

REGLEMENTS

- [Règlement - Global](#)
- [Règlement - Services Publics \(911\)](#)
- [Règlement - Illégal \(GLOBAL\)](#)
- [Règlement - Oscurana](#)
- [Règlement - Illégal \(Affiliés\)](#)
- [Règlement - Entreprise](#)
- [Règlement - Entreprise X Illégal](#)
- [Règlement - Evenementiel](#)

Règlement - Global

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

Nom	Détails
Cohérence RP	<p>La cohérence RP est obligatoire sur le serveur, elle englobe la cohérence :</p> <ul style="list-style-type: none">- 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	<p>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.</p> <p>Le non-respect de cette règle entraînera directement le wipe du personnage.</p>
Fair Play RP	<p>Le Fair Play RP est l'intégration dans vos actions et décisions RP :</p> <ul style="list-style-type: none">- 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. <p>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.</p> <p>Cela intègre : alliance, mutilations, reconnaissance, corruption</p>
No RP	<p>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.</p>
Powergaming	<p>Le powergaming est le fait de réaliser des actes qui ne sont pas réalisables en IRL.</p> <p>Exemple : faire du tout-terrain en limousine.</p>

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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<p>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.</p>
UseBug / UseDev	<p>Toute utilisation d'un bug ou d'une fonctionnalité serveur à des fins personnelles est interdite.</p> <p>Exemple : faire des pépites dans une zone incohérente (garage, route...)</p>
Haine HRP / Trash / Taunt / Spam Insulte	<p>Toute parole, propos ou gestes abusifs n'a strictement rien à faire en RP.</p> <p>- Les propos racistes, antisémites ou toute autre discrimination concernant la religion ou l'ethnie d'une personne sortie d'un contexte roleplay est interdit.</p>

RP Transgenre	<p>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.</p>
----------------------	---

<p>Modification du jeu</p>	<p>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.</p> <p>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...).</p> <p>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.</p> <p>Ajouts récents : sont désormais interdits :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tous les mods 3D ou 2D (y compris via Nvidia), • Le low vegetation, • Le low render (autorisé uniquement via le <code>/visualMenu</code>), • Les mods de sols lisses, rochers lisses, herbes lisses. <p>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.</p> <p>FOV : toute modification du FOV (élargissement du champ de vision via logiciel ou commande) est strictement interdite.</p> <p>En cas de doute ou pour faire vérifier vos packs, vous pouvez passer par le support.</p>
<p>Publicité</p>	<p>Toute publicité (ex: pub d'un discord dans les MP) auprès des joueurs est strictement interdite.</p>
<p>Harcèlement RP/HRP - Viol RP</p>	<p>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.</p> <p>(Note : il est strictement interdit de demander un pack gold/diamond ou tout autre offre en échange d'argent IG.)</p>
<p>Responsabilité</p>	<p>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.</p>

Identité	<p>Il est interdit de présenter une fausse pièce d'identité aux services publics (LSPD, LSSD, EMS, etc.) ainsi qu'à la pharmacie.</p> <p>Vous pouvez présenter :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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	<p>Un personnage ne peut pas être reconnu par sa voix ou si son visage est dissimulé à plus de 50%.</p> <p>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).</p> <p>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).</p>
Mutilations	<p>Les mutilations/tortures irréversibles nécessitent le consentement HRP préalable du joueur mutilé.</p>
Arnaque	<p>- 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.</p> <p>-> 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.</p> <p>-> Les arnaques sur les armes est strictement interdit !</p>
Coma	<p>Lorsque vous êtes coma ou que vous avez reçu un coup sur la tête, vous vous rappelez de la scène quoiqu'il arrive. L'oubli de scène ou l'ingestion de GHB n'entraîne pas une perte de mémoire.</p>
Mort RP	<p>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 scène. De ce fait, aucune mort rp ne sera acceptée sans l'approbation du Staff.</p>

<p>Transfert (P1/P2)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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.
<p>Wipe RP / Selfresethead</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Le Staff se réserve le droit de ban et/ou wipe si une faute grave est commise.</p>
<p>Zone Safe</p>	<p>Dans les safe zones des lieux sécurisés, sont interdits les :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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) <p>Lieux Sécurisés : Hôpitaux + Commissariats + Gouvernements/Mairies + Banques principales + LTD (Little Seoul + GrapeSeed) + Dépanneurs (Paleto + Innocence Boulevard) + darnell + lieux d'évènements</p> <p>Safe Zones : intérieurs & extérieurs proches des bâtiments</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il est strictement interdit d'entrer dans le poste de police et l'hôpital sans autorisation d'un EMS/Policier <p>(Note: Il est interdit de se réfugier dans une safe zone pour échapper à une scène.)</p>

RP Animal	<p>Toutes les informations prises en tant qu'animal sont des informations inutilisable/HRP avec votre personnage.</p> <p>De plus, il est strictement interdit de parler et de frapper.</p>
Streamhack	<p>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 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présence avérée d'un joueur sur le stream alors qu'il est IG et/ou sur la scène. - Prise d'informations <p>Conditions à respecter pour qu'une preuve soit recevable :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Titre du stream - heure + date visible sur le screen de l'écran - liste des joueurs complète, pas de "recherche" - aucun montage/assemblage accepté <p>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)</p>
Vidéo / Photo	<p>Pour être recevable en RP, une photo/vidéo doit être prise via :</p> <ul style="list-style-type: none"> - téléphone - caméra hélicoptère (EMS/POLICE) <p>(Note : il n'y a pas de vidéosurveillances dans les lieux sécurisés, mais le fair play et la cohérence RP restent d'actualité.)</p>
Radio	<p>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.</p>
Voix	<p>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.</p> <p>De plus, les modificateurs de voix sont strictement interdits.</p>
Report un problème en jeu	<p>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.</p> <p>Tout abus de cette commande sera sanctionné.</p>

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

Règlement - Services Publics (911)

DATE DE DERNIÈRE MISE À JOUR :
26/06/2025

Article	Explicatif	Service
P1/P2 POLICE - ILLÉGAL	<p>Les P1 SP/Illégal et P2 SP/Illégal seront interdits pour une durée indéterminée, exception pour :</p> <ul style="list-style-type: none">- Les P1/P2 SP/PF. (sauf divisions d'enquêtes)- Les P1/P2 SP/Oscurana.- Les P1/P2 SP/ACS.- Les P1/P2 SP/Léota.- Les P1/P2 SP/DOJ.- Les P1 SAMS - LSCoFD / Illégal <p><i>Sauf Chief of Judge/Procureur Général/Bâtonnier, pour une durée indéterminée.</i></p>	<i>Police</i>
Air Unit	<p>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 ...).</p> <p>En cas de poursuite d'un autre véhicule aérien, la limite de vol ne s'applique.</p>	<i>Everyone</i>

Appels	<p>Vous ne pouvez pas prendre en compte l'identité des personnes qui appels/envoies des messages venants du central.</p> <p>Utilisation possible lors de la réalisation de Ticket Staff, mais ne doit nullement être pris en compte en RP.</p>	<i>Everyone</i>
ATA	<p>Arrêt Total d'Activité après coma par balle : 30 minutes :</p> <p>Spécificités :</p> <p>1 : Je vais me faire soigner par un médecin à l'hôpital -> Je n'ai pas d'ATA à ma sortie</p> <p>2 : Je décide d'aller me faire soigner dans un lit -> J'ai un ATA de 30 minutes</p> <p>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</p> <p>4 : Il y a des SAMS, mais ils me redirigent vers un lit -> Je n'ai pas d'ATA à ma sortie</p> <p>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.</p>	<i>SAHP, DHS, G6</i>
Armes et équipements de service	<p>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.</p>	<i>Everyone</i>
Armes Légères (Hors Service)	<p>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)</p> <p>exemple : Batte de Baseball,</p> <p>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.</p>	<i>Everyone</i>

