

Règles

Retrouvez ici l'ensemble des règlements officiels du serveur *Sensity*.

Pour vivre une expérience RP complète, fluide et conforme aux attentes de la communauté, il est **essentiel de prendre connaissance de toutes les informations présentes dans cette catégorie**.

Vous y trouverez également des **informations cruciales** concernant certaines **fonctionnalités spécifiques** du serveur, leur cadre d'utilisation, ainsi que les **droits et devoirs** qui en découlent.

- [Lexique du Roleplay](#) 📄
- [Réglementation générale](#) 📄
- [Politique de bannissement](#) 📄
- [Fonctionnalité](#)
 - [Création de Groupe Illégale](#) 📄
 - [Business et Ventes](#)
 - [Les guerres et conflits](#) 📄
 - [Mort RP](#) ✂
 - [Pose de Props](#) 📄
 - [Téléphone](#) 📄
- [Service public](#) 📄
 - [Règlement Police](#) 📄
 - [Jugement](#) ⚖
 - [Code Pénal](#) ⚖
 - [Wipe RP](#) 📄
- [Règlement Illégal](#) 📄

Lexique du Roleplay ?

Ce lexique a pour objectif d'expliquer de manière claire les différents comportements interdits sur le serveur, afin de garantir une expérience roleplay sérieuse, réaliste et équitable pour tous les joueurs.

Lexique du Roleplay

- **Définition** : Incarner un personnage femme si vous êtes un homme et inversement.
- **Rappel** : Il est maintenant possible avec les nouvelles règles de FIVEM d'incarner un personnage transgenre, tout en restant cohérent et respectueux. Tout abus visant à ce moquer de la cause LGBT, personnage créé pour trash ou être irrespectueux sera sanctionné de bannissement ou de wipe.

- **Définition** : Le manque de cohérence RP se traduit par des actions, comportements ou décisions qui ne respectent pas l'univers du jeu, les lois de la logique ou le contexte du personnage

- **Définition** : Tuer un joueur sans raison RP valable ou sans scénario logique.

- **Définition** : Après une mort RP (coma, blessure grave), le personnage ne se souvient plus des événements passés.

- **Définition** : Utiliser un taser sans raison RP valable.

- **Définition** : Ouvrir le feu sans raison RP.

- **Définition** : Emprisonner un joueur sans fondement RP.

- **Définition** : Procéder à une arrestation injustifiée.
- **Définition** : Provoquer volontairement les forces de l'ordre sans raison justifié.
- **Définition** : Parler ou agir hors du contexte RP, parler de l'irl dans le RP.
- **Définition** : Ignorer la douleur que son personnage devrait ressentir.
- **Définition** : Frapper sans raison RP valable.
- **Définition** : Ne pas ressentir de peur dans des situations où celle-ci est obligatoire.
- **Définition** : Forcer une action ou réaliser des actes impossibles IRL.
- **Définition** : Imposer une action à un autre joueur sans qu'il soit consentant ou qu'il ne puisse réagir.
- **Définition** : Utiliser des informations obtenues hors RP dans le jeu.
- **Définition** : Fouiller un joueur sans réelle mise en scène RP.
- **Définition** : Tenir compte de l'environnement RP global (ville peuplée).
- **Définition** : Renverser volontairement des joueurs sans justification.

- **Définition** : Vouloir "gagner" chaque scène RP, au mépris de la logique et de la cohérence.

- **Définition** : Tirer des conclusions trop rapides sans preuve RP.

- **Définition** : Courir dans tous les sens pour éviter les balles ou la police.

- **Définition** : Sauter en courant pour aller plus vite.

? Réglementation générale

Voici la liste du **règlement général**.

Cependant, il est **important de consulter les différents règlements spécifiques** (cargaisons, braquages/prises d'otages, domiciles, etc.) afin d'être pleinement informé des **règles liées à chaque fonctionnalité** et des **possibilités offertes sur le serveur**.

Vous trouverez :

- Le **règlement des fonctionnalités** à l'adresse suivante :

<https://wiki.sensityliferp.io/books/regles-vrw/chapter/fonctionnalite>

- Le **règlement des activités illégales** à cette adresse :

<https://wiki.sensityliferp.io/books/regles-vrw/page/reglementation-des-activites-illegales>

Nous vous invitons à lire attentivement chaque document afin d'éviter toute sanction liée à une mauvaise compréhension des règles en vigueur.

Règlement général – Comportement, respect et sécurité

En cas de non-respect de ces règles, des sanctions pourront être appliquées à votre organisation, que ce soit en jeu (RP) ou hors jeu (hors-RP), sans possibilité de contestation.

Vente ou achat d'objets contre de l'argent réel

Toute transaction impliquant de l'argent réel en échange d'objets, de biens, de monnaies ou de services en jeu est **strictement interdite**, qu'il s'agisse de **vente** ou d'**achat**.

Vous n'êtes en aucun cas autorisé à :

- vendre des objets, véhicules, armes, monnaies ou services en jeu contre de l'argent réel ;
- acheter des objets, véhicules, armes, monnaies ou services en jeu contre de l'argent réel ;
- proposer, organiser, négocier ou faciliter ce type de transaction, même à titre "d'ami", de "dépannage" ou de "service".

Sont notamment considérés comme moyens de paiement réels, sans que cette liste soit limitative :

- PayPal et autres plateformes de paiement en ligne,
- virement bancaire, carte bancaire,
- crypto-monnaies,

- tout autre moyen de paiement en argent réel, direct ou indirect.

