

REGLEMENTS

- [Règlement - Global](#)
- [Règlement - Services Publics \(911\)](#)
- [Règlement - Illégal \(GLOBAL\)](#)
- [Règlement - Cayo Perico](#)
- [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 est le fait de prendre en compte que les lieux publics/quartiers/ comico / hôpitaux sont peuplés comme dans la réalité. De plus, il est strictement interdit de reconnaître des véhicules, des personnes par leur couleur/vêtements (exemple : ballas (violet), vagos (jaune) etc...). Cela vaut pour les gangs/organisations principalement. 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> |
| Modification du jeu | <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 l'avantage sur d'autres joueurs est totalement prohibée.</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 qui sont faites pour vous donner un avantage sur d'autres joueurs. Modifications des effets (Tracers, Kill Effects, Sang, etc..) Modifications du HUD (Couleurs, Position, etc..)</p> <p>Replace: Les "replace" alias les modifications visuelles liées à votre jeu sont autorisées seulement dans une certaine cohérence (liés à votre rôleplay actuel) et dans l'objectif d'embellir vos vêtements. Tous ceux ayant pour objectif ou à vocation de trash, d'inciter à la haine, troll (avec notamment des écritures dessus) ou bien non-cohérent sont strictement prohibés et seront sévèrement sanctionnés. La modération se réserve le droit de sanctionner au cas par cas tout replace jugé inadapté au rôleplay.</p> <p>Autre : de plus, l'utilisation d'un logiciel ou d'une commande pour modifier le FOV (l'élargissement de votre écran pour avoir un plus grand-angle de vue) est strictement interdite.</p> |

| | |
|-------------------------------------|---|
| Publicité | Toute publicité (ex: pub d'un discord dans les MP) auprès des joueurs est strictement interdite. |
| Harcèlement RP/HRP - Viol RP | <p>Tout acte et/ou supposition de Viol RP sont interdits et passibles d'un ban permanent sur les serveurs GLife.</p> <p>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> |
| Responsabilité | Vous êtes le seul et l'unique responsable de vos comptes et de votre PC, aucun deban/transfert/remboursement ne sera accepté sous prétexte que ce n'était pas vous. |
| Identité | <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 | Les mutilations/tortures irréversibles nécessitent le consentement HRP préalable du joueur mutilé. |
| 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 | 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. |
| Mort RP | Pour faire une mort RP envers un joueur, vous devez envoyer un dossier au Support Lite et attendre la validation du dossier avant de faire votre scène. De ce fait, aucune mort rp ne sera acceptée sans l'approbation du Staff. |
| Transfert (P1/P2) | <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 de revenir dans la même organisation ou encore de faire un P2 pour rejoindre la même orga ou entreprise - Tous ceux qui utilisent des informations, qu'ils ont obtenues grâce à leur ancien personnage ou leur second personnage est strictement interdit. |
| Wipe RP / Selfresethead | <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) + lieux d'évènements</p> <p>Safe Zones : intérieurs & extérieurs proches des bâtiments</p> <p>- Il est strictement interdit d'entrer dans le poste de police et l'hôpital sans autorisation d'un EMS/Policier</p> <p>(Note: Il est interdit de se réfugier dans une safe zone pour échapper à une scène.)</p> |
| <p>RP Animal</p> | <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> |
| <p>Streamhack</p> | <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 :</p> <p>https://cdn.discordapp.com/attachments/386906533818007554/713428072451539024/unknown.png</p> <p>(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> |
| <p>Vidéo / Photo</p> | <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 | La seule et unique radio que vous pouvez utiliser en RP, et celle disponible aux LTD, toute radio externe (Discord, ect) sont considérer comme HRP et passible d'un bannissement. |
| Voix | <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 | Il est interdit de s'amuser à appeler plusieurs fois le LSPD/EMS (2/3 fois max.), ceci est également valable pour les propriétés. |

Règlement - Services Publics (911)

DATE DE DERNIÈRE MISE À JOUR :
03/12/2024

| Article | Explicatif | Service |
|-------------------------------|---|---------------|
| P1/P2 POLICE - ILLÉGAL | <p>- INTERDICTION d'avoir un P2 Police sauf accord STAFF (demande sous dossier via support).</p> <p>Vous devrez réaliser un dossier sous le format que vous souhaitez (Discord / Google Docs / Google Slides) énonçant les points suivants :</p> <ul style="list-style-type: none">- Personnage illégal (Dans quel groupe vous vous trouvez, ainsi que votre grade)- Pourquoi vouloir un P1/P2 - Illégal/Police (En précisant quel faction vous souhaitez rejoindre)- Gestion des personnages (Présentation de la manière dont vous souhaitez utiliser / gérer vos temps de jeu des deux personnages) <p>Dossier uniquement pour les groupes officiels (Gang/Orga/Affilié (PF 2))</p> | <i>Police</i> |

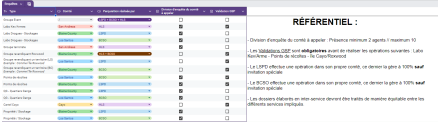
| | | |
|--|---|----------------------------|
| Air Unit | <p>L'unité aérienne, quelque soit le modèle, a le droit à un temps de vol de 25 minutes MAXIMUM et a l'obligation d'un temps de refuel de 5 minutes MINIMUM, sur un hélipad en zone safe (PDP, Hôpital ...).</p> <p>En cas de poursuite d'un autre 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>LSPD, BCSO, HLS, 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 autorisée (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 moyen illicite (Darknet, etc), vous devez mettre tout en oeuvre pour que son achat soit légal.</p> | <i>Everyone</i> |
| Armes lourdes | <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>ATTENTION : Les armes lourdes ne se cumulent pas entre service,</p> | <i>Everyone</i> |
| Armes lourdes moto | <p>Il est interdit d'avoir une arme lourde lorsque vous êtes en moto et d'en faire usage</p> | <i>Everyone</i> |
| Bavure / Coup de pression | <p>Le RP Bavure / Coup de pression est interdit.</p> | <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>Bien sûr, <i>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</i> de vos services.</p> | <i>Police / HLS / Gruppe 6</i> |
| Caméra | <p>Les caméras de vidéosurveillance peuvent être placées à certains endroits et sont consultables depuis les mappings adéquats (LSPD, LSSD, G6, HLS, 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 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>LSPD, BCSO, G6, HLS</i> |
| Cohérence RP | Il est interdit de faire passer votre personnage de l'illégal au légal, ou inversement, tout manquement sera sanctionnable d'un wipe. | <i>Everyone</i> |
| Comportement | En tant que membre des services publics et représentant de la loi vous devez assurer un certain respect de votre fonction et des citoyens ; pas de trolls, pas de manque de respect abusif. N'oubliez pas que vous avez prêté serment lors de votre engagement | <i>Everyone</i> |