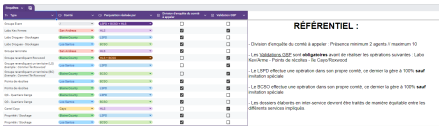
<p>Armes lourdes</p>	<p>Les armes lourdes sont des armes situationnelles. En dehors des opérations / fusillades, elles doivent être dans le coffre du véhicule ou au poste de police.</p> <p>Selon le nombre d'agents en service, les armes lourdes peuvent être sorties de la sorte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 <p>Lors d'une opération avec le déploiement d'une unité SWAT (Pas en cas de patrouille du SWAT):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ajout de 3 armes lourdes supplémentaires au choix + 1 fusil à pompe pour le door breaching <p>Pour le SAHP :</p> <p>Sortie des armes lourdes selon le nombre d'agents en service :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Si deux scènes distinctes sont en cours, (ex : une au Nord et une au Sud) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>ATTENTION : Les armes lourdes ne se cumulent pas entre service.</p>	<p><i>Everyone</i></p>
<p>Armes lourdes moto</p>	<p>Il est interdit d'avoir une arme lourde lorsque vous êtes en moto et d'en faire usage</p>	<p><i>Everyone</i></p>

Bavure / Coup de pression	Le RP Bavure / Coup de pression est interdit.	<i>Everyone</i>
Best-Of	<p>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 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Veillez bien à faire valider votre Best Of par les GSP avant toute publication</p>	<i>Everyone</i>
Border Patrol	<p>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.</p> <p><i>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.</i></p>	<i>Police / DHS / Groupe 6</i>
Caméra	<p>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.</p> <p>L'ajout de caméras se fait uniquement auprès des mairies respectives, à la validation d'un cahier des charges.</p> <p><i>Les caméras peuvent être endommagées, créant ainsi une nouvelle activité via le menu alertes de votre métier.</i></p>	<i>Everyone</i>
Camp Convoi	Le camp convoi sans raison valable est interdit pour les SP. Un abus peut entraîner une sanction par les GSP.	<i>Police / DHS / Groupe 6</i>
Camp hub illégal	Il est interdit de se poser / camper à proximité du HUB Illégal.	<i>Everyone</i>

Cellules	<p>Le script cellules est utilisable uniquement dans les cellules de vos postes de polices/QG. <i>Toute utilisation dans des lieux inadéquats (cave, garage...) sera sévèrement sanctionnée par le Staff.</i></p> <p>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).</p>	<i>SAHP, G6, DHS</i>
Cohérence RP	<p>Il est interdit de faire passer votre personnage de l'illégal au légal, ou inversement, tout manquement sera sanctionnable d'un wipe.</p>	<i>Everyone</i>
Comportement	<p>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</p>	<i>Everyone</i>
Convois	<p>Côté Illégal :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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) <p>Côté Police :</p> <p>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 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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). <p>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.</p>	<i>Police</i>

Corruption	<p>La corruption dans les services publics est interdit. On entend par corruption tout acte, rémunéré ou non, contrevenant à l'éthique de la profession.</p> <p>Les services de santé (sous dossier validé par l'équipe de modération) sont autorisés uniquement à exercer la corruption passive.</p> <p>Les avocats quant à eux, sont autorisés à pratiquer la corruption active et passive.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<i>Everyone, sauf EMS/FD et Avocat</i>
Crew	<p>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.</p>	<i>Everyone</i>
Cumul faction SP	<p>Il est autorisé de posséder un P1 et un P2 appartenant aux Services Publics (exemple : <i>P1 BCSO/LSPD/DHS & P2 SAMS/Gruppe 6/LSCoFD/DOJ</i>).</p> <p>En revanche, les cumuls suivants sont strictement interdits :</p> <ul style="list-style-type: none"> - P1 BCSO & P2 LSPD - P1 BCSO/LSPD & P2 DHS - P1 DOJ & P2 DOJ/Avocat <p>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.</p> <p><i>Le non respect de cette règle entraînera des sanctions pouvant aller jusqu'au wipe des personnages concernés.</i></p>	<i>Everyone</i>
Dashcams / Bodycams	<p>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,</p>	<i>Police</i>

Départ / Retour	<p>Si une personne démissionne pour des raisons X et souhaite revenir, deux possibilités s'offrent :</p> <p>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.).</p> <p>Si supérieur à 1 mois : Passage automatique par le processus de recrutement basique.</p> <p>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).</p> <p>* : 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.</p>	<i>Everyone</i>
Discord	<p>L'utilisation de serveurs Discord privés entre amis est naturellement autorisée.</p> <p>Toutefois, tout comportement ou propos toxique (exemple : @role ça 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.</p> <p>Des sanctions seront appliquées et sans préavis, pouvant aller jusqu'à une blacklist, et ce indépendamment du niveau d'implication.</p>	<i>Everyone</i>
Double Personnage	<p>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.)</p>	<i>Everyone</i>

Enquêtes		SAHP, DHS
Enquêtes Aériennes	<p>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.</p> <p>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.</p>	Police, DHS
Fourrière	<p>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).</p>	Police / Gouv / Doj
Gilets pare-balles	<p>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.</p>	Police
Herses	<p>Les herses sont autorisées avec parcimonie, aucun abus ne sera toléré.</p>	Police
Illégal	<p>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, ...</p>	Everyone

Interrogatoires	<p>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.</p>	<i>Police</i>
Kill véhicule	<p>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.</p> <p><u>A partir du moment où une fusillade entre deux entités minimum s'affrontent, la règle n'est plus applicable.</u></p>	<i>Everyone</i>
Laboratoire de kev/armes	<p>Possibilité aux SP de démanteler l'un de ses deux laboratoires sous certaines conditions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - A la suite de multiples filatures / photographies sur la zone du laboratoire. - L'interception de plusieurs speedo contenant la marchandise (<i>entre 5 à 15 speedo</i>). - La prise d'informations de la part de joueurs illégaux (<i>interrogatoires, etc.</i>) <p>IMPORTANT</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 sans limite de durer (<i>à leur risques et périls</i>). - Interdiction pour l'unité aérienne de camper le laboratoire (<i>SAUF</i> lors du démantèlement de celui-ci) <p><i>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).</i></p>	<i>Police</i>

Leak	<p>Le leak est formellement interdit pour tous les membres du 911. Toute personne souhaitant fuir des informations de son plein gré s'expose à de lourdes sanctions.</p> <p>Définition Leak : L'anglicisme « leak » (en français : « fuite ») désigne plus spécifiquement une fuite d'information</p>	<i>Everyone</i>
Libération d'un individu en cellule	<p>La libération d'un individu à la suite d'une prise d'otage ou autre menace peut se faire sous aval d'un juge (<i>si non dispo, un CS/ES/Asst. Chief peut se substituer</i>).</p> <p>La libération peut se faire toutefois si :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le groupe est revendiqué et donc une affaire est en cours auprès du SP concerné (<i>il y a une identification du groupuscule, et des membres du moins du gradé</i>) - Seulement si la libération concerne un gradé important. 	<i>Police</i>
Loot	<p>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</p>	<i>Everyone</i>
Menu F1	<p>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.</p> <p>Note pour les médecins : Vous n'avez pas le droit de heal / revive lorsque vous n'êtes pas en service</p>	<i>Everyone</i>
Mort RP Médicale	<p>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.</p>	<i>EMS</i>
Munitions	<p>La limite de munition est imposée directement par le dev (9 chargeurs). Vous pouvez avoir jusqu'à 5 boîtes de munitions sur vous,</p> <p>Spécificité : Les armes lourdes sont limités manuellement à 5 chargeurs (130 munitions).</p>	<i>Police / Groupe 6</i>