En cas de dénonciation ou de preuve d'une telle transaction (vente ou achat, tentative ou transaction aboutie) :

1. **Les objets, biens ou avantages en jeu concernés pourront être immédiatement saisis, supprimés ou réattribués**, à la seule appréciation du staff.
2. **Aucun remboursement, compensation ou contestation ne sera accepté** pour les pertes liées, directement ou indirectement, à une transaction impliquant de l'argent réel.
3. **Des sanctions lourdes et permanentes seront appliquées à l'encontre des joueurs impliqués**, qu'ils soient vendeurs, acheteurs ou intermédiaires.

Si vous souhaitez vendre des items, vous pouvez le faire avec de l'argent propre, de l'argent sale ou des dons de diamants. Cependant, en cas d'arnaque, nous ne saurions être tenus responsables.

Respect et propos inappropriés

- Les **propos sexistes, déplacés** ou **discriminatoires**, en particulier envers les femmes, n'ont pas leur place sur le serveur.
- Tout contenu à **connotation sexuelle non consentie**, qu'il soit exprimé via des émotes, des messages RP (Instagram, Twitter, etc.) ou tout autre support, est formellement proscrit.
- Le **sexisme**, sous toutes ses formes, est prohibé.

Micro et interactions vocales

- L'utilisation d'un **micro fonctionnel et de bonne qualité** est obligatoire. En cas de non-conformité, l'équipe se réserve le droit de prendre les mesures nécessaires.

Rôleplay et identité

- Il est maintenant possible avec les nouvelles règles de FIVEM d'incarner un personnage transgenre, tout en restant cohérent et respectueux. Tout abus visant à ce moquer de la cause LGBT, personnage créé pour trash ou être irrespectueux sera sanctionné de bannissement ou de wipe.
- Votre **nom RP** doit être réaliste et cohérent avec l'univers du serveur. Les noms à jeux de mots, parodiques ou inappropriés sont interdits.

Sécurité et comportement hors-RP

- L'usage de **logiciels non autorisés**, / **toute forme de triche** est strictement interdit.
- **La publicité** sous toutes ses formes est proscrite sur le serveur.

La liste suivante des modifications de votre jeu est strictement interdite et entraînera une lourde sanction

Nom	Descriptions
"No Bush"	L'absence de végétation ("No Bush") est strictement interdite
"No Props"	L'absence d'objets de décoration ou de tout autre élément présent sur la carte ("No Props") est strictement interdite.
"ped light"	Une luminosité anormale affecte les joueurs, les rendant visibles même dans l'obscurité totale est strictement interdite.
"No Water"	L'absence d'eau ou la suppression de tout élément aquatique présent sur la carte ("No Water") est strictement interdite.

À noter que toute modification de vos réglages de jeu, notamment la distance de chargement des intérieurs, vous conférant un avantage comme par exemple la possibilité de tirer à travers les bâtiments et d'atteindre une cible malgré la présence d'un mur est strictement interdite.

Se coller à un mur dans le but d'éliminer une cible à travers celui-ci est également interdit, sauf s'il s'agit de vitres que les balles peuvent traverser des deux côtés.

No-Fear RP / Alt-F4 / Refus de scène

Tout comportement de **No-Fear RP**, de **déconnexion volontaire (Alt-F4)** ou de **refus de scène RP** sera sanctionné dans un premier temps par **cinq avertissements officiels du staff**.

- En cas de récidive, l'individu concerné sera soumis à une **mort RP définitive**, accompagnée d'un **wipe complet du personnage** (perte totale des données associées à celui-ci).

Règlement vestimentaire en milieu illégal

Il est **essentiel de respecter les règles vestimentaires spécifiques aux activités illégales**. Certaines tenues sont **interdites ou réglementées** afin de garantir la cohérence RP et d'éviter les abus.

Pour consulter le détail complet de ces règles, veuillez vous référer à la page suivante :

[Réglementation des activités illégales - Tenues autorisées et interdites](#)

Utilisation abusive des zones sécurisées

Se **réfugier délibérément dans une zone sécurisée** (commissariat, hôpital, entreprise, etc.) pendant une **scène RP** ou une **course-poursuite** est **strictement interdit**. De même il est

strictement interdit de prendre en otage un joueur dans celle-ci !

Cette action est considérée comme une **fuite non-rp** et fera l'objet de **sanctions**.

Il est également **indispensable de se référer au règlement relatif aux propriétés et entrepôts**, disponible au lien suivant :

☐ <https://wiki.sensityliferp.io/books/regles-vrw/page/habitations-entrepots>

Perte de mémoire après un coma (N.L.R)

Suite à une **mise en coma (mort RP temporaire)**, votre personnage ne se souvient **d'aucun événement lié à la scène** ayant conduit à cette mort.

Il est donc strictement interdit de revenir se venger, de poursuivre une interaction fondée sur des souvenirs effacés par la situation, ou de retourner sur la scène pour y interagir, même si vous êtes informé en RP des événements en cours.

Parking en situation RP

Le **stationnement d'un véhicule pour fuir une scène** ou détourner une interaction RP est formellement interdit.

Tout abus entraînera une **sanction**, et le joueur concerné **perdra l'accès à la fonction de stationnement automatique** de ses véhicules.

Il est **strictement interdit** de stationner des véhicules d'entreprise dans les QG des organisations ou des gangs.

Déconnexion en cours de scène

Il est **strictement interdit de quitter le jeu (Alt+F4 ou autre)** en pleine interaction RP sans justification.

Si vous devez impérativement quitter le serveur, informez les autres joueurs **de manière RP et discrète**, et la scène sera **reprise à votre retour**.