| | | |
|--------------------------|--|---|
| <p>Convois</p> | <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> | <p><i>Police</i></p> |
| <p>Corruption</p> | <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> | <p><i>Everyone, sauf EMS/FD et Avocat</i></p> |

| | | |
|----------------------------|--|-----------------|
| Crew | Le /crew peut être utilisé dans l'éventualité où vous possédez déjà une organisation. Cependant, il reste interdit de faire de l'illégal. Le crew doit rester 100% légal. En cas d'XP dans celui-ci, le crew sera automatiquement supprimé. | <i>Everyone</i> |
| Dashcams / Bodycams | Il n'est pas possible de prendre en compte une vidéo externe avec un REC sauf accord Staff le nécessitant dans la prise en compte en RP, | <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 | Il vous est interdit d'interagir dans un rp générant un conflit d'intérêt avec votre autre personnage. (Exemple : Je suis juge/proc je ne peux gérer une affaire dans laquelle mon autre personnage est mêlé.) | Everyone |
| Enquêtes |  | LSPD, BCSO, HLS |
| Fourrière | En tant que policiers, membres du Gouvernement, du DOJ, vous avez accès à la sortie des véhicules des différents points de fourrière. Cette utilisation est interdite pour un cadre personnel et peut être utilisé uniquement dans le cadre professionnel lors d'une perquisition (avec mandat). | Police / Gouv / Doj |
| Gilets pare-balles | Il est interdit d'avoir plus de 3 GPBS (tous confondus) dans son inventaire, Il est cependant possible d'avoir un gilet relatif à une division dans votre véhicule et d'interchanger avec le GPB basique si sortie en division. | Police |
| Herses | Les herses sont autorisées avec parcimonie, aucun abus ne sera toléré. | Police |
| Illégal | Toute action illégale est interdite, cela signifie qu'il vous est interdit d'effectuer des braquages de supérettes, vendre de la drogue, être dans un Crew avec de l'XP, ... | Everyone |
| Interrogatoires | Vous avez la possibilité de proposer des remises de peines, de l'argent ou tout ce qui peut vous être accordé par vos CS/ES/Asst. Chief dans la limite du raisonnable. | Police |

| | | |
|---|---|-----------------|
| <p>Laboratoire de kev/armes</p> | <p>Possibilité aux SP de démonter 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> | <p>Police</p> |
| <p>Leak</p> | <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> | <p>Everyone</p> |
| <p>Libération d'un individu en cellule</p> | <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. | <p>Police</p> |

| | | |
|---|--|--------------------------|
| Loot | Le loot s'effectue à 100% du moment que vous intervenez sur un 10-31 (Tir(s) d'arme(s) à feu). UNIQUEMENT si vous avez vu le GF | <i>Everyone</i> |
| Menu F1 | L'utilisation du menu F1 est autorisé uniquement lorsque vous êtes en service. Il est interdit d'activer son service lorsque vous êtes hors service. Note pour les médecins : Vous n'avez pas le droit de heal / revive lorsque vous n'êtes pas en service | <i>Everyone</i> |
| Mort RP Médicale | Petit bonus pour les EMS, ils auront dorénavant la possibilité de déposer des dossiers de mort RP médicale à l'attention de certains joueurs suivant leur dossier médical. | <i>EMS</i> |
| Munitions | La limite de munition est imposée directement par le dev (7 chargeurs). Vous pouvez avoir jusqu'à 3 boîtes de munitions sur vous, Spécificité : Les armes lourdes sont limités manuellement à 5 chargeurs (130 munitions). | <i>Police / Groupe 6</i> |
| Négociations / Rançons | Vous pouvez désormais accorder une rançon en argent sale uniquement lors de la négociation : - 10.000 \$ par otage - 15.000 \$ par otage s'il s'agit d'un membre du gouvernement, d'un haut gradé de la police, médecins, etc. - Limite : Le montant total de la rançon ne peut dépasser 50.000 \$. Cela ne concerne pas les convois de fonds. | <i>Police / Groupe 6</i> |
| P1 Flic/EMS/Gouv P2 Illégal (groupe) | Concernant les P2 gang/orga/mafia, sont autorisés du moment que vous n'êtes pas membre du DOJ, Lead faction, et que vous ne faites pas d'une unité d'enquête. Pour bénéficier d'une dérogation, il vous faudra alors prendre contact avec les GL-SP. | <i>Everyone</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 | Toute forme de piston est interdite : Si un joueur désire intégrer une faction, il devra passer le processus de recrutement officiel sans passe-droit. Le "coup de boost" par un joueur interne à la faction est interdit. Toute personne surprise à intégrer une faction sous piston est sujet à un kick de la faction. | <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 | <p>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.</p> | <i>Police</i> |
| Retour PDP/QG | <p>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.</p> | <i>Police / HLS / Groupe 6</i> |
| Retour sur zone | Le retour sur zone est interdit. | <i>Police</i> |
| Saut à l'eau | <p>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).</p> <p>Si celui-ci en revanche reste au milieu de l'eau et n'essaye pas de sortir, vous avez l'autorisation de le neutraliser.</p> | <i>Police / HLS / 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><i>Police</i></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><i>Everyone</i></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 :
19/12/2024

| Nom | Détails |
|----------|--|
| Echelons | <p><u>3 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 évènement majeur avec début d'une trame (cette trame vous suivra le long de votre projet jusqu'à son wipe et doit vous guider sur chaque événement et scène)
 - Avoir effectué à minima 30 transactions de drogues
 - Produire à minima 4500 pochons (Gangs sur la weed), 3500 (Organisation sur la cocaïne), 3000 (Organisation sur la meth)
- Proposer 1 événement « civil » permettant de faire jouer les joueurs légaux avec l'illégal.
- Début de la mise en place de vos objectifs du dossier

