION** de déplacer la cargaison craft du labo au stockage dans un véhicule de transport **- INTERDICTION** de venir non armé sur le laboratoire d'armes et vous équiper avec l'armement que vous venez de craft ou encore de transporter cet équipement sur vous ou dans un autre véhicule. **- INTERDICTION** de posséder un stockage a moins de 1.5 km du labo armes/kev
Transactions	**- OBLIGATION** de réaliser les transactions en véhicules de stockage **- INTERDICTION** de vendre des pétoires de gang / orga à -> PF1 / PF2 Les transactions d'armes de groupes à groupes sont limitées par un script de la façon suivante : - 20 armes / 40 kevlars / groupe vendeur / semaine pour les **organisations** -> Orga à Orga (autrement dit si vous achetez à 3 organisations vous aurez 60 armes et 120 kevlars). - 60 armes / groupes / semaine pour les **gangs** -> Orga à Gang (autrement dit si vous achetez à 3 organisations vous aurez 180 armes).

ATA	ATA effectif à partir du moment où le joueur est **down** **- AUTORISATION** de conduire durant ce délai (une fois soigné quand on boite plus). **- INTERDICTION** de mettre le mode "conduite auto". **- INTERDICTION** de PO des gens en ATA. **- AUTORISATION** d'appeler Delamain seulement si : pas de SP présents (EMS / Flics) / Aucun taxi disponible
Business Organisations / Gangs	Cliquez sur ce message.
Concessionnaire Illégal	**- INTERDICTION** de vendre des véhicules du concessionnaire illégal contre de l'argent propre (pawnshop ou transfert direct) - **AUTORISATION** de faire une transaction illégale en argent sale pour revendre un véhicule du concessionnaire illégal. - **INTERDICTION** de revendre le véhicule au dessus de 5% de son prix au concessionnaire illlégal.

<table>
<tr>
<td>Prix armes</td>
<td>
<table>
<tr><th>Armes</th><th>Prix organisation/gang</th><th>Prix affiliés</th></tr>
<tr><td>Pétoire</td><td>6 000$ - 7 000$</td><td>7 000$ - 9 000$</td></tr>
<tr><td>Beretta</td><td>11 000$ - 12 000$</td><td>12 000$ - 13 000$</td></tr>
<tr><td>Pistolet WM29</td><td>PAS CONCERNÉ</td><td>entre 12 500$ et 13 500$</td></tr>
<tr><td>Glock</td><td>12 500$ - 13 500$</td><td>13 500$ - 14 500$</td></tr>
<tr><td>Cal.50</td><td>16 500$ - 17 500$</td><td>17 000$ - 18 000$</td></tr>
<tr><td>Kevlar</td><td>3500$ - 4500$</td><td>4000$ - 5000$</td></tr>
<tr><td>Armes blanches</td><td>1300$ - 2500$</td><td>2300$ - 3500$</td></tr>
<tr><td>Cocktail molotov</td><td>2000$ - 2500$</td><td>5000$ - 9500$</td></tr>
<tr><td>Revolver lourd</td><td>44 000$ - 45 000$</td><td>45 000$ - 46 000$</td></tr>
<tr><td>Armes lourdes</td><td>Pas + de 100k au delà de son prix d'achat</td><td>PAS CONCERNÉ</td></tr>
</table>
</td>
</tr>
<tr>
<td>Camp (LABO/RDV/QG/STOCKAGE/PDP/HOPITAUX)</td>
<td>- INTERDICTION de camper un QG, PDP, Hôpital, Zone Safe.

- INTERDICTION de taper devant la porte de n'importe quel stockage.

- AUTORISATION de taper sur la porte d'un laboratoire.</td>
</tr>
<tr>
<td>Wipe</td>
<td>- INTERDICTION de /selfresethead si vous avez des scènes DOJ en cours.</td>
</tr>
<tr>
<td>Best of</td>
<td>- INTERDICTION d'avoir plus de 35% de GF sur un Best Of.

- INTERDICTION de mettre des séquences non RP et prohibées par le règlement (Exemple : Freekill).

- Tout Best Of doit être soumis à une VALIDATION via support AVANT publication.</td>
</tr>
</table>

Slots et Kick	<u>ORGANISATION</u> 23 slots (20 slots sur scène, 28 membres au total avec les rôles sur le discord) <u>GANG</u> 28 slots (25 slots sur scène, 33 membres au total avec les rôles sur le discord) **- INTERDICTION** d'avoir des slots AFK au sein d'un projet. **- INTERDICTION** de kick un joueur pour une cotise. *Obligation de mettre à disposition un channel qui recense l'ensemble des kicks que vous effectuez avec les raisons avec accès pour les GGO.*

Guerre de Territoires **(GANG / ORGA / AFFLIÉS)**	**ALL** **- INTERDICTION** de vendre/acheter un territoire. **- OBLIGATION** de DM le BOT support pour attaquer un territoire (ticket GGO) **- INTERDICTION** d'attaquer un territoire d'un autre groupe avant 3 jours minimum en sa possession. **- AUTORISATION** de prendre des hauteurs naturelles lors d'une attaque (montagne uniquement) **- INTERDICTION** de prendre des hauteurs non naturelles (toutes les hauteurs faites par l'homme - toit, pont, escalier, parking, etc...) **- INTERDICTION** de prendre de prendre les hauteurs tant que le GF n'est pas engagé. **- AUTORISATION** de céder son territoire pour stopper une guerre (ticket GGO + preuves + explication) **- AUTORISATION** d'échanger un territoire avec un autre groupe pour des raisons cohérentes en RP (ticket GGO + explication des deux côtés) **- AUTORISATION** de créer une guerre totale après plusieurs abus sur le territoire (ticket GGO/GAH GDT + preuves) **- INTERDICTION** d'utiliser une automatique ou un fusil à pompe en GDT. **- OBLIGATION** d'avoir maximum 3 Revolver Lourd par groupe. **- INTERDICTION** de revendiquer un territoire qui n'est pas le sien ou qui n'est pas encore le sien (il faut le posséder sur la map illégal GDT). **- AUTORISATION :** Orga VS Orga = 20 kevlar / Orga VS Gang = 10 kevlar MAX **GANG / ORGA vs SP** - 3 à 5 personnes MAX pour effectuer un plan pneus (même règle qu'en dehors des GDT). **- OBLIGATION** de jouer la poursuite avec les SP pour ceux qui ne sont pas mort, BMX ou autres interdits (les blessés doivent jouer la scène également avec les SP).