Tout abus sera sanctionné comme une **fuite de scène**.

Réaction face au NoRP

Face à un comportement NoRP, vous ne devez **jamais répondre par un autre NoRP**.

Utilisez la commande `/report` pour alerter l'équipe de modération, qui interviendra si nécessaire.

⚠ Toute escalade de non-rp volontaire entraînera des sanctions pour **tous les joueurs concernés**.

Propos HRP en jeu

Il est **strictement interdit** d'émettre des propos HRP en pleine scène RP, **quelle que soit la raison**.

Les discussions hors RP doivent être limitées aux canaux prévus à cet effet (Discord ou OOC autorisé).

Tout manquement sera **immédiatement sanctionné**.

Corruption légale interdite

Tout comportement corrompu (dit « ripoux ») est **formellement interdit** chez les personnages appartenant aux forces de l'ordre, aux secours ou à toute entité gouvernementale.

Les abus de pouvoir sont **non autorisés** dans les factions légales.

Vol en entreprise

Tout patron doit faire attention à qui il donne les clés du coffre d'entreprise. Si un patron est victime d'un vol ce sera à lui en roleplay de faire en sorte de récupérer ses biens.

Off-Road RP

Les véhicules 4x4, motos cross ou autres véhicules tout-terrain peuvent sortir des routes uniquement sur des **terrains plats ou collines douces**.

Il est **interdit de gravir des pentes raides** ou de circuler avec des véhicules non adaptés dans des environnements off-road.

Le réalisme doit rester **prioritaire**.

Port de joueur et otages

Il est **interdit de porter un joueur conscient (otage, ami, etc.)** pour le forcer à monter dans un véhicule.

Seuls les **joueurs inconscients (à terre)** peuvent être portés, **à l'exception du conducteur** qui ne peut jamais porter.

Capacité de transport RP et d'argent

Vous devez **respecter la capacité logique de vos véhicules** en fonction du nombre de joueurs.

Exemple : Pour 6 personnes, il est attendu que vous utilisiez **au minimum deux véhicules**, chacun ayant la place nécessaire.

Vous n'avez pas le droit d'avoir plus de 10 000\$ (propre et sale) sur vous.

Demandes d'entreprise

Toutes les demandes liées aux entreprises (ajout de slots, places de parking, gestion de stock, etc.) doivent être adressées **directement en ticket sur le discord Sensity**.

Aucune demande ne sera traitée en dehors de ce cadre.

Arnaques interdites

Les **arnaques intentionnelles**, qu'elles soient économiques, contractuelles ou matérielles, sont **strictement interdites**.

Aucune justification RP ne sera acceptée pour couvrir une arnaque réalisée dans le **seul but de nuire à autrui**.

Divulgence d'identité sous la menace

Lorsqu'un individu est **tenu en joue ou menacé directement par une arme à feu**, il a l'obligation de :

- **Révéler son grade**, s'il fait partie d'un groupe hiérarchisé (police, gang, gouvernement, etc.)
- **Mentionner le nom de son organisation**, de manière claire et véridique

Tout mensonge ou refus de coopérer dans ce contexte sera considéré comme **du NoRP** et sanctionné.

Insultes et comportements toxiques

- Chaque organisation est responsable de ses membres.,
- Si vous ne gérez pas les insultes ou comportements déplacés de vos membres, nous serons contraints de **sanctionner l'ensemble du groupe**.

Scène EMS

Si un EMS voit un besoin d'opération, de rendez-vous, ou autres scène plus longue qu'un soin ou une simple réanimation, vous êtes maintenant dans l'obligation de les faire sous peine de jail. Les EMS sont trop en retrait sur le rp et on besoin aussi de pouvoir évoluer.

Limite de joueurs par scène

Lors de scènes importantes impliquant à la fois les parties légales et illégales du serveur, le camp légal est tenu de se limiter à un maximum de **25 membres**, sans exception.

Les spectateurs sont considérés comme des participants à la scène. À ce titre, leur présence ne permet en aucun cas d'augmenter le nombre de joueurs autorisés.

En cas de non-respect de cette règle, certains agents des services légaux pourront être placés en jail pendant la scène, sans avertissement préalable, afin de garantir que cette limite de 25 membres ne soit pas dépassée.

Cette mesure vise à préserver l'équilibre entre les factions légales et illégales, ainsi que l'équité en matière d'équipement et d'armement disponible pour chaque camp.

? Politique de bannissement

Le bannissement est l'une des sanctions les plus sévères appliquées sur le serveur. Toutefois, selon la gravité des faits reprochés, des sanctions additionnelles peuvent s'ajouter au bannissement, notamment en présence de circonstances aggravantes ou de comportements récidivistes.

Tolérance Zéro à la Tricherie

La triche est une menace grave pour l'équilibre et la qualité de l'expérience roleplay sur notre serveur. Elle constitue une violation directe des règles fondamentales de fair-play et de respect entre joueurs.

Aucune forme de triche ne sera tolérée.

Comportements considérés comme de la triche

Sont strictement interdits et considérés comme de la triche, entre autres :

- L'utilisation de logiciels ou programmes modifiant le comportement du jeu de manière non autorisée.
- Le recours à des dispositifs matériels ou techniques visant à obtenir un avantage illégal (y compris ceux permettant de contourner la sécurité du client).
- Toute manipulation visant à révéler des informations normalement invisibles ou inaccessibles (positions des joueurs, inventaires, véhicules, etc.).
- L'aide au ciblage automatique ou à la visée assistée non native au jeu.
- La téléportation, le vol, ou l'invincibilité non encadrée par le cadre RP ou les permissions du staff.
- L'ajout ou la modification d'objets, véhicules, armes ou monnaie sans autorisation.
- Le contournement de restrictions serveur ou système d'anti-cheat.
- Le partage ou l'utilisation de failles permettant d'altérer ou perturber le gameplay normal.
- La complicité avec un tricheur (ex. : réception d'argent, armes ou objets issus de triche, ou non-signalement d'un comportement anormal).