Moyen terme (1 mois et demi de projet)

- Avoir effectué à minima 8 GDT
- Avoir proposé un second évènement majeur avec la suite de la trame.
 - Avoir effectué à minima 60 transactions de drogues
 - Produire à minimat 10 000 pochons (Gang sur la weed), 7000 (organisation sur la cocaïne), 6000 (organisation sur la meth)
- Proposer un second événement « civil » permettant de faire jouer les joueurs légaux avec l'illégal.
- Début de concrétisation de vos objectifs dossiers.

Long terme (3 mois de projet et +)

- Avoir effectué à minima 16 GDT
- Proposer un troisième et quatrième évènement majeur en lien avec votre trame.
 - Avoir effectué à minima 120 transactions de drogues
 - Produire à minima 25 000 pochons (Gang sur la weed), 20 000 (cocaïne), 18 000 (meth)
- 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 (sauf i laboratoires à faire valider au staff). - INTERDICTION d'effectuer des arrangements RP & HRP pour dodge X groupes. |
| <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> <ul style="list-style-type: none"> - Possibilité pour le groupe qui se fait perquisitionner d'appeler UN groupe tierce pour "l'aider" si plusieurs SP sont sur scène. (exemple HLS / LSPD) - Possibilité de taper le véhicule contenant une partie de la cargaison de la perquisition suite à la scène. |
| <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 le laboratoire (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> |
| <p>Drive by</p> | <ul style="list-style-type: none"> - AUTORISATION uniquement pour les Gangs et les Affiliés Bandits et de manière occasionnelle. - INTERDICTION de Drive by entre Gang et Bandits. |

| | |
|--|---|
| <p>Présence par convoi</p> | <p><u>Présence par convoi :</u></p> <p>Orga = 6 véhicules (armés). Gang = 9 véhicules (armés). MC = 4 véhicules (armés) & motos illimitées (armées) max par convoi.</p> <p>Restrictions sur les catégories de véhicules : https://sites.google.com/view/v3vehglite</p> <ul style="list-style-type: none"> - Moto en guetteuse pour les Gangs - Guetteuse de 2 pour les Orga <ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de posséder des véhicules en doublons (sauf Primo Custom). - AUTORISATION de posséder des véhicules de transport en plus dans le convoi lors de transactions uniquement. - AUTORISATION de BAIT pour 1 véhicule de 4 (Orga). - AUTORISATION de BAIT pour 2 véhicule de 4 (Gang). - INTERDICTION d'avoir des voitures "BELIERS". - OBLIGATION d'être au moins deux par véhicule. - INTERDICTION de retake position lors du tapage. - INTERDICTION qu'un groupe tiers s'incruste dans un tapage entre deux groupes. - INTERDICTION de faire des demi face à face pour le groupe qui répare/mange. - AUTORISATION de taper un véhicule qui répare/mange si le convoi adverse ne reste pas pack autour de lui pour le « protéger ». - INTERDICTION de faire des demi-tours pour engager un face-à-face à l'arrêt. - INTERDICTION de camper un rendez-vous a moins de 1 KM - 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>- Cargaisons d'armes : Autorisation de prendre 100% de la cargaison.</p> |
| <p>Airdrops de contrebande & prix</p> | <ul style="list-style-type: none"> - HORAIRE INTERDIT : de 3h à 16h59. - INTERDICTION de se taper sur les airdrops. - 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/MC/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> <ul style="list-style-type: none"> - AUTORISATION de vendre la drogue dans la rue. - INTERDICTION de vendre sa propre drogue dans la rue (sauf sous accord via le support Lite) <p>Prix Cocaïne : entre 95 et 100 \$/u, en fonction de la confiance, des quantités prises. Prix Meth : ~140 \$/u si 100% de pureté. Exemple : production de Meth avec un taux de 50 % de pureté = vous gagnez 50 % du prix initial de base. Soit 140 divisé par 2 = ~70 \$/u.</p> <p><u>GANG</u></p> <p>Prix Weed : entre 40 et 45 \$/u, en fonction de la confiance, des quantités prises.</p> <ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION d'acheter la drogue que vous produisez (sauf au start groupe). - INTERDICTION de vendre autre drogue que la sienne en transaction classique. (sauf affiliés) - AUTORISATION de vendre la weed dans la rue. |
| <p>Prix revendeur des drogues</p> | <p>Prix Cocaïne : Entre 100 et 105 \$/u</p> <p>Prix Weed : Entre 45 et 50 \$/u</p> <p>Prix meth : Rajout de 10 à 20 \$/u MAX selon le %</p> <p>Prix psilocybin : Entre 25 et 30 \$/u</p> <p>Prix psilocybin2 : Entre 75 et 85\$/u</p> |