Sous-traitance de Territoires (GANG / ORGA / AFFLIÉS)	**- AUTORISATION** de sous-traiter un territoire sans business libre pour des raisons cohérentes en RP (à justifier en ticket auprès de la GAH avec les preuves et les raisons qui vous poussent à donner la sous traitance, la demande peut-être refusée) **- AUTORISATION** de missionner un groupe affiliés sur un autre pour libérer ou changer la sous traitance d'un territoire. - **INTERDICTION** de vendre une sous traitance à un groupe affiliés.
Braquages Fleeca & bijouterie	**MAXIMUM 1 braquage de Fleeca et MAXIMUM 1 braquage de bijouterie PAR SEMAINE, PAR GROUPE**
Véhicules Gang/Orga	https://sites.google.com/view/v3vehglite/home

Règlement - Illégal (Affiliés)

DATE DE DERNIÈRE MISE À JOUR : 10/10/2025

Nom	Détails
Echelons	**<u>2 échelons :</u>** - Affiliés : Echelon 1 - Orga CVC / Gang CVC : Echelon 2 - **INTERDICTION** de s'attaquer à un groupe qui n'est pas dans son échelon. - **INTERDICTION** de déclarer une guerre sur du missionage.
Alliances	**<u>Les alliances sont autorisées uniquement dans un but commercial :</u>** - Transactions de biens (drogues, armes, recels, voitures, etc). - Transactions d'informations. - **INTERDICTION** d'effectuer des arrangements RP & HRP pour dodge X groupes.
Guerres	- **OBLIGATION** de faire un RDV pour déclarer une guerre business ou totale à un autre groupe. **<u>MOTIF DE GUERRE</u>** - Guerre business sur des tapages / pertes business. - Guerre totale après plusieurs tapages et plusieurs pertes lors d'une guerre business. - Manque de respect à plusieurs reprises (si ce n'est qu'une fois, ce n'est pas légitime) - Trash à plusieurs reprises (si ce n'est qu'une fois, ce n'est pas légitime) - Guerre business ou totale après abus sur territoire (Ventes / GF / Tapages / Refus de taxe...) - Arnaque - Alliance pour un missionnage, possibilité de déclarer la guerre aux deux groupes si le missionnage est autorisé.

Loot	- **INTERDICTION** de dépouiller un joueur. - **INTERDICTION** de ragdoll pour ne pas perdre ses armes ou pour ne pas mourir. - **INTERDICTION** de prendre + de 50 % de drogue, de contrebande, d'armes ou d'argent
Membres / Kick / Wipe	**TOUS** - **INTERDICTION** d'avoir des slots AFK au sein d'un projet. - **AUTORISATION** pour les leads de faire un dossier de Mort RP contre leurs anciens membres (même en autorisation civile) - **INTERDICTION** de posséder un P2 dans un groupe officiel (PF2 / Orga / Gang) - **INTERDICTION** de rejoindre PF1/PF2 - Gang / Orga ou Services Publics avec un personnage civil uniquement. **AFFILIÉS NON OFFICIELS** - 8 slots maximum dans le crew - **AUTORISATION** de rejoindre une PF1 ou une PF2 après un kick ou leave d'une PF1. **AFFILIÉS OFFICIELS** - 15 slots maximum dans le crew - 12 joueurs en scène maximum - **AUTORISATION** de kick n'importe quel membre sans dossier. - **OBLIGATION** de wipe son personnage en cas de kick **SAUF** sous accord des leads pour faire du civil uniquement avec ce même personnage. - **AUTORISATION** de quitter volontairement le groupe pour faire du civil uniquement avec ce même personnage. - **OBLIGATION** de mettre à disposition un channel qui recense l'ensemble des kicks / leaves / autorisations civiles que vous effectuez avec les raisons avec accès pour les GAH.

QG	**<u>AFFILIÉS NON OFFICIELS</u>** - **INTERDICTION** de revendiquer un quartier ou un QG. **<u>AFFILIÉS OFFICIELS</u>** **- AUTORISATION** de revendiquer un QG seulement si vous y habitez et y faites vos affaires. **- OBLIGATION** de demander l'autorisation pour tout déplacement de QG en ticket au Support Lite auprès des GAH Lead. **- OBLIGATION** pour les groupes au lore Bandits d'avoir leurs QG dans un bloc de quartier gang.
Convois et tapages	- **INTERDICTION** de faire des convois ou du CVC. - **INTERDICTION** de taper un véhicule de transport sans raison. - **INTERDICTION** d'utiliser les véhicules suivants : Mogul RS / Sunrise R. - **AUTORISATION** de faire un convoi de 3 véhicules pour les transactions uniquement. - **AUTORISATION** pour les bandits d'avoir une moto de type Sanchez, BF400 ou équivalent [sous demande Support Lite] (pour guetter, chasser ou se joindre à une prise d'otage uniquement) - **INTERDICTION** d'avoir plus d'un véhicule électrique sur scène par groupe. - **INTERDICTION** d'être plus de 4 dans un véhicule lors de vos actions illégales.
aVente **de drogues**	- **AUTORISATION** de vendre les champignons dans la rue. - **OBLIGATION** pour les producteurs de respecter les prix de ventes en transaction : <u>Prix champignons :</u> entre 20$ et 25$ en fonction de la confiance, des quantités prises. <u>Prix champignons rouges :</u> entre 70$ et 75$ en fonction de la confiance, des quantités prises.

Revenue de drogues	- **OBLIGATION** pour les revendeurs de respecter les prix de revente en transaction : Prix Weed : Entre 45 et 50$/u Prix champignons : Entre 25 et 30$/u Prix champignons rouges : Entre 75 et 85$/u Prix Cocaïne : Entre 100 et 105$/u Prix meth : Rajout de 10 à 20$/u MAX selon le %
Production de drogues et matières premières	**- AUTORISATION** de cultiver la drogue exclusive (champignons blancs) **- INTERDICTION** de cultiver les champignons blancs sur un toit, un tunnel, en intérieur ou tout autre lieu incohérent / WinRP. **- AUTORISATION** pour les affiliés officiels d'utiliser les laboratoires de champignons rouges. **- OBLIGATION** d'avoir un véhicule de transport / SUV sur les points de récolte. **- INTERDICTION** de mettre en place une taxe sur les points de récoltes. **- INTERDICTION** de vendre le matériel en dehors des prix suivants : Bouteilles d'eaux : entre 5 et 10 dollars. Lampes : entre 100 et 130 dollars. Pots : entre 70 et 90 dollars.