Politique de sanctions

Le serveur applique une **politique de tolérance zéro** envers toute forme de triche. Par conséquent :

- En cas de **suspicion fondée** de tricherie, **vous serez banni définitivement**, sans avertissement préalable, **et l'intégralité de vos achats boutique sera supprimée sans possibilité de récupération.**
- Si vous êtes **incapable de fournir une défense claire et convaincante** face à une accusation de triche, vous serez considéré comme responsable des faits reprochés et soumis à la **même sanction** : **Bannissement définitif + suppression irrévocable des achats boutique.**
- En cas de **dénonciation accompagnée de preuves recevables**, le joueur incriminé fera immédiatement l'objet d'un **bannissement définitif**, ainsi que d'un **retrait total de l'ensemble de ses acquisitions boutique**, sans appel possible.

Les sanctions liées à la triche sont automatiques, définitives et irréversibles.

Pour plus de détails sur la politique de remboursement et de gestion des achats, veuillez consulter l'article suivant :

<https://wiki.sensityliferp.io/books/assistance/page/boutique-politique-de-remboursement-abonnements-ect>

Fonctionnalité

☐ Règlement des fonctionnalités spécifiques

Retrouvez dans cette catégorie l'ensemble des règles liées aux différentes fonctionnalités propres au serveur *Sensity*.

Qu'elles soient **légales ou illégales**, ces fonctionnalités sont encadrées par des **explications claires** et une **réglementation précise** afin de garantir une utilisation cohérente en roleplay.

Il est fortement recommandé de consulter cette section avant d'exploiter une mécanique de gameplay, afin d'éviter tout abus ou sanction.

Création de Groupe Illégale ?

Bienvenue dans la section dédiée à la réglementation des packs Organisation Criminelle / Gang.

Ce document a été rédigé dans le but de faciliter la création de votre pack.

Vous y retrouverez l'ensemble des règles à respecter, ainsi que le modèle à suivre afin de mener à bien la conception de votre pack, une fois celui-ci acheté.

- Vous devez créer un ticket sur le discord Sensity et fournir un dossier complet.
- Votre organisation devra être au minimum 8 actifs pour la création (sous dossier).**
- Vous devez prendre en compte la hiérarchie en ville une fois installé.
- Vous êtes conscient qu'en tant que patron, vous vous risquez à une mort rp possible.

Prenez également conscience que le staff vous observe avant la création de vos groupes et veille à ce que chacun respecte le règlement. Ainsi, si votre comportement en jeu n'est pas exemplaire, votre dossier aura moins de chances d'être accepté.

- Nom de l'organisation :

Depuis le rachat de FiveM par **Rockstar Games**, des règles strictes ont été mises en place concernant le nom des organisations.

Il est désormais interdit d'utiliser des noms de gangs, d'organisations criminelles ou toute autre référence à des entités réelles impliquées dans des activités illégales. Rockstar considère cela comme une forme de **glorification de groupes terroristes ou criminels**, ce qu'ils ne souhaitent **en aucun cas** associer à leur jeu.

Il est donc **primordial** de ne pas utiliser de noms réels, ni de variantes ou contrefaçons.
Exemple : le groupe « Wagner » ou une variante comme « Vagner » seront **systematiquement refusés**.

Nous vous prions de **respecter scrupuleusement** cette règle imposée par **Rockstar Games / Cfx.re**.

Aucune exception ne sera tolérée.

- Emplacement souhaité pour la villa :

L'emplacement que vous choisissez pour l'implantation de votre organisation doit être stratégique, mais également conforme aux règles en vigueur. Soyez conscient que votre QG doit être un endroit sûr et relativement caché.

Les Game Master devront valider votre emplacement et vous prévenir si ce n'est pas possible.

Pour les mapping, les villas ouverte dans GTA de base, votre QG deviendra payant et vous ne pourrez pas en avoir un sans passé par ça. Mais pour autant, vous n'avez pas de joker sur votre RP vous pourrez le perdre a tout moment sans remboursement si votre groupe est delete.

Voici un modèle à respecter:

https://docs.google.com/document/d/1UGCIXj1_x2co4rAk_inQ3_vlyDcmaqKeKd6bzSL6Sxg/edit?usp=sharing

Le but n'est pas de copier/coller le G-doc mais de s'en servir comme aide.

Business et Ventes

Il existe 5 types de business différents:

- Craft d'armes
- Kit de réparation d'armes
- GPB
- Munitions
- Blanchiment

Un groupe ne peut détenir qu'un seul business.

Les ventes vont être faites à partir d'un panel de prix, les groupes qui vendront pour leurs business devront se fixer à ce panel là, mais également les autres personnes qui souhaitent revendre par la suite. Pour suivre la nouvelle économie, si nous constatons que les prix ne sont pas respectés, vous serez sanctionnés.