Laboratoire

- Pour tout déplacement entre laboratoire/QG et QG/laboratoire, il est OBLIGATOIRE de vous déplacer avec un véhicule de transport (UNIQUEMENT bison, burrito, moonbeam, rancher XL, rumpo, speedo, youga).
- Vous ne pouvez pas mettre votre véhicule de transport à plus de 50 m de votre laboratoire / stockages, etc.
- Distance Labo → QG = 2,5km minimum □ Distance Labo → Autres locations (propriétés & garages du crew et des membres en personnel) = 1,5km minimum
- **INTERDICTION** de vider la drogue du laboratoire en la mettant ailleurs que dans le véhicule de transport (interdiction sur soi).
- **INTERDICTION** de rester à l'intérieur de son laboratoire et de le faire tourner en boucle.
- **INTERDICTION** de crocheter la porte d'une propriété ou de sonner à celle-ci pour en découvrir l'intérieur.
- **AUTORISATION** pour les organisations implantées sur la cocaïne et la meth de faire tourner les laboratoires capturés d'une drogue différente de la leur.
- **AUTORISATION** aux MC de guetter les labos avec des motos, mais toujours dans l'obligation de taper avec des véhicules.
- **INTERDICTION** de prendre les hauteurs et d'avoir des automatiques pendant toute l'attaque.
- **INTERDICTION** d'être en véhicule et de retake avec du moment ou la molo est lancée.
- **INTERDICTION** de "leak" aux flics la position d'un labo si vous n'avez pas obtenus l'autorisation d'attaquer celui-ci.
- **INTERDICTION** de faire des aveux de laboratoire sur la mauvaise porte
- **AUTORISATION** de tourner vos laboratoires de drogue sans avoir à revendiquer qui vous êtes avec une tenue ou une couleur mais les tenues troll ne sont pas tolérées. (seulement les organisations)
- **INTERDICTION** de faire une demande de changement de laboratoire plus de 2 semaines après qu'il soit placé.
- **INTERDICTION** de camper le laboratoire d'armes et de kevlar et de taper sur la porte de celui-ci. (minimum de 500 mètres avant de pouvoir taper.)
- **INTERDICTION** pour les Affiliés de camper les laboratoires de champignons et de taper sur la porte de ceux-ci. (minimum de 500 mètres avant de pouvoir taper.)
- **OBLIGATION** de faire tourner les laboratoires de **kevlar** et **d'armes** de 13h jusqu'à 04h.
- **INTERDICTION** d'aller au labo d'arme / Kevlar sans avoir son labo de drogue.
- **INTERDICTION** de passer plus d'une commande d'armes sans avoir son labo de drogue.

Quand un groupe perd son labo, il peut l'attaquer de nouveau au bout de 2 semaines sans preuve, avec

| | |
|---|--|
| <p>Laboratoire de champignons (Affiliés uniquement)</p> | <ul style="list-style-type: none"> - OBLIGATION de faire tourner les laboratoires de champignons de 15h jusqu'à 02h. - AUTORISATION de revendiquer un laboratoire de champignons AU MAXIMUM, à condition d'avoir la sous-traitance du territoire du laboratoire. - AUTORISATION de récupérer une production de champignons abandonnée depuis plus de 30 minutes par un autre groupe. - OBLIGATION de contacter le Support Lite après récupération avec preuve d'abandon (photo du laboratoire plein et horloge du téléphone montrant + de 30 minutes d'abandon) - AUTORISATION de taxer les autres groupes sur un laboratoire revendiqué dans la limite de 15.000\$/semaine/groupe. - AUTORISATION de déclarer une guerre en cas de refus de paiement d'une taxe. - AUTORISATION de demander une GDT pour récupérer le territoire d'un laboratoire revendiqué par un autre groupe. |
| <p>Descente quartier et brawls (Affiliés bandits uniquement)</p> | <ul style="list-style-type: none"> - AUTORISATION pour les bandits d'effectuer une descente quartier ou un brawl à l'arme blanche UNIQUEMENT contre un autre groupe de bandits. - OBLIGATION d'organiser le brawl dans un quartier, territoire qui appartient à un des deux groupes ou sur vos frontières de territoires. - 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> | <ul style="list-style-type: none"> - Carte d'identité : Entre 400 et 410\$ - Fausse carte grise : 415\$ et 425\$ - Faux Passeport : 430\$ et 440\$ <p>Le business de faux papiers a été implémenté pour la prostitution et le concessionnaire illégal.</p> |
| <p>Racket de magasins</p> | <ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de camper un magasin plus de 8 minutes - INTERDICTION d'AFK dans le magasin pour esquiver le tapage par un groupe. |

| | |
|-------------------------------------|--|
| <p>Matières Premières</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Les groupes étant sur la cocaïne devront récolter uniquement les graines de coca. - Les groupes étant sur la méthamphétamine devront récolter uniquement la Méthylamine. - Les groupes étant sur la weed devront récolter uniquement les graines de weed - Le reste des matières premières devront être récoltées par les PF. - OBLIGATION de les récompenser/payer. - AUTORISATION pour les gangs/organisations de vendre des matières premières. - OBLIGATION d'avoir un véhicule de transport/SUV sur les points de récolte. - 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</p> | <ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION d'avoir plus de 6 chargeurs dans le coffre d'un véhicule - INTERDICTION d'avoir plus de 3 chargeurs sur soi en plus de ceux déjà rechargés dans les armes |
| <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>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 : 2 armes lourdes <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/15 ORGA VS GANG - Présence d'armes lourdes pour les Organisations : 2 armes lourdes - Présence d'armes lourdes pour les Gangs : 3 armes lourdes (2 automatiques max + 1 fusil à pompe) |
| <p>Kevlar</p> | <ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de mettre un kevlar décoratif. - INTERDICTION de mettre un kevlar non-cohérent. - INTERDICTION de mettre un kevlar sans posséder une plaque d'armure. |
| <p>Cohérence</p> | <ul style="list-style-type: none"> - OBLIGATION pour les MC de posséder un kevlar sous le cuir. - OBLIGATION de respecter les couleurs des tenues et le style vestimentaire proposé dans le dossier. |
| <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 (les petites frappes et habitants 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. |

| | |
|---------------------------|---|
| <p>Tir pneus</p> | <ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de tirer dans les pneus au début de la course-poursuite. Tirez en dernier recours ! - INTERDICTION 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) - Achat de drogue/armes/objets UNIQUEMENT en argent sale. |

Ventes d'armes & craft d'armes
Orga - Orga/ Gang - Gang / Orga - Gang

- **INTERDICTION** de vendre plus de 20 armes à feu et 60 kevlar par groupe par semaine (aux ORGA)
- **INTERDICTION** de vendre plus de 25 armes à feu par groupe par semaine (aux Gangs)
- **INTERDICTION** de vendre plus de 10 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.
- **OBLIGATION** de faire tourner son laboratoire et ses transactions pour être éligible au craft d'armes (ORGA)
- **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 a -> PF1 / PF2

GUN LEAD & Craft d'armes

GANG

5 transactions de weed (vente) & 10 tournées de laboratoires/semaine.
- 1 transaction = 2 armes
- 1 tournée de labo = 2 armes
TOTAL MAX COMMANDE : 30 armes/ 4 pétoires/ 2 molotov par groupe.