Négociations / Rançons	<p>Vous pouvez désormais accorder une rançon en argent sale uniquement lors de la négociation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 \$. <p>Cela ne concerne pas les convois de fonds.</p>	<i>Police / Groupe 6</i>
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)	<i>Police</i>
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.	<i>Police</i>
Piston	<p>Toute forme de piston est interdite :</p> <p>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 à la faction est interdit.</p> <p>Toute personne surprise à intégrer une faction sous piston est sujet à un kick de la faction.</p>	<i>Everyone</i>
Pits	Les pits sont interdits, vous devez privilégier les courses-poursuites et penser à la sécurité des citoyens avant tout.	<i>Everyone</i>
Plaque d'armure	Il vous est interdit de posséder une plaque d'armure dans votre inventaire,	<i>Police</i>
Point de récolte	<p>Possibilité aux polices de détruire les points de récoltes, des différentes drogues, selon les conditions suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dossier d'enquête complet (<i>interrogatoires, flagrant délit, photographies ...</i>) - Validation par les GSP Lead <p><i>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).</i></p>	<i>Police</i>

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.	<i>Everyone</i>
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.	<i>Police</i>
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.	<i>All</i>
Retour PDP/QG	Le retour au PDP est autorisé lorsque des agents ont un individu dans un véhicule (<i>ou pas d'ailleurs</i>) 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.	<i>Police / DHS / Groupe 6</i>
Retour sur zone	Le retour sur zone est interdit.	<i>Police</i>
Saut à l'eau	Vous avez l'autorisation d'abattre tout individu sautant/reentrant dans l'eau afin de vous échapper. Sauf si celui-ci 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.	<i>Police / DHS / Groupe 6</i>

<p>Scènes de wipe groupe sous enquête</p>	<p>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 :</p> <p><i>Option 1 (moins probable car peut donner lieu à des abus)</i></p> <p>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</p> <p><i>Option 2</i></p> <p>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.</p> <p><i>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%.</i></p>	<p>Police</p>
<p>/Service</p>	<p>Tout agent présent au poste en tenue et prêt à travailler doit activer son service pour éviter de bloquer les actions illégales.</p> <p>Exceptions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<p>Everyone</p>

Switch d'armes	<p>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)</p> <p>(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)</p>	<i>Police</i>
Trousses de soins / Paracétamols	<p>Il est strictement interdit de faire du trafic de trousses de soins, paracétamols et autres matériels dédiés à votre profession.</p>	<i>EMS/FD</i>
Vente de drogue	<p>Concernant les appels de "Deal de drogue" :</p> <p>-> 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</p> <p>-> 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</p>	<i>Police</i>

Règlement - Illégal (GLOBAL)

DATE DE DERNIÈRE MISE À JOUR :
25/06/2025

Nom	Détails
Echelons	<p><u>2 échelons :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Affiliés : Echelon 1- Orga CVC / Gang CVC : Echelon 2 <p>- INTERDICTION de s'attaquer à un groupe qui n'est pas dans son échelon.</p> <p>- INTERDICTION de déclarer une guerre sur du missionage.</p>

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 événement 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 événement 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 événement 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

<p>Alliances</p>	<p><u>Les alliances sont autorisées uniquement dans un but commercial :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Transactions de biens (drogues, armes, recels, voitures, etc). - Transactions d'informations. <p>- INTERDICTION d'effectuer des arrangements RP & HRP pour dodge X groupes.</p>
<p>Guerres</p>	<p>- 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.</p> <p><i>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)</i></p> <p><i>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.</i></p> <p><u>Voici les raisons de guerres :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Business (guerre business), - Trash (multiple trash, si c'est que 1 mec qui trash 1 fois c'est pas une raison), - 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), <ul style="list-style-type: none"> - 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.
<p>Police</p>	<p>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.</p> <p>- Possibilité de taper le véhicule contenant une partie de la cargaison de la perquisition suite à la scène.</p>

<p>Loot arme & fouille & prise d'otage</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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.
<p>Délais Inter Orga</p>	<p>3 jours à compter du wipe perso (sauf Wipe projet global "aucun délai")</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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.
<p>Présence par convoi</p>	<p><u>Présence par convoi :</u></p> <p>Orga = 6 véhicules + 1 guetteuse 2 places (armés). Gang = 8 véhicules + 1 guetteuse 2 places (armés).</p> <ul style="list-style-type: none"> - AUTORISATION de posséder des véhicules de transport en plus dans le convoi lors de transactions uniquement. - OBLIGATION d'avoir le SUV + les 2 berlines sur le tapage (le reste bait sur le tapage). - INTERDICTION d'avoir des voitures "BELIERS". - OBLIGATION d'être au moins trois par véhicule. - INTERDICTION qu'un groupe tiers s'incrute dans un tapage entre deux groupes. - INTERDICTION de faire des demi-tours pour engager un face-à-face à l'arrêt. - INTERDICTION de se suivre fin de rendez-vous, que ce soit les 2 groupes ou le(s) groupe(s) qui attendent dehors.
<p>Attaque de cargaison</p>	<ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de taper un speedo sans raisons.
<p>Airdrops de contrebande & prix</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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.

<p>Prix & vente des drogues</p>	<p><u>MAFIA/CARTEL /ORGANISATION</u></p> <p>- INTERDICTION de vendre sa propre drogue dans la rue.</p> <p><u>Prix Cocaïne</u> : entre 95 et 100 \$/u, en fonction de la confiance, des quantités prises.</p> <p>Prix Meth : ~140 \$/u si 100% de pureté.</p> <p><i>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.</i></p> <p><u>GANG</u></p> <p><u>Prix Weed</u> : entre 40 et 45 \$/u, en fonction de la confiance, des quantités prises.</p> <p>- INTERDICTION d'acheter la drogue que vous produisez (sauf au start groupe).</p> <p>- INTERDICTION de vendre autre drogue que la sienne en transaction classique. (sauf affiliés)</p> <p>- AUTORISATION de vendre la weed dans la rue.</p> <p><u>AFFILIÉS</u></p> <p><u>Prix champignons</u> : entre 20\$ et 25\$ en fonction de la confiance, des quantités prises.</p> <p><u>Prix champignons rouges</u> : entre 70\$ et 75\$ en fonction de la confiance, des quantités prises.</p> <p>- AUTORISATION de vendre les champignons dans la rue.</p>
<p>Prix revendeur des drogues</p>	<p><u>Prix Cocaïne</u> : Entre 100 et 105 \$/u</p> <p><u>Prix Weed</u> : Entre 45 et 50 \$/u</p> <p><u>Prix meth</u> : Rajout de 10 à 20 \$/u MAX selon le %</p> <p><u>Prix champignons</u> : Entre 25 et 30 \$/u</p> <p><u>Prix champignons rouges</u> : Entre 75 et 85\$/u</p>

Laboratoires & Stockages (Orga/Gang)

LABORATOIRES

- 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.
- **INTERDICTION** de camper les laboratoires / stockages et de taper sur la porte de celui-ci.
- **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.

Attaque de laboratoire

- **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.