Fusée éclairantes	130\$ sale
9mm Parabellum	140\$ sale
.45 ACP	160\$ sale
7.62x51mm NATO	170\$ sale
.44 Magnum	180\$ sale
.50 AE	180\$ sale
12 Gauge	180\$ sale

.338 Lapua Magnum	190\$ sale
.308 Winchester	190\$ sale
5.56x45mm NATO	190\$ sale

GPB	80 000\$ sale
-----	---------------

Réparation pistolet	40 000\$ sale
Réparation mitraillette	80 000\$ sale
Réparation fusil d'assaut	120 000\$ sale
Réparation fusil à pompe	120 000\$ sale
Réparation fusil de précision	180 000\$ sale
Réparation mitrailleuse lourde	180 000\$ sale

--	--

Pistolet Mk 2	50 000\$ sale
Glock 19 Tactical	60 000\$ sale
Pistolet WM 29	80 000\$ sale
Pistolet Cal. 50	100 000\$ sale
Revolver lourd Mk 2	150 000\$ sale

Pistolet Mitrailleur	100 000\$ sale
Mitraillette légère	120 000\$ sale
Pistolet automatique	140 000\$ sale
Mitraillette Mk 2	180 000\$ sale

ADP de combat	200 000\$ sale
Fusil à canon compact	200 000\$ sale
Fusil à pompe	240 000\$ sale
Fusil à pompe scié	220 000\$ sale
Fusil à double canon	280 000\$ sale
Double Barrel	360 000\$ sale
Fusil compact	200 000\$ sale
Fusil d'assaut	200 000\$ sale
Carabine spécial Mk 2	280 000\$ sale
MCX Spear	360 000\$ sale
HK416	360 000\$ sale
M249	700 000\$ sale
Mitrailleuse de combat Mk 2	800 000\$ sale
Fusil de précision lourd Mk 2	800 000\$ sale
Fusil à lunette Mk 2	600 000\$ sale
Fusil à pompe d'assaut	700 000\$ sale

Les guerres et conflits ?

Les conflits sont la possibilité d'un début de guerre, mais n'engage pas les mêmes règles que les déclenchement de guerre.

Vous pouvez être en conflit sur les drogue, labos et territoire sans forcément être en réelle guerre.

Tableau des différences d'autorisations et d'interdictions selon le type d'organisation criminelle. Votre guerre devra être validé avant par les Game Master en ticket discord.

Catégorie	Organisations	Gangs
Déclenchement de guerre	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Une guerre se déclenche en RP lorsqu'un patron annonce à l'autre patron qu'une guerre est lancée via une scene rp. L'autre patron ne pourra pas refuser la guerre. (Si valider par le GameMasters) 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Une guerre se déclenche en RP lorsqu'un patron annonce à l'autre patron qu'une guerre est lancée via une scene rp. L'autre patron ne pourra pas refuser la guerre. (Si valider par le GameMasters)
Durée maximum	☐ 7 jours	☐ 7 jours
Alliances (milices / autres)	☐ Interdites	☐ Interdites
Descente chez l'ennemi	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Dans la villa adverse ☐☐Attendre la validation des Game Masters pour qu'ils spec. 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Dans le quartier adverse ☐☐Attendre la validation des Game Masters pour qu'ils spec.
Gain lors de la descente	☐ +500 points au classement + possibilité de prise d'otage	☐ +500 points au classement + possibilité de prise d'otage
Mort RP	☐ Une mort rp sous dossier sera accepté si les conditions sont cohérente.	☐ Une mort rp sous dossier sera accepté si les conditions sont cohérente.
Drive-by	☐ Interdit	☐ Autorisé toutes les 4h avec véhicules non blindés et non exclus , en zone ennemie

Récupération d'ennemis	<input type="checkbox"/> Un membre peut descendre du véhicule, kidnapper, et remonter (△ Risque de représailles, capture possible par le gang adverse)	<input type="checkbox"/> Un membre peut descendre du véhicule, kidnapper, et remonter (△ Risque de représailles, capture possible par le gang adverse)
Réaction des défenseurs	<input type="checkbox"/> Peuvent tirer sur le véhicule ou capturer les assaillants	<input type="checkbox"/> Peuvent tirer sur le véhicule ou capturer les assaillants
Utilisation des otages en guerre	<input type="checkbox"/> Comme moyen de pression stratégique	<input type="checkbox"/> Comme moyen de pression stratégique
Tirs sans sommation (hors Mass RP)	<input type="checkbox"/> Autorisés (sans négociation ni sommation)	<input type="checkbox"/> Autorisés (sans négociation ni sommation)
Respect du Fear RP en otage	<input type="checkbox"/> Obligatoire	<input type="checkbox"/> Obligatoire
Contrôle des circuits de drogue	<input type="checkbox"/> Stratégie de guerre acceptée	<input type="checkbox"/> Stratégie de guerre acceptée
Gains à la victoire	<input type="checkbox"/> + 1 000 XP	<input type="checkbox"/> + 1 000 XP
Fin de guerre	Pour mettre fin à une guerre, un arrangement peut être trouvé au bout de 7 jours. La guerre prend fin si le patron ou le co-patron est tué ou qu'un des deux groupes abandonne car il ne se sent pas capable de rivaliser.	Pour mettre fin à une guerre, un arrangement peut être trouvé au bout de 7 jours. La guerre prend fin si le patron ou le co-patron est tué ou qu'un des deux groupes abandonne car il ne se sent pas capable de rivaliser.

Les guerres ne se terminent pas obligatoirement par des morts RP mais peuvent aussi se terminer en donnant le respect à l'équipe gagnante.

Mort RP ??

Mort RP

La **Mort RP** correspond à la fin définitive de l'histoire de votre personnage. Elle entraîne l'abandon total de son identité, de ses relations, de ses possessions, et de tout lien avec ses anciennes activités. Ce type de mort doit être justifié par une situation cohérente, crédible et motivée par un contexte roleplay sérieux et construit.