Laboratoires / Business / Stockage	**<u>VÉHICULES DE TRANSPORT</u>** - **OBLIGATION** d'utiliser un véhicule de transport (**UNIQUEMENT** Bison, Burrito, Moonbeam, Rancher XL, Rumpo, Speedo, Youga, Bison STX) pour tous déplacements entre Stockage/Labo/PNJ. - **INTERDICTION** de mettre votre véhicule de transport à plus de **50m** de votre Stockage/Labo/PNJ etc... - **INTERDICTION** de transporter matières et production hors du véhicule de transport (rien sur soi) **<u>LABORATOIRES</u>** - **INTERDICTION** de camper / taper à moins de **500m** d'un laboratoire (distance GPS) - **INTERDICTION** de stocker dans les tables de craft des labos privés, vous devez utiliser le stockage de votre laboratoire. - **INTERDICTION** de temporiser plus de 5 minutes dans le laboratoire après la fin du craft. - **AUTORISATION** de guetter en moto pour les groupes MC et bandits néanmoins **OBLIGATION** de taper en véhicule. - **INTERDICTION** de prendre la production si un groupe est présent avec son véhicule de transport sur le laboratoire. - **INTERDICTION** de transporter les matières premières vers un laboratoire privé en dehors des horaires suivants : 17h à minuit. - **INTERDICTION** de faire des aveux de laboratoire sur la mauvaise porte. - **INTERDICTION** de "leak" aux SP la position exacte d'un laboratoire. **<u>TERRITOIRES et TAXES</u>** - **AUTORISATION** de réclamer la sous-traitance d'un territoire laboratoire si votre groupe est dans le top 2 des producteurs de champignons rouges sur 2 semaines (ticket GAH GDT) - **INTERDICTION** de taxer au dessus de 20.000$/semaine les autres groupes sur un laboratoire que vous revendiquez (*vous devez avoir la sous-traitance du territoire pour revendiquer le laboratoire*) **<u>TAPAGES et PRISES D'OTAGES</u>** - **INTERDICTION** de prendre en otage pour temporiser ou safe **SAUF** dans le cadre d'une attaque ou défense directe du véhicule de transport (guet-apens, tapage, etc.)

Armement et chargeurs	**ARMEMENTS - AFFILIES NON OFFICIELS** - **INTERDICTION** d'avoir une autre arme que pétoire ou beretta. - **INTERDICTION** de stocker et de posséder des kevlars. **ARMEMENTS - AFFILIÉS OFFICIELS - PETITE ORGA / MC** Kevlars : 2 maximum entre leads et gradés Leads : Pas de restrictions d'armes (Revolver Lourd / Glock / Beretta / Calibre 50 / WM29 / Pétoire) Membres : 2 Pistolets WM29 en libre-service et berettas/pétoires pour le reste des membres **ARMEMENTS - AFFILIÉS OFFICIELS - BANDITS** Leads : Pas de restrictions d'armes (Revolver Lourd / Glock / Beretta / Calibre 50 / WM29 / Pétoire) Membres : 5 glocks en libre-service + 2 Pistolets WM29 en libre-service et berettas/pétoires pour le reste des membres. - **INTERDICTION** de stocker et de posséder des kevlars. **CHARGEURS** - **INTERDICTION** d'avoir plus de 6 chargeurs dans le coffre d'un véhicule. - **INTERDICTION** d'avoir plus de 5 chargeurs sur soit.

<table>
<tr>
<td>Prix de vente des armes</td>
<td>
<table>
<tr><th><u>Armes</u></th><th><u>Prix organisation/gang</u></th><th><u>Prix affiliés</u></th></tr>
<tr><td>Pétoire</td><td>6 000$ - 7 000$</td><td>7 000$ - 9 000$</td></tr>
<tr><td>Beretta</td><td>11 000$ - 12 000$</td><td>12 000$ - 13 000$</td></tr>
<tr><td>Pistolet WM29</td><td>PAS CONCERNÉ</td><td>entre 12 500$ et 13 500$</td></tr>
<tr><td>Glock</td><td>12 500$ - 13 500$</td><td>13 500$ - 14 500$</td></tr>
<tr><td>Cal.50</td><td>16 500$ - 17 500$</td><td>17 000$ - 18 000$</td></tr>
<tr><td>Kevlar</td><td>3500$ - 4500$</td><td>4000$ - 5000$</td></tr>
<tr><td>Armes blanches</td><td>1300$ - 2500$</td><td>2300$ - 3500$</td></tr>
<tr><td>Cocktail molotov</td><td>2000$ - 2500$</td><td>5000$ - 9500$</td></tr>
<tr><td>Revolver lourd</td><td>44 000$ - 45 000$</td><td>45 000$ - 46 000$</td></tr>
</table>
</td>
</tr>
<tr>
<td>Transactions d'armes et de kevlars</td>
<td>- INTERDICTION d'acheter plus de 10 armes à feu et 15 plaques d'armures par groupe par semaine (Affiliés/Gang/Orga)

- OBLIGATION de faire vos transactions d'armes et de kevlars à l'aide d'un véhicule de transport / SUV et de transporter la cargaison à l'intérieur de ce véhicule.</td>
</tr>
</table>

Otages, rançons et RDV	- Soldat : 2500$ - Gradé/Lead : 4500$ - Ajout de 1000$ par PO dans la même journée. - Plafond à 7500$ pour un soldat. - Plafond à 9500$ pour un lead/gradé. - **OBLIGATION** de payer les rançons directement lors de la PO. - **AUTORISATION** de prendre l'arme d'un joueur en guise de caution en attendant la rançon. - **OBLIGATION** de split en sortie de RDV de prise d'otage en respectant l'ordre suivant : - Le groupe dont les membres ont été pris en otage sort en premier du RDV - Le groupe qui a pris en otage sort en second du RDV - **OBLIGATION** pour le groupe ayant pris en otage de ramener l'intégralité de ses véhicules sur la position du RDV. - **INTERDICTION** pour le groupe dont les membres ont été pris en otage de tempo sur la position du RDV. - **INTERDICTION** lors d'une PO d'effectuer les actions suivantes : - Couper les cheveux de force. - Humiliation / Mutilation forcée. - Actes dégragants.