ATTAQUE DE LABORATOIRE

Laboratoires & Business (Affiliés)

- **INTERDICTION** de vous déplacer entre Laboratoire / QG et QG / Laboratoire ou Laboratoire / Stockage et Stockage / Laboratoire sans un véhicule de transport (**UNIQUEMENT** Bison, Burrito, Moonbeam, Rancher XL, Rumpo, Speedo, Youga, Bison STX).
- **INTERDICTION** de vous déplacer entre Stockage / PNJ business et PNJ business / Stockage ou QG / PNJ business et PNJ business / QG sans un véhicule de transports (**UNIQUEMENT** Bison, Burrito, Moonbeam, Rancher XL, Rumpo, Speedo, Youga, Bison STX)
- **INTERDICTION** de faire tourner les business de Contrebande / Requins / Faux Papiers / Pétoires en dehors des horaires suivants : 18h - 23h
- **INTERDICTION** de mettre votre véhicule de transport à plus de 50 m de votre laboratoire / stockages / PNJ, etc.
- **INTERDICTION** de faire tourner plus d'un laboratoire de champignons en simultanée.
- **AUTORISATION** aux MC / Bandits de guetter les labos avec des motos, mais toujours dans l'obligation de taper avec des véhicules.
- **INTERDICTION** de camper les laboratoires ouverts et de taper sur la porte de ces derniers. (minimum de 500 mètres avant de pouvoir taper).
- **INTERDICTION** de prendre en otage **avant d'être poursuivi ou tapé** pour temporiser le craft ou le safe de champignons/pétoires.
- **OBLIGATION** lors d'un déplacement du labo à un point B de mettre tout les champignons/pétoires dans le véhicule de transport (rien sur soi)
- **INTERDICTION** de posséder une ou plusieurs locations (propriétés & garages du crew et des membres en personnel) à moins de **1,5km**
- **INTERDICTION** de prendre la production d'un autre groupe si celui-ci est présent sur le laboratoire (si loot, preuve en ticket à fournir qu'il n'y a pas de véhicule de transport dans les alentours et que le groupe était absent)
 - **INTERDICTION** de poursuivre le véhicule de transport d'un groupe si il est déjà poursuivi par un autre groupe (priorité au premier groupe qui suit le véhicule de transport, si vous avez plusieurs véhicules de transport, c'est à vos risques et périls)
- **INTERDICTION** de venir sans arme à feu sur le laboratoire de pétoire et vous équiper avec l'armement que vous venez de craft.
- **INTERDICTION** de revendiquer un laboratoire **SANS** avoir la sous-traitance du territoire du

Vente de pétaires (Affiliés)	- INTERDICTION de vendre + de 10 pétaires par groupe / par semaine.
Descente quartier et brawls (Affiliés MC / Bandits uniquement)	<p>- AUTORISATION pour les Bandits / MC d'effectuer une descente quartier ou un brawl à l'arme blanche UNIQUEMENT contre un autre groupe de bandits / MC.</p> <p>- OBLIGATION d'organiser le brawl dans un quartier, territoire qui appartient à un des deux groupes ou sur vos frontières de territoires.</p> <p>- OBLIGATION de DM le BOT Support Lite en direction de la GAH, 24h avant pour informer de la descente ou du brawl (avec preuves de l'accord entre les leads et la position de la descente/brawl)</p>
Prix de vente des faux papiers (Joueur à Joueur)	<p>- Carte d'identité : Entre 400 et 410\$</p> <p>- Fausse carte grise : 415\$ et 425\$</p> <p>- Faux Passeport : 430\$ et 440\$</p> <p>Le business de faux papiers a été implémenté pour la prostitution et le concessionnaire illégal.</p>
Racket de magasins	- INTERDICTION de camper un magasin plus de 8 minutes.
Matières Premières	<p>- OBLIGATION d'avoir un véhicule de transport/SUV sur les points de récolte.</p> <p>- INTERDICTION pour les Affiliés de mettre en place une taxe sur les points de récoltes du laboratoire de champignons (Méthylamine / Déshydrateur / Graine Psilocybine)</p>
Armes & chargeurs	- INTERDICTION d'avoir plus de 6 chargeurs dans le coffre d'un véhicule.

<p>Otages</p>	<p><u>En argent sale :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Soldat : 2500\$ - Gradé/Lead : 4500\$ - Ajout de 1000\$ par PO. - Plafond à 7500\$ pour un soldat. - Plafond à 9500 pour un lead/gradé. <p>- OBLIGATION de payer les rançons directement lors de la PO.</p> <p>- 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.</p>
<p>Quota d'armes / Présence d'armes sur scène</p>	<p><u>GANG</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Stockage d'armes (sur les membres inclus) : Illimité - Présence d'armes lourdes sur scène : 3 armes lourdes (2 automatiques max + 1 fusil à pompe) <p><u>ORGA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Stockage d'armes (sur les membres inclus) : Illimité - Présence de Kevlar sur scène : 20 ORGA VS ORGA/ 20 ORGA VS GANG - Présence d'armes lourdes pour les Organisations : 2 armes lourdes <p><u>Stock armes lourdes :</u></p> <p>2 grosses armes lourdes par stock parmi : MP5/ADP/GUS/Remington/UTS 1 AK 47 par stockage 1 arme de chaque modèle parmi ; TEC 9 / UZI / SKORPION / SAWED OFF</p>
<p>Kevlar (Affiliés)</p>	<p>- INTERDICTION pour les Affiliés d'acheter plus de 15 plaques d'armures par semaine auprès des groupes officiels.</p>
<p>Cohérence</p>	<p>- OBLIGATION pour les MC de posséder un kevlar sous le cuir.</p> <p>- OBLIGATION de respecter les couleurs des tenues et le style vestimentaire proposé dans le dossier.</p>

<p>Gunfight / retour sur zone</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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 (affiliés compris) - 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. - La prise de hauteur est autorisée quand le GF est engagé. - 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.
<p>Tir pneus (Poursuite - Services Publics)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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.
<p>Mort RP</p>	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tout NoFear d'une personne qui va causer une scène déplorable sera favorable à une Mort RP.
<p>Evènements</p>	<p>Envoyer au bot Support Lite :</p> <ul style="list-style-type: none"> -- Date -- Idée générale -- Groupe concerné(s) -- Moyens nécessaires
<p>Argent sale</p>	<ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION d'échanger de l'argent sale avec de l'argent propre (conversion autorisée seulement par le système de blanchiment)

<p>Ventes d'armes & craft d'armes Orga - Orga/ Gang - Gang / Orga - Gang</p>	<ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de vendre plus de 5 armes à feu et 10 kevlar par groupe par semaine (aux ORGA hors GL) - INTERDICTION de vendre plus de 5 armes à feu par groupe par semaine (aux Gangs hors GL) - INTERDICTION de vendre plus de 20 armes à feu par groupe par semaine (aux affiliés) - OBLIGATION de faire vos transactions d'armes à l'aide d'un véhicule de transport/gros véhicules (SUV, Contender, Caracara.) et de transporter la cargaison à l'intérieur de ce véhicule. - 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 vendre des pétoires de gang / orga à -> PF1 / PF2
<p>Gun Lead</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Organisations : 280 Kev / 100 armes à feu / semaine (140 K / 50 G par GL). - Gang : 120 armes à feu / semaine (60 par GL). - Gunlead : 310 Kevlar / 140 armes à feu / semaine (Ils font les commandes eux-mêmes.) - Horaire de craft : 15h-2h. - Capacité du stockage Gun Lead : 1T / Stockage laboratoire : 50 kg. - INTERDICTION de se vendre des armes si vous êtes en guerre. Stockage hors GL: - Organisation : 250 Armes à feu (hors pétoires) / 500 Kevlar - Gang : 300 Armes à feu (hors pétoires) <i>Les armes sur les membres ne sont pas prises en compte dans le stockage.</i>
<p>ATA</p>	<p>ATA effectif à partir du moment où le joueur est down</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lors du premier GF : ATA = 30 minutes. - second GF : ATA = 45 minutes. - troisième GF et + : ATA = 1h. - 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