Les demandes de Mort RP sans fondement roleplay solide ou sans justification claire ne seront pas prises en compte

Lors d'une scène où une Mort RP est engagée, **toute personne présente sur les lieux**, alliée ou non, **s'expose également à une Mort RP** si elle est neutralisée durant la scène. Cela inclut aussi les personnes venues en renfort.

Après avoir subi une Mort RP, vous **ne pourrez pas rejoindre le même groupe** (ou toute organisation liée à celui-ci) **avant un délai de 3 jours minimum**, et ce, quel que soit le nouveau personnage incarné.

De plus, **tout personnage qui divulgue volontairement des informations sensibles** (lieux d'activités illégales, noms de membres d'un groupe, réseaux criminels, etc.) **aux forces de l'ordre (LSPD) s'expose à une Mort RP, si des preuves concrètes sont apportées** pour justifier cette sanction.

Explication du fonctionnement

Pour effectuer une demande ou suivre un exemple de mise en forme, veuillez consulter le modèle suivant :

Lien vers le dossier : [Dossier Mort RP](#)

☐ Une fois un dossier validé par le staff, vous n'avez pas de limite de temps pour effectuer votre scène. Le jour où vous attrapez la personne concernée dans le cadre d'une scène RP, vous pourrez appliquer la Mort RP directement, à condition que cela se fasse toujours dans un contexte RP

☐ Les membres du staff HG ont la possibilité de définir des zones de Mort RP, qui peuvent apparaître à tout moment lors d'une scène. Il est donc important de faire très attention à vos actions.

☐ Pour valider une Mort RP, il est obligatoire de filmer les scènes suivantes :

- La capture du joueur
- La scène de la mort

Sans ces preuves vidéo, la demande ne pourra pas être prise en compte

Si la scène n'est pas jugée conforme au RP, la Mort RP sera refusée et votre dossier annulé. Vous ne pourrez plus effectuer de Mort RP sur cette personne pour cette raison ; un nouveau dossier, avec de nouvelles justifications

Pose de Props ?

La fonctionnalité permettant aux joueurs de poser librement des **éléments décoratifs ou utilitaires** (props) tels que des meubles, murs, grillages, palettes, etc., est conçue pour enrichir l'immersion et favoriser la créativité dans le cadre de scènes RP dynamiques et cohérentes.

Cependant, cette liberté implique une responsabilité importante de la part des joueurs. Afin de préserver l'équilibre du serveur et d'éviter les abus, un ensemble de règles strictes encadre cette fonctionnalité.

☐ Utilisation autorisée

- Vous pouvez poser des éléments pour améliorer l'apparence ou la fonctionnalité d'un lieu, qu'il soit public ou privé, dans le cadre d'une scène RP ou de la vie quotidienne de votre organisation.
- Vous pouvez créer des barrières, obstacles ou défenses temporaires pour vous protéger lors d'un assaut, à condition qu'ils respectent la cohérence du RP et ne bloquent pas totalement l'accès à une zone.
- Vous pouvez aménager un laboratoire, un entrepôt ou un QG avec du mobilier cohérent et réaliste dans la limite du raisonnable.

☐ Interdictions spécifiques

Blocage total de QG

Il est **formellement interdit de barricader intégralement** un QG ou un bâtiment dans le but de **rendre toute intrusion impossible**. Un minimum d'accessibilité physique doit être conservé pour garantir des scènes réalistes.

Bunkers magiques / Fortifications irréalistes

Il est interdit de construire des **structures renforcées irréalistes** ou dignes de jeux de survie (type bunker, forteresse, mur impénétrable, etc.) pour **protéger un lieu** (QG, maison, entrepôt, laboratoire, cultures, etc.). Toute construction doit rester dans un cadre RP crédible.

Skybases & escaliers sans logique

La création de **skybases** (bases en hauteur sans fondations réalistes) ou d'**escaliers menant dans le vide** sans justification RP est **strictement interdite**. Nous ne sommes pas sur *Minecraft*. Toute construction doit s'intégrer visuellement et logiquement à l'environnement urbain.

Nettoyage après scène

Les **forces de l'ordre** (LSPD, SWAT, etc.) sont tenues de **retirer les props** (barrières, barricades, objets divers) **à la fin de chaque intervention**, afin de maintenir une map propre et fonctionnelle.

Objets sans cohérence RP

Les objets posés doivent **avoir une logique RP claire**. Il est interdit de placer des props de manière aléatoire ou abusive (ex : objets empilés sans équilibre, objets incohérents avec le lieu, textures glitched, etc.).

☐☐ Sanctions

Tout abus, contournement de ces règles ou volonté manifeste de nuire à l'équilibre du serveur via l'utilisation de cette fonctionnalité pourra entraîner :

- La suppression immédiate des props abusifs par un staff.
- Une **suspension temporaire ou définitive** du droit de poser des props.
- Des **sanctions RP ou hors-RP** pouvant aller jusqu'à la suppression d'une organisation en cas d'abus répétés.

☐☐ *Ce règlement est en constante évolution. Tout joueur est censé le connaître et l'appliquer. L'ignorance de ces règles ne constitue pas une excuse valable.*

Téléphone ?

Le téléphone représente un élément essentiel du jeu de rôle et doit être utilisé conformément aux règles établies ci-dessous afin d'assurer une immersion maximale et le respect du fair-play.