Fusillade	- **INTERDICTION** de se heal durant les fusillades. - **INTERDICTION** de taunt / trash les corps au sol. - **INTERDICTION** de donner des calls de tirer hors **NO FEAR**. **AUTORISATION** de faire les pneus uniquement pour contrer un redrop/retake **INTERDICTION** de faire les pneus dans toutes les autres situations (même en cas de NOFEAR) - **INTERDICTION** de revenir sur zone pendant au moins 15 minutes. - **INTERDICTION** de ramasser des membres d'un autre groupe. - **INTERDICTION** d'engager une fusillade dans les zones autour de lieux incohérents (Zancudo, PDP etc.,) - **INTERDICTION** de transférer des armes d'une personne à une autre dans un hôpital, poste de police, ou en présence d'un SP pour safe son arme. - **INTERDICTION** de donner son arme ou son kevlar en GF pour qu'une autre personne continue le GF avec. - **INTERDICTION** de prendre les hauteurs avant que le GF soit engagé. - **INTERDICTION** de donner un call si un mec de n'importe quel groupe LÈVE. - **INTERDICTION** de donner un call de tirer quand les joueurs en face sont en voitures. - **INTERDICTION** de bait
ATA	- **INTERDICTION** de PO des gens en ATA. - **AUTORISATION** de conduire une fois soigné. - **AUTORISATION** d'appeler Delamain seulement si il n'y a pas de SP présents (EMS / Police) ou de taxi disponibles.

Guerre de Territoires	**<u>VENTES ET ÉCHANGES</u>** **- INTERDICTION** de vendre/acheter un territoire. - **AUTORISATION** de céder et d'échanger un territoire pour des raisons RP cohérentes. *(Un ticket Support Lite de la part des deux groupes pour justifier cet échange est obligatoire)* - **AUTORISATION** de céder son territoire pour stopper une guerre. *(Un ticket Support Lite de la part du groupe qui cède le territoire est obligatoire avec les preuves et les explications)* **<u>ATTAQUES</u>** - **OBLIGATION** d'organiser un RDV RP avec le maximum de membre ainsi que d'avoir l'accord HRP des deux leads avant de demander une attaque de territoire. - **OBLIGATION** de demander une attaque de territoire en ticket au Support Lite au minimum 24h à l'avance avec l'ensemble des preuves (RDV en RP + accord HRP) - **OBLIGATION** d'être sur position à l'heure convenue (max +10 min sinon défaite par forfait) - **INTERDICTION** d'attaquer un territoire possédé depuis moins de 3 jours. **<u>HAUTEURS</u>** - **INTERDICTION** de prendre des hauteurs avant le début de la fusillade. - **AUTORISATION** de prendre des hauteurs naturelles uniquement (montagne, étage parking) **- INTERDICTION** de prendre des hauteurs non naturelles (toit, pont, escalier, etc.) **<u>REVENDICATIONS</u>** - **INTERDICTION** de revendiquer un territoire qui n'est pas le vôtre (doit être possédé sur la map illégal GDT) **<u>SERVICES PUBLICS</u>** - **OBLIGATION** de jouer la poursuite avec les SP pour ceux qui ne sont pas mort, BMX ou autres interdits (les blessés doivent jouer la scène également avec les SP)

Services publics	**PRISES D'OTAGES** Les prises d'otages envers les officiers de Police sont autorisées à partir du moment que celle-ci sont légitimes et qu'il y a un enjeu important. Vous devez aussi accepter les conséquences d'un tel acte. **PLANS PNEUS** **- INTERDICTION** d'effectuer des plans pneus avant 10 minutes de course poursuite et de posséder + de 5 personnes effectuant des plans pneus. **- AUTORISATION** d'engager un GF sur un plan pneu UNIQUEMENT si le plan pneu est fait sur une hauteur naturelle accessible en véhicule (ex: pont, rail, tunnel, hauteur Vinewood...) et non des TOP montagnes ou des endroits inaccessibles en véhicule. **- INTERDICTION** d'effectuer un plan pneu en moto.
Attaque de convoi de police	**Lorsque le(s) véhicule(s) contenant des armes/argent/prisonniers sont interceptés, il est INTERDIT de le(s) déplacer.** **Alliances INTERDITES** pour toute attaque de convois. **CONVOI DE DESTRUCTION ET D'APRÈS FUSILLADE / PERQUISITION** - **AUTORISATION** d'intercepter un convoi destruction / d'après fusillade / d'après perquisition. - **OBLIGATION** de négocier avec la police le contenu du véhicule de transport. - **INTERDICTION** de taper le convoi une fois après qu'il ait été tapé. - **INTERDICTION** de taper un convoi qui ne possède pas de véhicule de transport. **CONVOI DE FONDS** - **INTERDICTION** de prendre plus de 200.000$ sale. - **INTERDICTION** de taper plus d'un convoi de fonds par semaine par groupe. **CONVOI DE PRISONNIERS** - **AUTORISATION** pour les leads et les gradés. - **INTERDICTION** de taper ces convois avec des armes blanches. - **INTERDICTION** d'être à moins de 500m de ces convois.

Événements	Vous pouvez proposer des événements en ouvrant un ticket au Support Lite pour la GAH avec les éléments suivants : - Date - Idée générale - Groupe concerné(s) - Moyens nécessaires Merci de préférer un format de présentation type Google Slide / Canva pour vos dossiers d'événements
Camp	**- INTERDICTION** de camper un QG, PDP, Hôpital, Zone Safe.
Vente de faux papiers	- **OBLIGATION** de faire la transaction en véhicule de transport / SUV. **- OBLIGATION** de respecter les prix de vente suivants : Carte d'identité : Entre 400 et 410$ Fausse carte grise : 415$ et 425$ Faux passeport : 430$ et 440$ Le business de faux papiers a été implémenté pour la prostitution et le concessionnaire illégal.
Requins	- **OBLIGATION** de racheter les requins à 250$. - **OBLIGATION** de faire la transaction en véhicule de transport / SUV.
Concessionnaire Illégal	**- INTERDICTION** de vendre des véhicules du concessionnaire illégal contre de l'argent propre (pawnshop ou transfert direct) - **AUTORISATION** de faire une transaction illégale en argent sale pour revendre un véhicule du concessionnaire illégal. - **INTERDICTION** de revendre le véhicule au dessus de 5% de son prix au concessionnaire illlégal.
Descente / Brawl	**- AUTORISATION** d'organiser un brawl ou une descente quartier entre plusieurs groupes sous accord des leads de chaque groupe. - **OBLIGATION** d'organiser un RDV en RP pour donner la date, le lieu et l'heure du brawl ou simplement de la descente quartier. **- INTERDICTION** d'utiliser autre chose que les armes blanches lors d'un brawl ou d'une descente quartier.