<p>Véhicules / Convois / Tapages & Fusillade (Affiliés)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de faire des convois pour les Affiliés (non officiels, petite organisation, bandits, MC). - AUTORISATION de faire des convois de marchandise de 3 véhicules max pour les transactions UNIQUEMENT. - OBLIGATION d'attendre 1 minute et de split avant de retaper après un tapage échoué. - INTERDICTION d'utiliser les véhicules suivants : Mogul RS / Sunrise R. - AUTORISATION pour les bandits d'avoir UNE moto de type Sanchez ou BF400 (pour guetter ou se joindre à une prise d'otage uniquement) - INTERDICTION d'avoir plus d'un véhicule électrique par scène et par groupe. - INTERDICTION de donner un call pour une autre raison que le NO FEAR. - INTERDICTION totale de bait quelque soit le véhicule. - INTERDICTION d'être plus de 4 dans un véhicule lors de vos actions illégales (<u>exemple</u>: interdiction d'être à 7 dans un Mesa XL lors d'un tapage d'un groupe)
<p>QG - Affiliés Officiels (Petite Organisation / Bandits / MC)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - AUTORISATION de revendiquer un quartier / QG (seulement si vous y habitez et faites vos affaires) - OBLIGATION pour les Affiliés Bandits d'avoir son QG dans un bloc de quartier gang.
<p>Matériel et production de drogue (Affiliés)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - AUTORISATION pour les affiliés de cultiver la drogue exclusive (champignons) - INTERDICTION de vendre le matériel en dehors des prix suivants : <ul style="list-style-type: none"> Bouteilles d'eaux : entre 5 et 10 dollars. Lampes : entre 100 et 130 dollars. Pots : entre 70 et 90 dollars. Prix des champignons (psilocybin) en transaction : Entre 20 et 25 \$/u, en fonction de la confiance, des quantités prises.
<p>Business Affiliés Officiels</p>	<p>Cliquez sur ce message.</p>
<p>Business Organisations / Gangs</p>	<p>Cliquez sur ce message.</p>

Concessionnaire Illégal	- INTERDICTION de vendre des véhicules du concessionnaire illégal contre de l'argent propre (pawnshop ou transfert direct)																																	
Prix armes	<table><tr><th>Armes</th><th>Prix organisation/ga ng</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>6000\$ - 7000\$</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>PAS CONCERNÉ</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>	Armes	Prix organisation/ga ng	Prix affiliés	Pétoire	6 000\$ - 7 000\$	7 000\$ - 9 000\$	Beretta	11 000\$ - 12 000\$	12 000\$ - 13 000\$	Pistolet WM29	PAS CONCERNÉ	entre 12 500\$ et 13 500\$	Glock	12 500\$ - 13 500\$	13 500\$ - 14 500\$	Cal.50	16 500\$ - 17 500\$	17 000\$ - 18 000\$	Kevlar	3500\$ - 4500\$	6000\$ - 7000\$	Armes blanches	1300\$ - 2500\$	2300\$ - 3500\$	Cocktail molotov	2000\$ - 2500\$	5000\$ - 9500\$	Revolver lourd	44 000\$ - 45 000\$	PAS CONCERNÉ	Armes lourdes	Pas + de 100k au delà de son prix d'achat	PAS CONCERNÉ
Armes	Prix organisation/ga ng	Prix affiliés																																
Pétoire	6 000\$ - 7 000\$	7 000\$ - 9 000\$																																
Beretta	11 000\$ - 12 000\$	12 000\$ - 13 000\$																																
Pistolet WM29	PAS CONCERNÉ	entre 12 500\$ et 13 500\$																																
Glock	12 500\$ - 13 500\$	13 500\$ - 14 500\$																																
Cal.50	16 500\$ - 17 500\$	17 000\$ - 18 000\$																																
Kevlar	3500\$ - 4500\$	6000\$ - 7000\$																																
Armes blanches	1300\$ - 2500\$	2300\$ - 3500\$																																
Cocktail molotov	2000\$ - 2500\$	5000\$ - 9500\$																																
Revolver lourd	44 000\$ - 45 000\$	PAS CONCERNÉ																																
Armes lourdes	Pas + de 100k au delà de son prix d'achat	PAS CONCERNÉ																																
Camp (LABO/RDV/QG/STOCKAGE/PDP/HOPITAUX)	<p>- INTERDICTION de camper un QG, PDP, Hôpital, Zone Safe.</p> <p>- INTERDICTION de taper devant la porte de n'importe quel stockage.</p> <p>- AUTORISATION de taper sur la porte d'un laboratoire.</p>																																	
Wipe	<p>- AUTORISATION de garder son personnage si leave d'un groupe affiliés et affiliés officiels (Si kick le lead peut procéder à une mort RP).</p> <p>- INTERDICTION de /selfresethead si vous avez des scènes DOJ en cours.</p>																																	

<p>Best of</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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.
<p>Slots et Kick</p>	<p><u>ORGANISATION</u> 23 slots (20 slots sur scène, 28 membres au total avec les rôles sur le discord)</p> <p><u>GANG</u> 28 slots (25 slots sur scène, 33 membres au total avec les rôles sur le discord)</p> <p><u>PF2</u> 15 slots (12 slots sur scène)</p> <ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION d'avoir des slots AFK au sein d'un projet. - INTERDICTION de kick un joueur pour une cotise. <i>Obligation de mettre à disposition un channel qui recense l'ensemble des kicks que vous effectuez avec les raisons avec accès pour les GGO.</i>

**Guerre de Territoires
(GANG / ORGA / AFFLIÉS)**

ALL

- **INTERDICTION** de vendre/acheter un territoire.
- **OBLIGATION** de DM le BOT support pour attaquer un territoire (Gang/Orga -> GGO / Affiliés officiels -> GAH)
- **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 et étage d'un parking uniquement)
- **INTERDICTION** de prendre des hauteurs non naturelles (toit, pont, escalier, 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.
- **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 = 5 kevlar MAX
*Obligation d'effectuer un rendez-vous (Avec le maximum de membre) RP **en plus** de se mettre d'accord HRP pour attaquer un territoire (rdv à prouver au Support Lite).*

Affiliés

- **OBLIGATION** de faire un rendez-vous RP pour demander une GDT en plus du DM Lead et Support Lite.

GANG / ORGA / Affiliés 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

<p>Sous-traitance de Territoires (GANG / ORGA / AFFLIÉS)</p>	<p><u>GANG / ORGA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - AUTORISATION de donner la sous-traitance d'une territoire SANS business et non sous-traité aux Affiliés (Ticket GGO / GAH GDT + raisons du don de la sous-traitance, la demande peut-être refusé si les raisons ne sont pas jugées valides) - INTERDICTION de donner la sous-traitance d'un territoire AVEC business. - INTERDICTION de vendre une sous-traitance aux Affiliés. - INTERDICTION de retirer ou remplacer la sous-traitance de votre territoire. - AUTORISATION de missionner des Affiliés sur une GDT d'Affiliés à Affiliés pour remplacer la sous-traitance d'un territoire. <p><u>AFFILIÉS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - AUTORISATION de vendre un territoire sous-traité d'Affiliés à Affiliés (Ticket GAH GDT + preuves + uniquement VIA le script) - AUTORISATION d'échange de territoire sous-traité d'Affiliés à Affiliés (Ticket GAH GDT+ preuves) - AUTORISATION de céder un territoire sous-traité pour stopper une guerre (ticket GAH GDT + preuves) - INTERDICTION d'acheter une sous-traitance aux GANG / ORGA.
<p>Braquages Fleeca & bijouterie</p>	<p><u>MAXIMUM 1</u> braquage de Fleeca et <u>MAXIMUM 1</u> braquage de bijouterie PAR SEMAINE, PAR GROUPE</p>
<p>Véhicules Gang/Orga</p>	<p>https://sites.google.com/view/v3vehglite/home</p>

Règlement - Oscurana

DATE DE DERNIÈRE MISE À JOUR :
09/06/2025

L'ensemble des règles sont à appliquer pour les scènes entre sous factions Unidad et pour les scènes entre Unidad vs SP.

En cas de litige entre sous factions, OBLIGATION de passer par un voc au préalable.

GLOBAL

KEVLARS / ACCESSOIRES D'ARMES / MUNITIONS

- **INTERDICTION** de posséder plusieurs kevlar et plaques d'armes sur soi.
(double kev)
- **INTERDICTION** de s'équiper d'un nouveau kevlar une fois celui initial brisé.
- **INTERDICTION** de posséder plus de 5 boîtes de munitions.

TENUES ET COHÉRENCE

- **OBLIGATION** de posséder une tenue cohérente avec le type de RP que vous faites.