ORGA/MC

6 transactions organisation cocaïne & 5 transactions organisation méth & 10 tournées de laboratoire/semaines (ALL)
- 1 transaction = 6 kevlar ou 2 armes
- 1 tournée = 3 kevlar ou 1 armes
TOTAL MAX COMMANDE : 20 armes/ 60 kevlar / 4 pétoires/2 molotov par groupe.

ATA

- ATA après coma par balle de 30 minutes.
- **AUTORISATION** de conduire durant ce délai (une fois soigné quand on boîte 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>Convois & Fusillade (Affilié / Habitants)</p> | <p>- INTERDICTION de faire des convois pour les Affiliés Officielles / non officielles / habitants.</p> <p>- AUTORISATION de faire des convois de marchandise de 3 véhicules max pour les transactions UNIQUEMENT.</p> <p>- AUTORISATION de lancer des fusillades pour les affiliés officiels dans le cadre d'un conflit et pour des raisons valables.</p> <p>- INTERDICTION de donner un call pour une autre raison que le NO FEAR.</p> |
| <p>QG Affiliés Officiels</p> | <p>- AUTORISATION de revendiquer un petit quartier / QG (seulement si vous y habitez et faites vos affaires).</p> |
| <p>Matériel/Production drogue affiliés/habitants</p> | <p>- AUTORISATION pour les affiliés, habitants de cultiver la drogue exclusive (champignons)</p> <p>- INTERDICTION de vendre le matériel en dehors des prix suivants :</p> <p>Bouteilles d'eaux : entre 5 et 10 dollars. Lampes : entre 100 et 130 dollars. Pots : entre 70 et 90 dollars.</p> <p>Prix drogue Affiliés/Habitants : Entre 20 et 25 \$/u, en fonction de la confiance, des quantités prises.</p> |
| <p>Business Affiliés Officiels</p> | <p>Cliquez sur ce message.</p> |
| <p>Concessionnaire Illégal</p> | <p>- INTERDICTION de vendre des véhicules du concessionnaire illégal contre de l'argent propre (pawnshop ou transfert direct)</p> |

| | |
|--|--|
| <p>Prix armes</p> | <ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de vendre un pétoire plus de 7 000\$ (Orga/Gang) et plus de 9 000\$ (Affiliés) - INTERDICTION de vendre un pistolet céramique plus de 8 500\$ (orga/gang) et 10 500\$ (affiliés) - INTERDICTION de vendre un beretta plus de 10 500\$ (orga/gang) et 12 500\$ (affiliés) - INTERDICTION de vendre un glock plus de 12 500\$ (orga/gang) et 14 500\$ (affiliés) - INTERDICTION de vendre un calibre 50 plus de 16 000\$ (orga/gang) et 18 000\$ (affiliés) - INTERDICTION de vendre un kevlar plus de 3000\$ - INTERDICTION de vendre une arme blanche plus de 2500 dollars. - INTERDICTION de vendre un cocktail molotov en dehors de cette tranche de prix 3200-8500 dollars. - INTERDICTION de vendre un revolver lourd plus de 43 000 dollars. - INTERDICTION de vendre une arme lourde au delà de 100k de son prix initial. - INTERDICTION de vendre une arme lourde obtenue dans les caisses boutiques. |
| <p>Camp (LABO/RDV/QG/STOCKAGE/PDP/HOPITAUX)</p> | <ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de camper un laboratoire (rester sur une position fixe, en ne faisant rien sur la position et en étant à pieds/allonger/cacher. Il est autorisé de rester dans un véhicule et tourner autour de la position du potentiel laboratoire ; vous pouvez rester sur une position fixe avec votre véhicule dans un délai raisonnable (environ 8 minutes). - INTERDICTION de camper un QG, PDP, Hopital, Zone Safe. - INTERDICTION de taper devant la porte de n'importe quel stockage. - AUTORISATION de taper sur la porte d'un laboratoire. |

| | |
|-----------------------------|--|
| <p>Wipe</p> | <ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de quitter un groupe officiel sans wipe. - AUTORISATION de garder son personnage si leave d'un groupe affiliés et affiliés officiels (Si kick le lead peut procéder à une mort RP). - INTERDICTION de /selfresethead. |
| <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/MC</u> 25 slots (20 slots sur scène, 5 slots pouvant jouer en civil simultanément)</p> <p><u>GANG</u> 30 slots (25 slots sur scène, 5 slots pouvant jouer en civil simultanément)</p> <ul style="list-style-type: none"> - POSSIBILITÉ pour ces joueurs "civil" de faire ATM/Supérettes/Fleeca. - INTERDICTION de guetter/faire tourner le labo/donner des informations et tout autre type d'actes illégaux hors ceux cités au dessus. - INTERDICTION d'avoir des slots AFK au sein d'un projet. - INTERDICTION de kick un joueur pour une cotise |

**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)
- **AUTORISATION** de prendre des hauteurs naturelles lors d'une attaque (pont, montagne et étage d'un parking...)
- **INTERDICTION** de prendre de prendre les hauteurs tant que le GF n'est pas engagé.
- **INTERDICTION** de prendre des hauteurs non naturelles.
- **AUTORISATION** de céder son territoire pour stopper une guerre (ticket GGO + preuves)
- **AUTORISATION** de créer une guerre totale après plusieurs abus sur le territoire (ticket GGO/GAH GDT + preuves)
- **INTERDICTION** d'utiliser une automatique en GDT (Gang/Orga uniquement)
- **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 = 25 kevlar
Orga VS Gang = 10 kevlar MAX

GANG / ORGA / Affiliés vs SP

- 3 à 5 personnes MAX pour effectuer un plan pneus.(même règles que hors GDT)
- **OBLIGATION** de jouer la poursuite avec les SP, BMX ou autre interdits

| | |
|---|--|
| <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 - Cayo Perico