Ces règles sont mises en place pour éviter les abus et garantir des scènes cohérentes et équilibrées. Tout manquement entraînera des sanctions à l'encontre du joueur concerné, pouvant aller jusqu'à des sanctions lourdes selon la gravité des faits.

? Règles Générales d'Utilisation

- **Restitution obligatoire :**

Lorsqu'un téléphone est confisqué au cours d'une scène, celui-ci doit être restitué à la fin de ladite scène par esprit de fair-play, **sauf si un réel intérêt roleplay motive sa rétention** (par exemple : extraction de contacts liés à un trafic, filature, opérations criminelles, etc.).

Tout abus ou détournement de cette règle sera passible de sanctions.

- **Prise d'otage - Procédure obligatoire :**

Lors d'une prise d'otage, le preneur d'otage est dans l'obligation de récupérer physiquement le téléphone de la victime.

Une simple déclaration orale ne suffit pas.

→ **Exemple correct :** « *Donne-moi ton téléphone !* » suivi de l'action effective de saisie du téléphone dans l'inventaire.

- **Braquage - Code de déverrouillage obligatoire :**

En cas de braquage, la victime doit impérativement communiquer le code de déverrouillage de son téléphone, conformément au principe du **Fear RP**.

Ce code doit être donné de façon claire et immédiate dès lors que la demande est formulée par l'agresseur.

? Interdictions et abus

- Il est strictement interdit de simuler la saisie du téléphone sans le récupérer dans l'inventaire.
- La rétention abusive ou injustifiée d'un téléphone après la fin d'une scène est formellement interdite et sera sanctionnée.
- Refuser ou omettre de fournir le code de déverrouillage lors d'un braquage est considéré comme une violation du **Fear RP**.

? **Objectif du règlement**

Ce règlement a pour vocation de renforcer l'immersion et la cohérence des scènes RP impliquant les téléphones, tout en évitant les abus et les dérives. Il garantit un cadre clair pour tous les participants, dans le respect du fair-play et du réalisme attendu sur le serveur.

Service public ??

Règlement Police ?

???? Règlement spécifique aux interactions avec la LSPD

Cette section regroupe l'ensemble des règles et limitations encadrant les interventions policières, les comportements attendus des citoyens, et les limites des scènes en lien avec les forces de l'ordre.

Usurpation d'identité publique

Il est **formellement interdit** de se faire passer pour un **employé des services publics** (LSPD, EMS, gouvernement, services municipaux, etc.) si cela ne correspond pas à votre rôle validé en RP. Tout abus sera considéré comme **une usurpation RP grave** et entraînera des sanctions.

Contrôles en ville – Apparence suspecte

Tout individu circulant en ville **masqué, armé ou équipé d'un gilet pare-balles visible** peut faire l'objet d'un **contrôle immédiat par les forces de l'ordre**, pouvant mener à une interpellation si les éléments justifient une intervention.

☐☐ Les membres de la police peuvent être contre-braqués s'ils se trouvent en dehors des zones de Mass RP, à condition que les individus en face soient en supériorité numérique.

☐☐ Vous pouvez attaquer la voiture du LSPD qui détient votre collègue afin de le libérer avant qu'elle n'arrive au poste de police. Attention cependant au Mass RP.

☐☐ Les descentes police n'ont pas de restriction de nombre ; il revient au LSPD d'adapter ses effectifs en fonction de la situation.

☐☐ Si vous souhaitez contester votre temps de cellule ou votre casier judiciaire, vous devez créer un ticket sur le Discord du gouvernement (canal *ticket-LSPD*) et y fournir vos preuves ou réclamations. Un haut gradé traitera votre demande. Il est strictement interdit de contacter un membre du staff IG pour sortir de prison.

Si vous souhaitez contester l'intégralité d'une scène, vous devez passer par un ticket sur le Discord Sensity (canal *contestation-de-scène*).

☐ Contrôler un convoi de plusieurs véhicules qui se suivent, ou une voiture avec des vitres teintées, **sans qu'aucune action illégale** n'ait été commise, n'est pas autorisé. Il s'agit d'un raccourci RP. Les forces de l'ordre doivent attendre qu'un joueur commette une infraction claire ou qu'il existe de réels soupçons d'un acte illégal (arme visible, port du masque, gilet pare-balles, absence de plaque d'immatriculation, etc.) avant de procéder à un contrôle.

PS: Dépasser une ligne blanche n'est pas une infraction, mais rouler en sens inverse, oui.

Usage de l'arme létale par la police

- Si un **suspect n'est pas armé**, les agents de police **n'ont pas l'autorisation de faire feu avec une arme létale**.
Ils ont pour obligation de **procéder à une arrestation vivante**, dans le respect du cadre légal et RP.
- En revanche, si le **suspect est armé et jugé dangereux**, les forces de l'ordre sont **autorisées à neutraliser la menace par la force**, y compris avec une arme létale si la situation l'exige.

Procédure de tir en course-poursuite?

Lors d'une **course-poursuite**, la LSPD doit respecter une procédure stricte avant d'utiliser la force :

- **Après 12 minutes**, les agents peuvent effectuer **3 tirs de sommation**, espacés d'**une minute** chacun.
- Ce n'est qu'à **la 15^e minute** que la police est **autorisée à tirer dans les pneus du véhicule poursuivi**, afin de forcer l'arrêt du véhicule.

Tout usage d'arme prématuré ou non conforme à cette chronologie pourra entraîner une sanction interne au sein de la LSPD et/ou des sanctions staff si abus répétés.