GUNFIGHT / RETOUR SUR ZONE / OFFROAD

- **INTERDICTION** de se heal durant les GF.
- **INTERDICTION** de taunt / trash les corps au sol.
- **INTERDICTION** de retake en véhicule.
- **INTERDICTION** de revenir sur zone. Evitez la zone où s'est passé le gunfight pendant au moins 15 minutes.
- **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.
- La prise de hauteur et de position est autorisée uniquement quand le GF est engagée. (tout le monde braque avant)
- **OBLIGATION** d'engager une fusillade avec les SP uniquement en dernier recours (risque de grosse amende / période d'up / mortrp).
- **INTERDICTION** de tuer des joueurs dans les véhicules pour engager une fusillade.

SERVICE

- **OBLIGATION** de se mettre en service.

TIRS PNEUS

- **INTERDICTION** de tirer dans les pneus au début de la course poursuite.
- **INTERDICTION** de posséder + de 5 personnes effectuant des plans pneus.
- **INTERDICTION** de posséder plus de 1 arme lourde sur un plan pneu.
- **INTERDICTION** d'engager un GF suite à un plan pneus.
- **INTERDICTION** de faire un plan pneu avant 15 minutes de poursuite.
- **INTERDICTION** de faire un plan pneu pour save autre que Lead ou Automatique

ATA

- ATA après coma par balle de 30 minutes.
- **INTERDICTION** de rouler avec un véhicule en étant blessé (si pas de médecins c'est ok)

PITS

- **INTERDICTION** de pits lors des courses poursuites / autre.

PRISE D'OTAGE / LOOT

- **INTERDICTION** de PO sans réelles raisons et en boucle.
- 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.

HÉLICOPTÈRE

- **INTERDICTION** de sortir un hélicoptère en fusillade / courses poursuites.
- **INTERDICTION** de safe un membre quelconque de l'Unidad en hélicoptère SAUF cas extrême (après une longue course poursuite / scène).
- **OBLIGATION** de refull l'hélicoptère au bout de 15 minutes MAX.
- **INTERDICTION** de prendre un hélicoptère pour aller sur San Andreas

CAMP

- **INTERDICTION** de camper un PDP, Hopital, Zone Safe.

MÉDECINS

- **INTERDICTION** de voler un organe à un joueur sans faire une scène au préalable.
- **AUTORISATION** d'effectuer des dons de sangs.
- **INTERDICTION** de proférer des soins "illégaux" hors conditions suivantes :

Vous pouvez démarcher tout acteur illégal sur San Andreas afin de proposer vos services (Soins, participations aux événements illégaux nécessitant vos interventions, prévoir des missions relatives à vos fonctions etc.)

- **INTERDICTION** de proférer des soins si vous n'êtes pas en service et hors d'Oscurana.
- **OBLIGATION** d'adopter un comportement cohérent au RP Médecin et au RP Oscurana (paroles / façon d'être..)
- **OBLIGATION** de posséder un style vestimentaire en OP cohérent au RP Médecin et au RP Oscurana
- **INTERDICTION** d'appartenir à un groupuscule tierce en dehors de vos fonctions de médecins de l'île.
- **INTERDICTION** de se rendre sur San Andreas en véhicule médecins.

SUR OSCURANA

En dehors des OP communes, les sous factions ont le droit d'effectuer des alliances, conflits, sabotages entre elles à but commercial et dans l'optique de faire valoir leur efficacité au gouvernement de Oscurana.

Ces conflits & alliances sont valables uniquement sur Oscurana.

RESTRICTIONS ALLIANCES / GUERRES

Alliances :

- **INTERDICTION** d'effectuer des guerres en surnombre

Exemple : Je suis Paria et en conflit avec les Cape Horn, j'ai pour interdiction d'appeler les Troodos pour m'aider sur la scène.

- **OBLIGATION** de respecter les gradés des factions (notamment en OP Unidad)

Conflits :

- **AUTORISATION** d'effectuer des actes de sabotages entre sous factions.

- **OBLIGATION** de laisser un délai de 15 minutes entre chaque scènes inter-factions.

- **AUTORISATION** de rush otage à pied sur les laboratoires & territoires attitrés. (si nombre similaire).

- Call de tirer uniquement sur NO FEAR.

- **INTERDICTION** de CVC.

- La prise de hauteur et de position est autorisée uniquement quand le GF est engagée. (tout le monde braque avant)


- **AUTORISATION** de PO / négociateur / GF sur les laboratoires & territoires attitrés au groupe. (si nombre similaire)

- **INTERDICTION** de retake en véhicule. (tout se fait à pied)

- **AUTORISATION** de taxer les actions que les autres sous factions font sur ces territoires. (soyez raisonnables)

- **AUTORISATION** de braquer au laboratoire si nombre similaire.

- **AUTORISATION** de rush otage à pied sur les laboratoires.

- **AUTORISATION** de lancer un GF au laboratoire / territoire si au préalable il y a eu 2 tentatives de PO . Si il y a 1 ou 2 personnes au laboratoire, essayez d'être fairplay.

Business & Matériel :

- **INTERDICTION** d'acheter ses armes autrement que par les moyens disponibles sur Oscurana.

- **Possibilité** de loot les éléments suivants à hauteur de 50% : Drogue, Requins, Argent sur vente de drogue.

Guérilla :

- **OBLIGATION** de sortir au moins 1 automatique pour la guérilla, 2 MAX.
- **OBLIGATION** de respecter le style vestimentaire de son groupe lors des guérilla
- **AUTORISATION** de posséder 2 kevlar & 6 boîtes de munitions lors des guérilla.

VÉHICULES

- **OBLIGATION** de posséder MAX 5 véhicules pour vos actes entre sous factions. (hors véhicules de transport).
- **OBLIGATION** d'être en véhicule unidad si vous êtes en service et en tenue.
- **INTERDICTION** d'être en véhicule unidad hors service ou sans la tenue.

Restrictions véhicules :

Autorisation pour ces catégories uniquement

- 2 Berlines MAX
- 2 Coupé MAX
- 1 Grosses cylindrées MAX
- 1 SUV MAX
- 2 Sportives MAX
- SPEEDO libre en quantité.

Interdiction

GROS 4 X 4 INTERDIT
Véhicules boutique INTERDIT
Sportives classiques INTERDIT
Motos INTERDIT

ARMES

- **AUTORISATION** de posséder MAX 3 armes lourdes pour vos évènements Oscurana peu importe le nombre.
- **AUTORISATION** de posséder MAX 2 armes lourdes sur Oscurana par sous factions de l'Unidad (gradés).
- **AUTORISATION** de sortir MAX Glock / Kevlar pour les personnes non concernées par les points précédents.
- **AUTORISATION** de jouer 3 armes de la catégorie Oscurana MAX entre sous factions (2 auto / 1 pompe).

VENTRE DE DROGUE

- **OBLIGATION** de vendre à au moins 1km de son QG.

TERRITOIRES

- 16 territoires récupérables avec possibilité de les revendiquer.

- Récupération des territoires 'neutres' via la Guérilla :

- TOP 1 : 3 territoires à récupérer
- TOP 2 : 2 territoires à récupérer
- TOP 3 : 1 territoire à récupérer
- TOP 4 : Aucun territoires à récupérer

Dans le cas où les territoires sont tous pris, chaque sous faction remet en jeu un territoire lors de la guérilla, seulement le vainqueur gardera son territoire et récupèrera les territoires joués par les autres sous factions.

- Pour les récupérations hors guérilla :

- La reprise des territoires peut se faire via GF après une scène de revendication.
Par exemple : Un rendez-vous avec l'ensemble des membres avec les raisons de la volonté de récupération de ce territoire.

Dès que le RDV a été effectué vous avez 72h pour effectuer la récupération (vous pouvez appeler le lead IG et leur stipuler que vous les attendez afin qu'ils défendent leur territoire).

- Dans le cas où un territoire est récupéré la sous faction perdante a maximum 48h pour entamer une procédure de récupération, sous peine de transfère "définitif" du territoire, après ce délai vous devrez attendre 1 semaine pour

espérer récupérer de nouveau le territoire en question.

