

Règlement - Services Publics (911)

DATE DE DERNIÈRE MISE À JOUR :
08/01/2025

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> <p>– Personnage illégal (Dans quel groupe vous vous trouvez, ainsi que votre grade)</p> <p>– Pourquoi vouloir un P1/P2 – Illégal/Police (En précisant quel faction vous souhaitez rejoindre)</p> <p>– Gestion des personnages (Présentation de la manière dont vous souhaitez utiliser / gérer vos temps de jeu des deux personnages)</p> <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, DHS, G6</i>
Armes et équipements de service	<p>Il est autorisé de conserver votre équipement hors service. Cependant, celui-ci ne doit à aucun moment être utilisé, et doit être considéré comme non présent dans celui-ci lorsque vous êtes en CIVIL. Toute utilisation sera sanctionnée.</p>	<i>Everyone</i>

Armes Légères (Hors Service)	<p>Il est autorisé d'avoir en sa possession une arme légère, du moment que celle-ci est légalement 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 / DHS / 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, DHS, Mairie LS & BC, SAMS & LSCoFD), en direct seulement.</p> <p>L'ajout de caméras se fait uniquement auprès des mairies respectives, à la validation d'un cahier des charges.</p> <p><i>Les caméras peuvent être endommagées, créant ainsi une nouvelle activité via le menu alertes de votre métier.</i></p>	<i>Everyone</i>
Camp 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, DHS</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	<p>Le /crew peut être utilisé dans l'éventualité où vous possédez déjà une organisation. Cependant, il reste interdit de faire de l'illégal. Le crew doit rester 100% légal. En cas d'XP dans celui-ci, le crew sera automatiquement supprimé.</p>	<i>Everyone</i>
Cumul faction SP	<p>Il est autorisé de posséder un P1 et un P2 appartenant aux Services Publics (exemple : <i>P1 BCSO/LSPD/DHS & P2 SAMS/Gruppe 6/LSCoFD/DOJ</i>).</p> <p>En revanche, les cumuls suivants sont strictement interdits :</p> <ul style="list-style-type: none"> - P1 BCSO & P2 LSPD - P1 BCSO/LSPD & P2 DHS - P1 DOJ & P2 DOJ/Avocat <p>IMPORTANT : Si vous êtes P1 LSPD/BCSO/DHS et P2 Juge, il est formellement interdit de traiter les affaires liées à la faction à laquelle vous appartenez en P1.</p> <p><i>Le non respect de cette règle entraînera des sanctions pouvant aller jusqu'au wipe des personnages concernés.</i></p>	<i>Everyone</i>
Dashcams / Bodycams	<p>Il n'est pas possible de prendre en compte une vidéo externe avec un REC sauf accord Staff le nécessitant dans la prise en compte en RP,</p>	<i>Police</i>

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).	<i>Police / Gouv / Doj</i>
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.	<i>Police</i>
Herses	Les herses sont autorisées avec parcimonie, aucun abus ne sera toléré.	<i>Police</i>
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, ...	<i>Everyone</i>
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.	<i>Police</i>

<p>Laboratoire de kev/armes</p>	<p>Possibilité aux SP de démanteler l'un de ses deux laboratoires sous certaines conditions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - A la suite de multiples filatures / photographies sur la zone du laboratoire. - L'interception de plusieurs speedo contenant la marchandise (<i>entre 5 à 15 speedo</i>). - La prise d'informations de la part de joueurs illégaux (<i>interrogatoires, etc.</i>) <p>IMPORTANT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le démantèlement est autorisé seulement sur accord GGO Lead + GSP Lead à la suite d'un dossier d'enquête bien fourni et répondant aux précédents critères. - Possibilité pour les enquêteurs et SEULEMENT les enquêteurs de camper les laboratoires sans limite de durer (<i>à leur risques et périls</i>). - Interdiction pour l'unité aérienne de camper le laboratoire (<i>SAUF</i> lors du démantèlement de celui-ci) <p><i>Le démantèlement d'un laboratoire fera l'objet d'une défense de la part d'un groupuscule (faire preuve de fairplay en cas de victoire du SP envers le groupe).</i></p>	<p><i>Police</i></p>
<p>Leak</p>	<p>Le leak est formellement interdit pour tous les membres du 911. Toute personne souhaitant fuiter des informations de son plein gré s'expose à de lourdes sanctions.</p> <p>Définition Leak : L'anglicisme « leak » (en français : « fuite ») désigne plus spécifiquement une fuite d'information</p>	<p><i>Everyone</i></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><i>Police</i></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	Possibilité aux polices de détruire les points de récoltes, des différentes drogues, selon les conditions suivantes : - Dossier d'enquête complet (<i>interrogatoires, flagrant délit, photographies ...</i>) - Validation par les GSP Lead <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>	<i>Police</i>
Régulateur	Il est interdit de monter dans la voiture d'une tierce personne dans le but de mettre le régulateur, afin de nuire à une course-poursuite ou toute autre action.	<i>Everyone</i>
Réparation course poursuite	En cas de PIT de votre part sur une course-poursuite, vous avez l'opportunité de le laisser réparer par fair-play, puis de le laisser repartir afin de continuer la course poursuite. Si l'action ne vient pas de vous, il n'y a pas de raison légitime (fair-play) de laisser réparer. Enfin, si le comportement du joueur en face n'est pas ouf (par exemple : taunt, trash, etc.), vous avez le droit de ne pas laisser le joueur réparer et donc de procéder à son arrestation.	<i>Police</i>

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.</p> <p>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 / DHS / 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 / DHS / Groupe 6</i>

<p>Scènes de wipe groupe sous enquête</p>	<p>Il arrive souvent que les enquêteurs des différents services mettent en place des enquêtes qui n'aboutissent pas car le groupe wipe avant l'opération de démantèlement. Désormais, deux possibilités s'offrent à vous :</p> <p><i>Option 1 (moins probable car peut donner lieu à des abus)</i></p> <p>Le groupe prévient la GGO de son wipe. Les membres des GSP sont mis au courant pour savoir si l'un des services publics à un dossier le concernant. Si c'est le cas, le service public a 24 à 48h pour organiser son opération. Bien évidemment, cela relève du cas où le groupe accepte de faire cette dernière scène avec le SP</p> <p><i>Option 2</i></p> <p>Si le groupe ne souhaite pas faire l'attaque, les stockages resteront et le SP qui dispose d'une enquête concernant le groupuscule doit mener une opération dans les prochaines 72 heures. Cette opération donnera lieu à une défense de la part d'un groupuscule.</p> <p><i>Donc, vos dossiers d'enquêtes ne sont pas à perte et vous avez toujours la possibilité de terminer votre enquête même si elle n'est pas aboutie à 100%.</i></p>	<p>Police</p>
<p>/Service</p>	<p>Tout agent présent au poste en tenue et prêt à travailler doit activer son service pour éviter de bloquer les actions illégales.</p> <p>Exceptions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lors du dispatch/roll-call le /service peut rester désactivé lors de sa mise en place. - Les agents participant à des recrutement (Police Academy) ou des cérémonies ne sont pas tenus d'activer leur service pendant ces événements. Cependant, après ces activités, s'ils restent au poste pour effectuer des tâches liées au service, ils doivent l'activer. 	<p>Everyone</p>

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

Revision #33

Created 28 July 2024 20:28:30 by Jolan

Updated 20 January 2025 23:24:46 by Kurdent