Braquages / Rackets	**- OBLIGATION** de respecter les limites de braquages suivantes : **FLEECA :** 1 par semaine et par groupe **BIJOUTERIE :** 1 par semaine et par groupe **GALERIE D'ART :** 1 par semaine et par groupe **LAUNDROMAT :** 1 par semaine et par groupe **WATER & POWER :** 1 par semaine et par groupe **- INTERDICTION** lors d'un racket de camper un magasin plus de 8 minutes.
Airdrops de contrebande & prix	**HORAIRE INTERDIT :** 3h à 16h59 - **INTERDICTION** de vous y rendre à la nage et hélicoptères. - **OBLIGATION** de respecter le prix de vente de groupe à groupe entre 45 et 55$/u. - **OBLIGATION** de s'y rendre avec des véhicules de transport et de mettre la cargaison à l'intérieur.
Best of	**- INTERDICTION** d'avoir plus de 35% de GF sur un Best Of. **- INTERDICTION** de mettre des séquences non RP et prohibées par le règlement (Exemple : Freekill). **- OBLIGATION** de soumettre votre Best Of à validation par ticket au Support Lite pour la GAH.
Mort RP	Envoyer un message au bot Support Lite (uniquement les leads) en expliquant le contexte et en donnant le nom de votre groupe ainsi que le nom et le prénom RP de la personne. Tout NoFear d'une personne qui va causer une scène déplorable sera favorable à une Mort RP.
Argent sale	- **OBLIGATION** d'utiliser le système de blanchiment IG via le PNJ. **- INTERDICTION** d'échanger de l'argent sale avec de l'argent propre et inversement.
Business	https://wiki.glife.fr/books/glite/page/business-affilies

Règlement - Entreprise

DATE DE DERNIÈRE MISE À JOUR : 11/09/2024

Nom	Règles
Guide de la Justice	**Guide de la Justice du Lite :** Voici le Guide de la Justice du Lite, qui regroupe toutes les règles RP à respecter concernant les tarifs, les impôts, la fiscalité et autres aspects pertinents : Lien du Guide de la Justice
Général	**Règles pour les PDG et Gérants d'Entreprise :** 1. **Présence sur Discord :** • Tous les PDG et Gérants d'une entreprise doivent être présents sur le Discord des entreprises. • Seuls les PDG et Co-PDG doivent figurer sur le Discord entreprise. En cas de plusieurs PDG et/ou Co-PDG, vous devez vous mettre d'accord sur les personnes autorisées à avoir accès au Discord. 2. **Respect des Tarifs :** • Chaque entreprise doit respecter les tarifs imposés par le Guide de la Justice, section "TC" (Tarifs Concurrentiels). 3. **Utilisation des Produits :** • Il est interdit de prendre des produits via votre entreprise pour un usage personnel. Vous devez payer le montant dû à votre entreprise.

Entreprises officielles	**Règles pour les Entreprises Officielles :** 1. **Définition et Revente :** • Les entreprises dites "officielles" sont toutes les entreprises qui ne sont pas des entreprises dites "business" (or exception). Elles ne peuvent pas être revendues. 2. **Changement de PDG :** • Chaque changement de PDG doit être effectué en concertation avec le staff. • Le gérant peut être désigné par le staff, choisi sur dossier, ou selon d'autres critères en fonction des cas. 3. **Notification d'Arrêt d'Activité :** • Si un PDG d'une entreprise officielle cesse son activité pour une raison quelconque, il doit obligatoirement en informer le staff et la mairie. 4. **Liste des Entreprises Officielles :** • Concessionnaire (Nord et Sud) • LS Fuel • Livreur (ExPress x Auto Repair) • Darnell • Bijoutier • Pharmacie • Deludamol • LTD Sud 5. **Gestion du Compte :** • À chaque changement de PDG, le compte de l'entreprise sera ramené à 50 000 $ par le staff. 6. **Prime de Départ :** • Lorsqu'un PDG d'une entreprise officielle souhaite quitter l'entreprise, il pourra bénéficier d'une prime de départ, déterminée par le staff, s'il remplit les conditions suivantes : ◦ Ne pas avoir été destitué par le gouvernement ou le staff pour cause de mauvaise gestion. ◦ Avoir passé au moins 2 mois dans l'entreprise en tant que PDG. ◦ Avoir passé au moins 1 mois dans l'entreprise en tant que PDG si celui-ci était auparavant employé dans l'entreprise depuis au moins 1 mois. 7. **Comportement :** • Les entreprises officielles représentent l'image du serveur. Les PDG ainsi que les employés doivent avoir un comportement irréprochable sur leur lieu de travail. Tout manquement à cette règle pourra entraîner de lourdes sanctions de la part du staff.

Direction	**Règles pour la direction :** 1. **PDG/Co-PDG :** • Vous ne pouvez avoir qu'un seul de vos personnages dans la direction d'une entreprise si vous êtes PDG ou Co-PDG (organisations et auto-entrepreneurs exclus). 2. **Autre rôle de direction :** • Vous ne pouvez avoir qu'au maximum deux personnages dans la direction d'une entreprise si vous n'êtes pas PDG ou Co-PDG (organisations et auto-entrepreneurs exclus) 3. **Actionnaires :** • Les actionnaires doivent obligatoirement faire partie de la direction et y avoir un rôle réel (PDG, Co-PDG, DRH etc.).
Changement au sein d'une entreprise **Revente d'une entreprise**	**Règles pour les Changements au Sein d'une Entreprise :** 1. **Notification des Changements :** • Tout changement au sein d'une entreprise doit être signalé au gouvernement RP. Le signalement doit inclure les informations suivantes : ○ Nom de l'entreprise ○ Emplacement ○ PDG ○ Circuit de production ○ Type d'entreprise 2. **Validation des Changements :** • Les changements suivants doivent être validés par la mairie : ○ Circuit de production ○ Type d'entreprise ○ Emplacement ○ Changement de PDG ou de gérant 3. **Vente d'Entreprise :** • Toute vente d'entreprise doit être approuvée par l'IRS.
Recrutement	**Règle de Réembauche après un Wipe :** • Il est interdit de réembaucher une personne ayant subi un wipe (qu'il soit volontaire ou dû à une mort RP) dans un délai de 2 semaines.