LABORATOIRE

- **OBLIGATION** de faire laboratoire -> QG (interdit de vendre direct)
- **INTERDICTION** de faire des alliances sur le labo (attendre qu'un groupe finisse pour les taper p-ex)
- **AUTORISATION** pour la faction gagnante de la guérilla à loot 100% de la drogue **PRODUITE SUR LES LABORATOIRES** si la taxe demandée n'est pas payée.
- **INTERDICTION** de faire tourner le laboratoire en dehors des heures suivantes :
16h - 3h du matin.

OBTENTION D'ARMES

	Arme	Prix	Catégorie	Quête
Fusil d'assaut	G36	1 600 000\$	Arme Exclusive ▼	<input type="checkbox"/>
	Famas	1 100 000\$	Arme Exclusive ▼	<input type="checkbox"/>
	AUG	800 000\$	Arme Banale ▼	<input type="checkbox"/>
	M4	500 000\$	Arme Banale ▼	<input type="checkbox"/>
	Ak 47	500 000\$	Arme Banale ▼	<input type="checkbox"/>
Mitraillette	P90	400 000\$	Arme Banale ▼	<input type="checkbox"/>
	MP5	290 000\$	Arme Banale ▼	<input checked="" type="checkbox"/>
	ADP	280 000\$	Arme Banale ▼	<input checked="" type="checkbox"/>
	Tec 9	210 000\$	Arme Oscurana ▼	<input checked="" type="checkbox"/>
	Skorpion	225 000\$	Arme Oscurana ▼	<input checked="" type="checkbox"/>
Fusil a pompe	Remington	245 000\$	Arme Banale ▼	<input type="checkbox"/>
	Sawed Off	230 000\$	Arme Banale ▼	<input type="checkbox"/>
Arme de poing	Revolver	45 000\$	Arme de poing ▼	<input checked="" type="checkbox"/>
	Glock	10 500\$	Arme de poing ▼	<input checked="" type="checkbox"/>
	Beretta	8 500\$	Arme de poing ▼	<input checked="" type="checkbox"/>
	Pétoire	5 000\$	Arme de poing ▼	<input checked="" type="checkbox"/>

6 Kevlars de 1 % à 25 %	2 Kevlars neufs
5 Kevlars de 26 % à 50 %	2 Kevlars neufs
4 Kevlars de 51 % à 75 %	2 Kevlars neufs
3 Kevlars de 76 % à 100 %	2 Kevlars neufs

QUÊTES

https://docs.google.com/presentation/d/1GNkgndxMO0SyDO_Nc6b5nkIWvdaBcT9GOFgD30hZqH0/edit?usp=sharing

BUSINESS

Affiliés :

- **INTERDICTION** de vendre plus de 450 drogue / semaine / groupe affiliés.
Par exemple : Les Paria peuvent vendre 300 meth (ou autre drogue) et 150 de weed (ou autre drogue) MAX.
La restriction s'applique donc sur 450 pochons MAX/SEMAINE/GROUPE.
- **OBLIGATON** de vendre la cocaïne à 100 \$/u.

- **OBLIGATION** de vendre la meth à 140 \$/u (100%).
- **OBLIGATION** de vendre la weed à 45\$/u.
- **OBLIGATION** d'effectuer les transactions sur Oscurana et en dehors de son QG et à plus de 1km5.

Événements :

- **AUTORISATION** d'effectuer des évènements pour les affiliés. (*Les récompenses seront à votre charge*)
Interdiction de vendre les WM29.
- **INTERDICTION** de prendre des armes automatiques sur les évènements affiliés.

- **AUTORISATION** de faire des évènements pour les Orga / Gang.
Récompense MAX : 3 glock / 20k sale / 10 kevlar (Orga)
5 glock / 20k sale (Gang)
Délais : 1 évènement toutes les deux semaines MAX / Orga&Gang (All sous factions)

Exemple : Si les Nino font aux Madrazo, les CHC ne pourront pas le faire avant le délai de deux semaines.

SUR SAN ANDREAS

ARMES

- **AUTORISATION** d'avoir arme / kevlar sur SA.
- **AUTORISATION** d'avoir 4 armes lourdes MAX sur SA (1 auto par faction max) -
> premier arrivé premier servi, à noter dans le channel associé.

Cependant, si une faction enfreint le règlement avec son automatique sur SA la faction sera BL automatique pendant 1 mois sans discussion possible.

Lors des grosses OP et gros évènements, les sous factions s'allieront pour Oscurana sous le nom "d'Unidad".

En cas de grosses scènes / événement

Selon le nombre de personnes sur scène, les armes lourdes peuvent être sorties de la sorte :

- 1 à 5 Unidad = 1 arme lourde
- 6 à 10 Unidad = 2 armes lourdes
- 11 à 15 Unidad = 3 armes lourdes
- 15 et + Unidad = 5 armes lourdes

+ 3 lourdes si SP sont à 8 auto.

Si 5 automatique :

4 Automatique Unidad + 1 Automatique GCP

Si 8 automatique :

6 automatique Unidad + 2 GCP

VÉHICULES

- **OBLIGATION** de prendre les véhicules UNIDAD pour les grosses OP / événements.
- **OBLIGATION** de posséder MAX 5 véhicules.

TRAMES

- **AUTORISATION** de posséder MAX 4 armes lourdes sur vos trames.
Pendant vos trames faction, vous êtes livrés à vous-même, vous ne pourrez avoir aucune aide pour vos trames (sauf cas exceptionnel validation GCP).
- 3 sportives autorisées.
- **OBLIGATION** de posséder MAX 5 véhicules.

POLICIA

COURSE POURSUITE

- **OBLIGATION** d'être fairplay sur le nombre de véhicules en poursuite.
 - > 2 véhicules maximum pour 1 véhicule poursuivi
 - > 2 véhicules uniquement si le véhicule poursuivi possède un nombre d'individu supérieur ou égale au véhicule sur la poursuite initial.
 - > En cas de plan pneu, le nombre maximum de véhicule est de 3.
- **AUTORISATION** de posséder 1 voiture en anticipation.

ÉQUIPEMENT

- 1 arme de service (Glock, Beretta).
- 2 kevlar (interdiction de double kev toujours valable).
- Les règles sur les armes lourdes sont les mêmes que sur le règlement Oscurana.
- **INTERDICTION** d'utiliser le skorpion et le tec9 en service Unidad.

PROCÉDURES

- **OBLIGATION** de respecter les procédures mises en place via le livre de la justice Oscurana ainsi que le processus (cf : [Procédures Unidad](#)).

HERSES

- **AUTORISATION** de faire un plan herse uniquement si il y a eu un plan pneu en amont.

TIRS PNEUS

- **AUTORISATION** de tirer dans les pneu si les poursuivis tentent de quitter l'île

- **AUTORISATION** de tirer dans les pneu si les poursuivis tentent de vous renverser avec leurs véhicules et que vous êtes à pied (Frontière)

TIRS

- **AUTORISATION** de tirer après 3 sommations

- **AUTORISATION** de tirer uniquement si l'individu est armé (si armé d'un couteau et tente de vous toucher vous pouvez tirer) -> Tout tir non justifié sera considéré comme freekill

- **AUTORISATION** de tirer si l'individu ne réponds pas aux sommations ou NoFear flagrant (veillez bien à rec)

Règlement - Illégal (Affiliés)