DATE DE DERNIÈRE MISE À JOUR :
19/12/2024

L'ensemble des règles sont à appliquer pour les scènes entre sous factions Unidad (Paria / Troodos / Cape Horn / Guardia de la Nación Libre / Zetas) et pour les scènes entre Unidad vs SP.

| Intitulés | Descriptions | Rôles |
|-----------|--------------|-------|
|-----------|--------------|-------|

| | | |
|--|--|---------------|
| <p>Restrictions alliances / guerres</p> | <p>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 Cayo Perico.</p> <p><u>Ces conflits & alliances sont valables uniquement sur Cayo Perico.</u></p> <p><u>Alliances :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION d'effectuer des guerres en surnombre <i>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.</i> - AUTORISATION d'effectuer des alliances commerciales (vente d'armes / drogues etc) - AUTORISATION de vendre des informations à une autre sous faction. - OBLIGATION de respecter les gradés des factions (notamment en OP Unidad) <p><u>Conflits :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - AUTORISATION de générer des conflits cohérents et justifiés avec les autres sous factions. - AUTORISATION d'effectuer des fusillades entre sous factions - AUTORISATION d'effectuer des actes de sabotages entre sous factions. - OBLIGATION de laisser un délai de 15 minutes entre chaque scènes inter-factions. <p><u>Business & Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - OBLIGATION d'acheter ses armes / plaques auprès des leads Unidad. <p><u>Guerilla</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 Guerilla. | <p>Unidad</p> |
|--|--|---------------|

| | | |
|--|--|--------|
| Armes LS/BC | <ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de posséder des armes lourdes sur LS / BC sans aucune raison (hors évènement / grosses scènes) - AUTORISATION de sortir MAX Glock / Kevlar pour les personnes non concernées par le point précédents. | Unidad |
| Armes Cayo Perico | <ul style="list-style-type: none"> - AUTORISATION de posséder MAX 2 arme lourde sur Cayo Perico par sous entité de l'Unidad (gradés). - AUTORISATION de sortir MAX Glock / Kevlar pour les personnes non concernées par les points précédents. - Restriction calibre 50 : 3 max par faction. | Unidad |
| Armes lourdes Évènement / grosses scènes | <p>Lors des grosses OP et gros évènements, les sous factions s'allieront pour Cayo Perico sous le nom "d'Unidad".</p> <p><u>En cas de grosses scènes / évènement</u></p> <p>Selon le nombre de personnes sur scène, les armes lourdes peuvent être sorties de la sorte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 | Unidad |
| Restrictions armes lourdes | <p><u>Unidad :</u></p> <p><i>5 armes lourdes max sur grosse scènes</i></p> <p>- <i>Interdiction de se balader avec une arme lourde en dehors des grosses scènes.</i></p> | Unidad |
| Kevlars / accessoires d'armes / munitions | <ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de posséder plusieurs kevlars et plaques d'armes sur soi. - INTERDICTION de s'équiper d'un nouveau kevlar une fois celui initial brisé. - INTERDICTION de posséder des accessoires d'armes. - INTERDICTION de posséder plus de 3 boîtes de munitions. | Unidad |

| | | |
|-----------------------------------|--|-------------------|
| Tenues et cohérences | <ul style="list-style-type: none"> - OBLIGATION de posséder une tenue cohérente avec le type de RP que vous faites (Unidad / Paria / Troodos / Cape Horn / Guardia de la Nación Libre) - OBLIGATION de posséder des véhicules cohérents avec le type de RP que vous faites (hors véhicules communs UNIDAD) - OBLIGATION de rester cohérent dans son RP - INTERDICTION de posséder armes et kevlar si vous n'êtes pas en service. | Unidad |
| Gunfight / retour sur zone | <ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de se heal durant les GF. - INTERDICTION de taunter les corps au sol. - 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 est autorisée quand le GF est engagé. | Unidad |
| Service et switch job | <ul style="list-style-type: none"> - OBLIGATION de se mettre en service - INTERDICTION de switch entre le job médecins et Unidad. | Médecins / Unidad |
| Tir pneus | <ul style="list-style-type: none"> - 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. | Unidad |
| ATA | <ul style="list-style-type: none"> - ATA après coma par balle de 30 minutes. | Unidad |
| Pits | <ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de pits lors des courses poursuites / autre | Unidad |
| Prise d'otage / Loot | <p>Possibilité de loot les éléments suivants à hauteur de 50% :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Drogue - Requins - Argent sur vente de drogues <p>- INTERDICTION de PO sans réelles raisons et en boucle.</p> | Unidad |

| | | |
|---|--|----------|
| Hélicoptère | <ul style="list-style-type: none"> - 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. | Unidad |
| Véhicules Unidad | <ul style="list-style-type: none"> - OBLIGATION de prendre les véhicules UNIDAD pour les grosses OP / évènements. | Unidad |
| Camp | <ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de camper un PDP, Hopital, Zone Safe. | Unidad |
| Vol d'organe & dons de sangs | <ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de voler un organe à un joueur sans faire une scène au préalable - AUTORISATION d'effectuer des dons de sangs | Médecins |
| Soins | <ul style="list-style-type: none"> - 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. | Médecins |
| Cohérence | <ul style="list-style-type: none"> - OBLIGATION de respecter les véhicules attitrés lors des OP - OBLIGATION d'adopter un comportement cohérent au RP Médecin et au RP Cayo Perico (paroles / façon d'être..) - OBLIGATION de posséder un style vestimentaire en OP cohérent au RP Médecin et au RP Cayo Perico - 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 d'OP Medic. | Médecins |