Véhicules	**Règles d'Utilisation des Véhicules d'Entreprise :** 1. **Restrictions Générales :** • Les véhicules d'entreprise ne doivent être utilisés que pour des activités directement liées à l'activité de l'entreprise. 2. **Véhicules Autorisés pour la Production :** • Imperial • Speedo Express • Youga • Rumpo (100 kg) • Tout autre véhicule spécifiquement affecté à un circuit de production 3. **Véhicules Autorisés pour les Livraisons :** • Imperial • Pounder • Benson • Tout autre véhicule spécifiquement affecté à un circuit de livraison 4. **Réservations Spécifiques :** • Les dépanneuses et Flatbeds sont réservés aux mécaniciens. • Les camions LTD et Foodtrucks sont réservés aux LTD et aux restaurants et peuvent être utilisés uniquement pour des événements spécifiques. 5. **Adaptation des Véhicules :** • Lors de vos runs, utilisez un véhicule adapté à votre entreprise et à la nature du run. 6. **Véhicules Non Agricoles :** • Pour tout véhicule autre que ceux dédiés à l'exploitation agricole, un accord préalable du Support Lite est nécessaire.

Production	**Règles du Circuit de Production des Entreprises :** 1. **Circuit Classique :** • Le circuit classique d'une entreprise de production se termine par la finalisation du traitement des produits, suivie de leur vente. 2. **Sanctions pour Non-Respect :** • Toute entreprise surprise en train de jeter ses produits après un troc ou de réduire son circuit par diverses manipulations sera sanctionnée. Les sanctions peuvent aller jusqu'à la suppression de l'entreprise en cas de récidive. 3. **Interdictions Spécifiques :** • Le circuit "Sodium - Solution chimique" est strictement interdit. 4. **Utilisation des Circuits :** • Il est interdit de créer une entreprise dans le but exclusif d'utiliser un circuit à des fins personnelles (par exemple, créer une entreprise alimentaire uniquement pour obtenir de la nourriture gratuite).
LTD	**Règles pour les LTD :** 1. **Emplacement :** • Chaque LTD doit être installé dans une zone appropriée et cohérente avec son activité. 2. **Interdiction de Vente :** • Un LTD n'a pas le droit de vendre des objets réservés aux mécaniciens, tels que moteurs, roues de secours, bombes de peinture, etc. • La vente de l'item "Radio" est interdite ; vous ne pouvez vendre que des "Oreillettes". 3. **Fear RP :** • Les employés d'un LTD possédant un PNJ braquable doivent jouer le Fear RP si un joueur tente de braquer leur magasin.

Mécano	**Règles pour les Mécaniciens :** 1. **Utilisation des Véhicules :** • Les mécaniciens doivent prioritairement utiliser les deux dépanneuses et le Flatbed pour les interventions nécessitant un remorquage. • Les simples dépannages peuvent être effectués avec d'autres véhicules adaptés, tels que des pick-ups. • Les interventions complexes (en montagne, sur la plage, etc.) peuvent être réalisées avec d'autres véhicules, sous réserve d'une autorisation préalable du staff. 2. **Restrictions Géographiques :** • Il est interdit d'intervenir dans un autre comté que celui d'origine, sauf si aucun mécanicien n'est disponible dans le comté concerné. • Il est également interdit de prendre son service uniquement pour dépanner des amis. 3. **Prix des Services de Customisation :** • Les prix des customisations de performance sont fixes et aucune réduction ne peut être accordée. • Les prix des customisations esthétiques sont libres, à condition de respecter un minimum correspondant au prix d'usine. • Le pawnshop est autorisé à offrir un petit custom (par exemple, une peinture) lors de la vente d'un véhicule.

Pawnshop	**Règles pour les Pawnshops :** 1. **Registre des Véhicules :** • Chaque pawnshop doit maintenir un registre pour chaque véhicule vendu, incluant les informations suivantes : ◦ Plaque d'immatriculation ◦ Nom de l'ancien propriétaire ◦ Nom du nouveau propriétaire • Ce registre est essentiel pour faciliter les recherches en cas de problème avec un véhicule. 2. **Preuve des Performances :** • Il est obligatoire de pouvoir prouver l'existence des performances d'un véhicule. 3. **Interdiction de Paiement en Argent Sale :** • Il est strictement interdit pour un pawnshop de payer un employé ou un client en argent sale. 4. **Règlement des Véhicules :** • Lorsque vous récupérez un véhicule et que vous le payez en plusieurs fois, il est impératif de régler la totalité du montant dû au propriétaire dans les plus brefs délais. • Cette responsabilité vous incombe, et en cas de manquement, votre licence de pawnshop pourrait être retirée.
Autres entreprises	**Validation des Entreprises :** • Toute entreprise d'un autre type que ceux déjà spécifiés doit être validée par le staff ou la mairie. • Les conditions spécifiques pour ces entreprises seront définies au moment de l'approbation.

/advert	**Utilisation de la Commande /advert :** 1. **Accès :** • Toutes les entreprises de type "business shop" peuvent utiliser la commande `/advert`. 2. **Fréquence des Annonces :** • Il est important de ne pas spammer les annonces. Laissez un minimum d'une heure entre chaque annonce. 3. **Utilisation Appropriée :** • La commande `/advert` doit être utilisée uniquement pour les ouvertures et les promotions exceptionnelles. • Il est interdit d'utiliser `/advert` pour diffuser des messages personnels. Toute infraction pourra entraîner des sanctions. 4. **Restriction des Annonces :** • Il est interdit de passer des annonces pour une entreprise autre que la vôtre.
Fermeture administrative	**Conditions de Fermeture des Entreprises :** Une entreprise peut être fermée temporairement ou définitivement dans les cas suivants : 1. **Décision du Gouvernement :** • Fermeture décidée suite à une enquête fiscale ou refus de se soumettre à un contrôle fiscal. 2. **Problèmes Juridiques du PDG :** • Fermeture en cas de problèmes judiciaires rencontrés par le PDG, tels qu'une enquête en cours ou une amende fiscale impayée. 3. **Inactivité Prolongée :** • Fermeture due à une inactivité prolongée de l'entreprise. 4. **Rachat ou Revente Illégale :** • Fermeture suite à un rachat ou une revente illégale de l'entreprise. **Remarque :** Cette liste n'est pas exhaustive et d'autres raisons peuvent également entraîner la fermeture d'une entreprise.