DATE DE DERNIÈRE MISE À JOUR :
17/05/2025

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

En tant que joueurs illégaux, vous êtes également encadré par le Règlement - Illégal (GLOBAL) 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 Affiliés 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	<p>Oui</p> <p>AUTORISATION de quitter volontairement le groupe pour faire du civil uniquement avec ce même personnage</p> <p>INTERDICTION de rejoindre PF1/PF2 - Gang / Orga ou Services Publics avec un personnage civil uniquement.</p> <p>Le lead du groupe peut toutefois faire une demande de Mort RP au Support Lite, si elle est jugée nécessaire.</p>
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	<p>Bandits Oui</p> <p>Petite Organisation / MC Non</p>
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	Aucun	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 (Règlement Illégal - Global pour le reste des règles laboratoires affiliés)
Armement	Seulement pétoires	Leads Pas de restrictions d'armes (Glock / Beretta / Calibre 50 / WM29 / Pétoire) Membres 2 Beretta + 2 Pistolets WM29 en libre-service et pétoires pour le reste des membres Bandits uniquement - Gradés 3 glocks maximum en libre-service entre les gradés UNIQUEMENT
Kevlars	Non	Petite organisation et MC - Leads / Gradés 4 maximum entre leads et gradés Bandits Non
Vente pétoire (prix maximum autorisé)	9000\$	9000\$
Vente Beretta (prix maximum autorisé)	Non	12 500\$
Vente Pistolet WM29 (Prix maximum autorisé)	Non	13 500\$
Vente Glock (prix maximum autorisé)	Non	16 500\$
Vente Cal.50 (prix maximum autorisé)	Non	18 000\$
Vente Armes blanche (prix maximum autorisé)	2 500\$	2 500\$
Stockage Glock / Beretta / Céramique / Cal. 50	Non	Oui

Stockage de plaques d'armures et kevlar	Non	Oui
Alliances	Non	Non
Pêche illégale avec harpon	Oui	Oui
Braconnage de requins	Oui	Oui
Racket	Oui	Oui
Prostitution	Oui	Oui
GDT et sous-traitance	Non	Oui
Convoi	Non	Non
Drive By occasionnels	Non	MC / Bandits uniquement
Descente quartier et brawls	Non	MC / Bandits uniquement Soumis à approbation, merci d'envoyer un ticket au Support Lite pour la GAH avec position et accords des leads des groupes

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 : <ul style="list-style-type: none">• 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 : <ul style="list-style-type: none">• Chaque entreprise doit respecter les tarifs imposés par le Guide de la Justice, section "TC" (Tarifs Concurrentiels). 3. Utilisation des Produits : <ul style="list-style-type: none">• 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.

<p>Direction</p>	<p>Règles pour la direction :</p> <ol style="list-style-type: none"> PDG/Co-PDG : <ul style="list-style-type: none"> 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). Autre rôle de direction : <ul style="list-style-type: none"> 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) Actionnaires : <ul style="list-style-type: none"> Les actionnaires doivent obligatoirement faire partie de la direction et y avoir un rôle réel (PDG, Co-PDG, DRH etc.).
<p>Changement au sein d'une entreprise</p> <p>Revente d'une entreprise</p>	<p>Règles pour les Changements au Sein d'une Entreprise :</p> <ol style="list-style-type: none"> Notification des Changements : <ul style="list-style-type: none"> Tout changement au sein d'une entreprise doit être signalé au gouvernement RP. Le signalement doit inclure les informations suivantes : <ul style="list-style-type: none"> Nom de l'entreprise Emplacement PDG Circuit de production Type d'entreprise Validation des Changements : <ul style="list-style-type: none"> Les changements suivants doivent être validés par la mairie : <ul style="list-style-type: none"> Circuit de production Type d'entreprise Emplacement Changement de PDG ou de gérant Vente d'Entreprise : <ul style="list-style-type: none"> Toute vente d'entreprise doit être approuvée par l'IRS.
<p>Recrutement</p>	<p>Règle de Réembauche après un Wipe :</p> <ul style="list-style-type: none"> 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.

<p>Production</p>	<p>Règles du Circuit de Production des Entreprises :</p> <ol style="list-style-type: none"> Circuit Classique : <ul style="list-style-type: none"> Le circuit classique d'une entreprise de production se termine par la finalisation du traitement des produits, suivie de leur vente. Sanctions pour Non-Respect : <ul style="list-style-type: none"> 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. Interdictions Spécifiques : <ul style="list-style-type: none"> Le circuit "Sodium - Solution chimique" est strictement interdit. Utilisation des Circuits : <ul style="list-style-type: none"> 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).
<p>LTD</p>	<p>Règles pour les LTD :</p> <ol style="list-style-type: none"> Emplacement : <ul style="list-style-type: none"> Chaque LTD doit être installé dans une zone appropriée et cohérente avec son activité. Interdiction de Vente : <ul style="list-style-type: none"> 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". Fear RP : <ul style="list-style-type: none"> 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.

<p>Pawnshop</p>	<p>Règles pour les Pawnshops :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Registre des Véhicules : <ul style="list-style-type: none"> • Chaque pawnshop doit maintenir un registre pour chaque véhicule vendu, incluant les informations suivantes : <ul style="list-style-type: none"> ◦ 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 : <ul style="list-style-type: none"> • Il est obligatoire de pouvoir prouver l'existence des performances d'un véhicule. 3. Interdiction de Paiement en Argent Sale : <ul style="list-style-type: none"> • Il est strictement interdit pour un pawnshop de payer un employé ou un client en argent sale. 4. Règlement des Véhicules : <ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>Autres entreprises</p>	<p>Validation des Entreprises :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.

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.

`/advert`

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.

Fermeture administrative

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 fiscal 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.

<p>Rappel général</p>	<p>Limitations et Règles pour les Groupes :</p> <ol style="list-style-type: none"> Restrictions pour les Groupes : <ul style="list-style-type: none"> Les groupes sont limités à un maximum de : <ul style="list-style-type: none"> 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. Exceptions sur Demande : <ul style="list-style-type: none"> Sous demande auprès du staff, il est possible pour un groupe d'avoir : <ul style="list-style-type: none"> 2 entreprises de production, ou 2 commerces (par exemple, un LTD et un Mécano pour un gang). Effets d'un Wipe : <ul style="list-style-type: none"> Si un groupe est effacé (wipe), toutes ses entreprises le seront également, sauf exceptions spécifiées. Précisions pour les Gangs : <ul style="list-style-type: none"> Pour les LTD et Mécanos, vous devez : <ul style="list-style-type: none"> 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.
<p>Gérance</p>	<p>Procédure pour les Groupes Illégaux souhaitant Créer ou Acquérir une Entreprise :</p> <ul style="list-style-type: none"> Les groupes illégaux doivent obligatoirement informer le staff en créant un ticket après l'acquisition ou la création de l'entreprise.
<p>Racket d'entreprise</p>	<p>Réglementation des Paiements par les Entreprises dans une Zone d'Influence :</p> <ul style="list-style-type: none"> 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

<p>Argent sale</p>	<p>Règles concernant les Paiements :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>Production</p>	<p>Règles concernant les Types de Production :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p><i>Exemple à éviter :</i> Produire de l'aluminium dans le but de l'utiliser exclusivement pour les besoins de votre groupe.</p>
<p>Commerce (LTD, mécano)</p>	<p>Règles pour les Activités Commerciales :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Activité du Commerce : <ul style="list-style-type: none"> • Votre commerce doit être actif et ne doit pas servir uniquement les intérêts de votre groupe. 2. Achats et Utilisation des Biens : <ul style="list-style-type: none"> • 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.

<p>Précision mécano</p>	<p>Objectif et Gestion des Entreprises :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. But d'une Entreprise : <ul style="list-style-type: none"> • 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 : <ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>Précision mécano</p>	<p>Règles pour les Réparations de Véhicules :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Interdiction de Réparation en Public : <ul style="list-style-type: none"> • 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 : <ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>Pawnshop</p>	<p>Règles concernant la Vente d'Armes et les Transactions Financières :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vente d'Armes Illégales : <ul style="list-style-type: none"> • La vente d'armes illégales via un pawnshop est interdite. 2. Transactions en Argent Sale : <ul style="list-style-type: none"> • 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 :
21/04/2025

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

Contenu IA

Les photos retouchées par IA sont **interdites** sur le LitelInvader.

Les publications IA (photos, musiques, vidéos) sont **strictement interdites** sur le serveur.

Le contenu se verra supprimé.