BUSINESS

| Règles | Description | Concernés |
|--------|-------------|-----------|
|--------|-------------|-----------|

| | | |
|---------------------------------|--|---------------|
| <p>Déroulé événement</p> | <ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de prendre les hauteurs avant le lancement des événements GF - INTERDICTION de posséder plus de 3 boîtes de munitions sur soi. - INTERDICTION de se relever / revive pour participer une nouvelle fois à la fusillade. - INTERDICTION d'être plus que le nombre de groupes invités - OBLIGATION de se TK dès lors que les groupes ne sont plus nombreux. - INTERDICTION de faire les pneus des véhicules - INTERDICTION de prendre les hauteurs tant que les fusillades ne sont pas déclenchées - INTERDICTION de s'équiper d'armes / kev à la villa | <p>Unidad</p> |
| <p>Blanchiment</p> | <ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de blanchir l'argent sale obtenu par les différents business du groupe événement GCP. (tout doit être déposé dans les coffres attitrés) | <p>Unidad</p> |
| <p>Business affiliés</p> | <p style="text-align: center;"><u>Affiliés :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de vendre plus de 700 cocaïne / semaine / groupe affiliés <p style="text-align: center;"><u>Orga/Gang :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - AUTORISATION vous pouvez désormais vendre 1T de chaque drogue / groupe à la semaine. <i>Exemple : Les GNL peuvent vendre 1T de weed et 1T de cocaïne et 1T de meth aux Madrazo. Ils pourront également faire de même pour les autres organisations.</i> - OBLIGATION de vendre la cocaïne à 90 \$/u. - OBLIGATION de vendre la meth à 65 \$/u (pas 100%). - OBLIGATION de vendre la weed à 40\$/u. - OBLIGATION d'effectuer les transacs' sur Cayo Perico. <p style="text-align: center;"><u>Événements :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - AUTORISATION d'effectuer des événements pour les affiliés - Les récompenses seront <u>à votre charge</u>. - INTERDICTION de prendre des armes automatiques sur les événements affiliés. | <p>Unidad</p> |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------------|--|---------------|----------|---------------|----------|-------------|-----------|------------------|-----------|--------------|-----------|----------------------------|------------|----------------------------|------------|------------------------|------------|----------------------|------------|----------------------|------------|----------------------|------------|----------------------|------------|------------------------|------------|---------------------|------------|-------------------------|------------|----------------------|------------|------------------------|----------|-------------------------|-----------------|--------------------------|-----------------|--------------------------|-----------------|---------------------------|-----------------|--|
| | <p>- Achat d'armes lourdes : 1 toutes les deux semaines.</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Achat d'armes | <table><tr><td>Pétoire (PNJ)</td><td>5 000 \$</td></tr><tr><td>Beretta (PNJ)</td><td>8 500 \$</td></tr><tr><td>Glock (PNJ)</td><td>10 500 \$</td></tr><tr><td>Five Seven (PNJ)</td><td>10 500 \$</td></tr><tr><td>Cal,50 (PNJ)</td><td>13 500 \$</td></tr><tr><td>Sawed-off (Demande Cartel)</td><td>230 000 \$</td></tr><tr><td>Remington (Demande Cartel)</td><td>245 000 \$</td></tr><tr><td>Saiga (Demande Cartel)</td><td>265 000 \$</td></tr><tr><td>KSG (Demande Cartel)</td><td>270 000 \$</td></tr><tr><td>MP5 (Demande Cartel)</td><td>290 000 \$</td></tr><tr><td>ADP (Demande Cartel)</td><td>280 000 \$</td></tr><tr><td>AkU (Demande Cartel)</td><td>250 000 \$</td></tr><tr><td>Ak-47 (Demande Cartel)</td><td>500 000 \$</td></tr><tr><td>M4 (Demande Cartel)</td><td>500 000 \$</td></tr><tr><td>TAR 21 (Demande Cartel)</td><td>800 000 \$</td></tr><tr><td>AUG (Demande Cartel)</td><td>800 000 \$</td></tr><tr><td>Plaque de Kevlar (PNJ)</td><td>3 000 \$</td></tr><tr><td>6 Kevlars de 1 % à 25 %</td><td>2 Kevlars neufs</td></tr><tr><td>5 Kevlars de 26 % à 50 %</td><td>2 Kevlars neufs</td></tr><tr><td>4 Kevlars de 51 % à 75 %</td><td>2 Kevlars neufs</td></tr><tr><td>3 Kevlars de 76 % à 100 %</td><td>2 Kevlars neufs</td></tr></table> | Pétoire (PNJ) | 5 000 \$ | Beretta (PNJ) | 8 500 \$ | Glock (PNJ) | 10 500 \$ | Five Seven (PNJ) | 10 500 \$ | Cal,50 (PNJ) | 13 500 \$ | Sawed-off (Demande Cartel) | 230 000 \$ | Remington (Demande Cartel) | 245 000 \$ | Saiga (Demande Cartel) | 265 000 \$ | KSG (Demande Cartel) | 270 000 \$ | MP5 (Demande Cartel) | 290 000 \$ | ADP (Demande Cartel) | 280 000 \$ | AkU (Demande Cartel) | 250 000 \$ | Ak-47 (Demande Cartel) | 500 000 \$ | M4 (Demande Cartel) | 500 000 \$ | TAR 21 (Demande Cartel) | 800 000 \$ | AUG (Demande Cartel) | 800 000 \$ | Plaque de Kevlar (PNJ) | 3 000 \$ | 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 | |
| Pétoire (PNJ) | 5 000 \$ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Beretta (PNJ) | 8 500 \$ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Glock (PNJ) | 10 500 \$ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Five Seven (PNJ) | 10 500 \$ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Cal,50 (PNJ) | 13 500 \$ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sawed-off (Demande Cartel) | 230 000 \$ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Remington (Demande Cartel) | 245 000 \$ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Saiga (Demande Cartel) | 265 000 \$ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| KSG (Demande Cartel) | 270 000 \$ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| MP5 (Demande Cartel) | 290 000 \$ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ADP (Demande Cartel) | 280 000 \$ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| AkU (Demande Cartel) | 250 000 \$ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ak-47 (Demande Cartel) | 500 000 \$ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| M4 (Demande Cartel) | 500 000 \$ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| TAR 21 (Demande Cartel) | 800 000 \$ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| AUG (Demande Cartel) | 800 000 \$ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Plaque de Kevlar (PNJ) | 3 000 \$ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 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 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Laboratoire | <p>- AUTORISATION de récupérer / contester la tournée de laboratoire d'une sous faction.</p> <p>- AUTORISATION d'intercepter le convoi de drogue entre le laboratoire et le QG.</p> <p>- OBLIGATION de faire laboratoire -> QG (interdit de vendre direct)</p> <p>- AUTORISATION de venir en véhicule au laboratoire</p> <p>- INTERDICTION de monopoliser le laboratoire et d'y faire des aller retour en laissant une personne dedans</p> <p>- INTERDICTION de prendre en otage un membre d'une autre faction et de le garder sur le laboratoire avec vous</p> <p>- INTERDICTION d'être à plusieurs faction dans le laboratoire</p> <p>- AUTORISATION de braquer au laboratoire si nombre égal à deux</p> <p>AUTORISATION de lancer un GF au laboratoire si au préalable il y a eu 2 tentatives de reprise l'argent doit être partagé à 1 ou 2 personnes au laboratoire, essayez d'être fairplay.</p> | Unidad | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Règlement - Illégal (Affiliés)