Sanctions	**Sanctions pour Non-Respect des Règles :** 1. **Sanctions Générales :** • Lorsqu'une entreprise ne respecte pas le règlement, le PDG ou l'employé concerné (selon les circonstances) sera sanctionné pour ses actions. • L'entreprise recevra également un avertissement. Après un certain nombre d'avertissements (X), le staff se réserve le droit de saisir ou de supprimer l'entreprise. 2. **Impôts :** • Si un PDG ne paie pas ses impôts, l'IRS peut procéder à un contrôle fiscale et saisir l'entreprise si nécessaire. • Si une intervention du staff est requise pour corriger les erreurs du PDG, ce dernier peut être banni ou blacklisté en ce qui concerne les entreprises. **Exemple :** • Si un PDG nommé X ne paie pas ses impôts, une amende sera émise. Si X ne dispose pas des fonds nécessaires pour régler l'amende et que l'intervention du staff est nécessaire en raison de retards dans la résolution de l'affaire, X sera sanctionné par le staff.

Règlement - Entreprise X Illégal

DATE DE DERNIÈRE MISE À JOUR : 30/08/2024

Ci-dessous, des précisions concernant les entreprises détenues par des groupes officiels :
Vous êtes soumis aux mêmes règles que les autres entreprises (voir l'onglet ENTREPRISE). Par conséquent, toute erreur en matière de réglementation fiscale pourra être sanctionnée par les contrôleurs fiscaux.

Rappel général	**Limitations et Règles pour les Groupes :** 1. **Restrictions pour les Groupes :** • Les groupes sont limités à un maximum de : ◦ 1 entreprise de production, ◦ 1 entreprise commerçante (LTD, Mécano, Restaurant, Pawnshop), ◦ 1 organisation (bar, boîte de nuit). • Exception : Les gangs ne peuvent pas posséder d'entreprise de production. 2. **Exceptions sur Demande :** • Sous demande auprès du staff, il est possible pour un groupe d'avoir : ◦ 2 entreprises de production, ◦ ou 2 commerces (par exemple, un LTD et un Mécano pour un gang). 3. **Effets d'un Wipe :** • Si un groupe est effacé (wipe), toutes ses entreprises le seront également, sauf exceptions spécifiées. 4. **Précisions pour les Gangs :** • Pour les LTD et Mécanos, vous devez : ◦ Maintenir une CCI à jour, ◦ Payer vos impôts. • En cas de non-conformité, l'entreprise pourra être fermée temporairement avant de changer de PDG. Cependant, en cas d'abus répétés, votre LTD ou Mécano pourra être fermé définitivement, et vous pourriez être interdit d'en ouvrir un nouveau.
Gérance	**Procédure pour les Groupes Illégaux souhaitant Créer ou Acquérir une Entreprise :** • Les groupes illégaux doivent obligatoirement informer le staff en créant un ticket après l'acquisition ou la création de l'entreprise.
Racket d'entreprise	**Réglementation des Paiements par les Entreprises dans une Zone d'Influence :** • Un groupe officiel peut exiger d'une entreprise située dans sa zone d'influence un paiement d'un montant maximum de 5 000 $ par semaine. Ce paiement est destiné, par exemple, à offrir une protection. • Cette exigence concerne uniquement le siège social de l'entreprise

Argent sale	**Règles concernant les Paiements :** • Il est interdit de forcer une entreprise à accepter un paiement en argent sale. • Si un paiement ne peut pas être effectué via une facture, cela signifie que vous avez déjà atteint la limite de paiement autorisée. • Vous ne devez pas payer vos fournisseurs, partenaires ou employés en argent sale.
Production	**Règles concernant les Types de Production :** • Tout type de production est autorisé, à l'exception de la production de paracétamol. • Vous ne devez pas choisir une production dans le but de favoriser directement les intérêts de votre groupe. *Exemple à éviter :* Produire de l'aluminium dans le but de l'utiliser exclusivement pour les besoins de votre groupe.
Commerce (LTD, mécano)	**Règles pour les Activités Commerciales :** 1. **Activité du Commerce :** • Votre commerce doit être actif et ne doit pas servir uniquement les intérêts de votre groupe. 2. **Achats et Utilisation des Biens :** • Vous êtes interdit d’acheter des biens au prix producteur et de les utiliser directement pour les besoins de votre groupe. Vous devez acheter ces biens à travers votre commerce. • **Exemple à éviter :** Acheter un moteur à un producteur pour 120 $ et l'utiliser directement dans un local de votre groupe. • **Exemple à suivre :** Acheter un moteur à un producteur pour 120 $ avec les fonds de l’entreprise, et ensuite injecter 350 $ dans votre commerce comme si vous achetiez le moteur à ce prix.

Précision mécano	**Objectif et Gestion des Entreprises :** 1. **But d’une Entreprise :** • Le but d'une entreprise est de générer des bénéfices. Vous devez payer vos employés, vos producteurs, ainsi que vos impôts. Il n'est pas acceptable de réaliser des réparations ou des fourrières sans les payer. 2. **Contrat pour Réparations et Fourrières :** • Pour simplifier les paiements, vous êtes autorisé à établir un contrat entre votre mécano et votre groupe pour le règlement des réparations et des fourrières. Ce contrat peut être réglé une fois par semaine, mais le montant doit être raisonnable et refléter les coûts réels. • **Exemple à éviter :** Un contrat de 3 000 $ par semaine est considéré comme excessif.
Précision mécano	**Règles pour les Réparations de Véhicules :** 1. **Interdiction de Réparation en Public :** • Il est interdit de réparer votre véhicule en plein milieu de la rue et de repartir après. Toute infraction à cette règle entraînera un bannissement de 3 jours. • L'utilisation d'un moteur reste toujours autorisée. 2. **Procédure de Réparation :** • **Si un employé est en service à votre mécano :** Demandez-lui de réparer votre véhicule. • **Si aucun employé n'est présent :** Rendez-vous dans un autre mécano pour effectuer la réparation. • **Interdiction :** Vous n'êtes pas autorisé à réparer vous-même votre véhicule à votre mécano.
Pawnshop	**Règles concernant la Vente d'Armes et les Transactions Financières :** 1. **Vente d'Armes Illégales :** • La vente d'armes illégales via un pawnshop est interdite. 2. **Transactions en Argent Sale :** • Vous ne devez pas payer vos clients (vendeurs ou acheteurs) et vos employés en argent sale.

Organisation	**Règles pour les Organisations :** 1. **Fonctionnement des Organisations :** • Votre organisation doit ouvrir et proposer des soirées conformément au règlement de l'événementiel. Elle ne doit pas être utilisée uniquement pour des réunions de groupe. 2. **Zones Neutres :** • Les bars et les boîtes de nuit restent des zones neutres. La revendication (refus d'accès à un groupe rival) et les conflits dans ces lieux sont interdits.

Règlement - Evenementiel

DATE DE DERNIÈRE MISE À JOUR : 31/10/2025

Nom	Détail
Rappel zone safe	Les zones d'évènement sont considérées comme des **zone safe**. Aucun acte illégal (sauf accord préalable du staff) ne sera toléré. CF: Règlement - Global
Écart entre deux événements	Un intervalle de 2 heures doit être respecté entre chaque événements. Cette règle est valable pour tous et pour tout type d'événement. La priorité est donnée à la première personne à avoir rempli l'Agenda F4. Les bars peuvent faire une simple ouverture sans remplir l'agenda à tout moment.
Réservation évènement	Une organisation ne peut publier **que deux évènements dans l'agenda**. Ex: Vous avez une soirée prévue ce mardi, vous ne pouvez réserver qu'un seul créneau futur, le vendredi suivant par exemple. Cette règle est là pour éviter que les mêmes joueurs aient toujours le même horaire.
LiteInvader et Spark	L'ensemble du règlement reste applicable sur LiteInvader et Spark Le staff se réserve le droit de supprimer tout compte ou contenu non conforme. Les photos IRL et IA sont totalement interdites. Cette suppression peut s'accompagner de sanctions appropriées.
Certification LiteInvader	La certification peut être demandée par tout créateur de contenu respectant le règlement. La demande s'effectue auprès de la secrétaire IDAO (Mairie DOJ) CF: Décret RP Influenceurs

Contenu IA ou IRL	**Les photos retouchées par IA sont interdites sur LiteInvader et Spark.** Toutes les publications IA et IRL (photos, musiques, vidéos) **sont strictement interdites** sur le serveur. Tout contenu non conforme sera supprimé et des sanctions seront appliquées.

Tableau récapitulatif - Règlement Illégal (Affiliés)

DATE DE DERNIÈRE MISE À JOUR : 29/09/2025

Pour ce qui n'est pas stipulé dans ce tableau, vous référer au Règlement - Illégal (Affiliés).

En tant que joueurs illégaux, vous êtes encadré par le Règlement - Illégal (Affiliés) que vous devez respecter en tout circonstance, merci de ne pas vous fier uniquement à ce tableau.

	Affiliée phase 1 Affiliés non officiels	**Affiliée phase 2** Afffiliés officiels - Petite Organisation / MC / Bandits
Membres maximums	8	15 (**UNIQUEMENT** 12 sur scène)
Mort RP sur un membre du groupe (sans dossier)	Non	**AUTORISATION** pour les leads uniquement
Wipe du personnage si kick projet	Non	Oui

Wipe du personnage si leave projet ou wipe projet	Non	Oui **AUTORISATION** de quitter volontairement le groupe pour faire du civil uniquement avec ce même personnage **INTERDICTION** de rejoindre PF1/PF2 - Gang / Orga ou Services Publics avec un personnage civil uniquement. Le lead du groupe peut toutefois faire une demande de Mort RP au Support Lite, si elle est jugée nécessaire.
Revendiquer un QG	Non	Oui
Être installé dans un bloc de quartier gang	Non **sauf sous accord des leads gang** auprès du Support Lite (GAH) dans l'optique de devenir Affiliés Bandits	**Bandits** Oui **Petite Organisation / MC** Non
Posséder un P2 dans un groupe officiel (Gang / Orga / PF2)	Non	Non
Vendre dans la rue	Oui	Oui
Planter des champignons	Oui	Oui
Véhicules interdits	Mogul RS / Sunrise R	Mogul RS / Sunrise R
Planter au seins du quartier, sur un toit, dans un lieux incohérent	Non	Non
Prix de vente en transaction des champignons (psilocybin)	Entre 20 et 25 $/u	Entre 20 et 25 $/u
Prix de vente en transaction champignons rouges (psilocybin2 - laboratoire)	Non	Entre 70 et 75$/u pour les groupes utilisant les laboratoires de champignons rouges (psilocybin2)

Laboratoire de champignons rouges (psilocybin2)	Non	Oui
Armement	Seulement pétoires et berettas	**Leads** Pas de restrictions d'armes (Revolver Lourd / Glock / Beretta / Calibre 50 / WM29 / Pétoire) **Membres** 2 Pistolets WM29 en libre-service et pétoires/berettas pour le reste des membres **Bandits uniquement - Gradés** 5 glocks maximum en libre-service
Kevlars	Non	**Petite organisation et MC - Leads / Gradés** 2 maximum entre leads et gradés **Bandits** Non
Vente pétoire	Entre 7000$ et 9000$	Entre 7000$ et 9000$
Vente Beretta	Non	Entre 12 000$ - 13 000$
Vente Pistolet WM29	Non	Entre 12 500$ et 13 500$
Vente Glock	Non	Entre 13 500$ - 14 500$
Vente Cal.50	Non	Entre 17 000$ - 18 000$
Vente Armes blanche	Entre 2300$ - 3500$	Entre 2300$ - 3500$
Vente Cocktail Molotov	Non	Entre 5000$ - 9500$

Stockage Glock / Beretta / Céramique / Cal. 50	Non	Oui
Stockage de plaques d'armures et kevlars	Non	Oui
Alliances	Non	Non
Pêche illégale avec harpon	Oui	Oui
Braconnage de requins	Oui	Oui
Racket	Oui	Oui
Prostitution	Oui	Oui
Concessionnaire illégal	Oui	Oui
GDT et sous-traitance	Non	Oui
Convoi	Non	Non
Descente quartier et brawls	Non	Oui