DATE DE DERNIÈRE MISE À JOUR :
19/12/2024

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

| | Affiliée phase 1 | Affiliée phase 2 | Habitants |
|---|------------------|--|-----------|
| Membres | 8 | 12 | N/A |
| MORT RP sur l'un des membre (sans dossier) | Non | Oui pour les leads | Non |
| Wipe du personnage si leave projet ou wipe projet | Non | Oui Possibilité de quitter le groupe sans être wipe mais uniquement pour faire du civil avec ce même personnage. Le lead du groupe peut faire un dossier de mort RP si il le juge nécessaire | Non |
| Revendiquer un QG | Non | Oui | Non |

| | | | |
|--|---------------------|---|---|
| Posséder un P2 dans un groupe officiel (Orga / Gang / PF2) | Non | Non | Non |
| Vendre dans la rue | Oui | Oui | Oui |
| Planter des champignons | Oui | Oui | Oui |
| Planter au seins du quartier, sur un toit, dans un lieux incohérent | Non | Non | Non |
| Prix de ventes en transacpsilocybin | Entre 20 et 25 \$/u | Entre 20 et 25 \$/u | Entre 20 et 25 \$/u |
| Prix de ventes en transacpsilocybin 2 (laboratoire) | Non | Entre 70 et 75\$/u pour le groupe possédant le laboratoire | Non |
| Pétoires et beretta | Seulement pétoires | ALL: - Leads : Pas de restrictions d'armes (Glock/Beretta/Calibre 50) - Membres : 2 Beretta + 2 Pistolets céramique en libre-service et pétoires pour le reste des membres Bandits : - Gradés : 3 Glock en libre-service entre les gradés UNIQUEMENT | Seulement pétoires par tranche de 4 habitants |
| Kevlars | Non | Petite Orga : 3 MAX entre leads et gradés UNIQUEMENT Bandit : Pas concerné | Non |

| | | | |
|---|---------|---------|---------|
| Vente pétoire (prix maximum autorisé) | 9000\$ | 9000\$ | 9000\$ |
| Vente pistolet céramique (Prix maximum autorisé) | Non | 10500\$ | Non |
| Vente beretta (prix maximum autorisé) | Non | 12500\$ | Non |
| Vente Glock (prix maximum autorisé) | Non | 14500\$ | Non |
| Vente Cal,50 (prix maximum autorisé) | Non | 18000\$ | Non |
| Vente Armes blanche (prix maximum autorisé) | 2.500\$ | 2.500\$ | 2.500\$ |
| Stocker des beretta/glo ck/cal.50 | Non | Oui | Non |
| Alliance entre Affiliées | Non | Non | Non |
| Pêche illégale avec harpon | Oui | Oui | Oui |
| Braconnag e de requins | Oui | Oui | Oui |
| Racket | Oui | Oui | Oui |

| | | | |
|-----------------------------|-----|---|-----|
| Prostitution | Oui | Oui | Oui |
| GDT et sous-traitance | Non | Oui | Non |
| Convoi | Non | Non | Non |
| Drive By | Non | Bandits : Oui Petite Orga : Non | Non |
| Descente quartier et brawls | Non | Bandits : Oui sur vos territoires avec ticket Support Lite 24h avant (incluant position et accords lead) Petite Orga : Non | Non |

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 d'acheter 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 celles qui ne sont pas des entreprises commerciales. 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

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. |

| | |
|--|--|
| <p>/advert</p> | <p>Utilisation de la Commande /advert :</p> <ol style="list-style-type: none"> Accès : <ul style="list-style-type: none"> Toutes les entreprises de type "business shop" peuvent utiliser la commande <code>/advert</code>. Fréquence des Annonces : <ul style="list-style-type: none"> Il est important de ne pas spammer les annonces. Laissez un minimum d'une heure entre chaque annonce. Utilisation Appropriée : <ul style="list-style-type: none"> La commande <code>/advert</code> doit être utilisée uniquement pour les ouvertures et les promotions exceptionnelles. Il est interdit d'utiliser <code>/advert</code> pour diffuser des messages personnels. Toute infraction pourra entraîner des sanctions. Restriction des Annonces : <ul style="list-style-type: none"> Il est interdit de passer des annonces pour une entreprise autre que la vôtre. |
| <p>Fermeture administrative</p> | <p>Conditions de Fermeture des Entreprises : Une entreprise peut être fermée temporairement ou définitivement dans les cas suivants :</p> <ol style="list-style-type: none"> Décision du Gouvernement : <ul style="list-style-type: none"> Fermeture décidée suite à une enquête fiscale ou refus de se soumettre à un contrôle fiscal. Problèmes Juridiques du PDG : <ul style="list-style-type: none"> Fermeture en cas de problèmes judiciaires rencontrés par le PDG, tels qu'une enquête en cours ou une amende fiscale impayée. Inactivité Prolongée : <ul style="list-style-type: none"> Fermeture due à une inactivité prolongée de l'entreprise. Rachat ou Revente Illégale : <ul style="list-style-type: none"> Fermeture suite à un rachat ou une revente illégale de l'entreprise. <p>Remarque : Cette liste n'est pas exhaustive et d'autres raisons peuvent également entraîner la fermeture d'une entreprise.</p> |

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 :
06/12/2024

| 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>Cette suppression s'accompagne de sanctions à la hauteur.</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 LitelInvader.

Le contenu se verra supprimé.