☐ Lors des scènes de braquage, les forces de l'ordre sont autorisées à utiliser jusqu'à **deux fois plus** de véhicules que les braqueurs

☐ Si des agents du LSPD sont pris en otage, alors la police peut déployer jusqu'à **trois fois plus** de véhicules que les braqueurs

Bracelet électronique – Enlèvement interdit

Les **prises d'otage ciblant les membres de la LSPD ou du gouvernement** dans le but de **retirer un bracelet électronique** sont **interdites**.

☐ La **seule façon RP** de libérer une personne condamnée est **d'intervenir lors du convoi fédéral**.

Perquisition ?

- Si la police vous arrête avec une grande quantité de drogue, d'argent ou d'armes, elle peut effectuer une perquisition dans votre entrepôt ou votre maison. Le joueur doit être présent lors de cette perquisition.
- Si vous êtes recherché par la police et qu'un avis de recherche a été émis à votre encontre, la police peut perquisitionner tous vos biens sans votre présence.
- Toute perquisition doit être validée par un procureur, et sa présence est requise lors de la perquisition.

☐ Les forces de police peuvent vous demander les comptes de vos entreprises, vous interroger, placer vos structures sous surveillance, voire les mettre en liquidation judiciaire ou appliquer d'autres formes de sanctions.

Convois fédéraux ?

- La police ou le gouvernement doivent **retirer le bracelet électronique** d'une personne condamnée à la prison avant le départ du convoi
- Le seul moyen de libérer des citoyens détenus au LSPD est de s'attaquer au convoi fédéral. Il est interdit de prendre des otages avant de lancer l'attaque du convoi. Une fois que le convoi arrive à la prison, il est impossible d'attaquer le convoi ou de libérer l'individu condamné.

Règle des convois fédéraux?

Premier convoi simple

- 1 transporteur
- 4 voitures LSPD maximum

Après la première Évasion

- Ajout de voitures LSPD (8 max),
- Plusieurs transporteur
- Possibilité de véhicules banalisés
- Possibilité de leurres

Deuxième évasions d'affilée

- Des leurres

- Mise en place d'un convoi aérien, mais sans arrivée directe à la prison (Un convoi terrestre et un convoi aérien sera nécessaire pour le trajet)
- Véhicules banalisés

Les Vices de procédure :

- Ne retirez pas toutes les affaires d'un individu (sauf en cas de femme).
- Laissez un objet illégal dans les poches de l'individu.
- Les droits Miranda doivent être lus avant la mise en cellule

Note : Mal prononcer le nom de l'individu ou se tromper sur la date n'est pas un vice de procédure.

Laboratoires :

- Les laboratoires ne sont pas considérés comme des points chauds. La LSPD peut arrêter un joueur qui sort d'un laboratoire s'il porte **une tenue hazmat ou s'il y a des indices** laissant penser qu'il commet un acte illégal. En revanche, la LSPD n'a pas le droit de contrôler une personne qui se trouve simplement à proximité d'un laboratoire, tant qu'elle ne commet aucune action illégale.

Les Niveaux des defcon :

État d'alerte

Les États d'alerte sont susceptibles de changer en fonction de l'agitation au sein de notre ville.

DEFCON 3 :

-État d'alerte faible :

“En raison de la tranquillité et du faible taux de criminalité de notre population, le Defcon est actuellement maintenu au niveau minimal.”

Autorisation :

- **Patrouilles légères (Lincoln autorisé)**
- **Armement léger (armes de poing, taser, matraque, ump9)**

- **Les contrôles en patrouille sont limités aux vérifications de papiers, si aucun délit n'a été constaté**
- **Fouille autorisée si un délit est constaté**

DEFCON 2 :

Durée maximale (7 jours)

- **Patrouilles renforcées (Adam Minimum)**
- **Armement lourd**
- **Les contrôles en patrouille sont autorisés à fouiller au corps si une infraction est relevée**
- **La fouille du véhicule est autorisée uniquement si la fouille corporelle révèle quelque chose ou si le citoyen est connu des services de police**
- **Tir à l'arme létale si la sécurité des agents de police est menacée ou si des individus ont une utilisation dangereuse d'une arme à feu**
- **Toutes personnes masquées ou avec un gilet pare-balles se verront obligatoirement contrôlées et arrêtées si nécessaire**
- **Toutes attaques contre les forces de l'ordre ou le gouvernement seront sanctionnées d'une lourde peine de prison (x 2 sur les amendes et peine de prison)**
- **Les procureurs sont autorisés par le gouvernement à émettre des mandats d'arrêt contre les individus et à effectuer des perquisitions de propriété en cas de suspicion concernant un individu ou un groupe organisé.**

DEFCON 1 :

Durée maximale (2 jours)

- **Déploiement de la garde nationale**
- **Patrouilles renforcées (Tango minimum)**
- **Fouille autorisée sans aucune raison**
- **Tout individu soupçonné d'appartenir à un groupe illégal peut être soumis à des vérifications et à des arrestations**
- **Tir à l'arme létale si la sécurité des agents de police est menacée ou si des individus sont armés d'une arme à feu**
- **Toute personne masquée ou avec un gilet pare-balles se verra obligatoirement contrôlée et arrêtée si nécessaire**
- **Toutes attaques contre les forces de l'ordre ou le gouvernement seront sanctionnées d'une lourde peine de prison (x 3 sur les amendes et peine de prison)**
- **Le gouvernement autorise la police à perquisitionner n'importe quelle habitation, lieu privé ou entreprise**

Règlement POLICE

Jugement ??

Jugement

Lorsqu'un jugement est engagé à votre rencontre par le LSPD, vous serez placé **sous bracelet électronique** et disposerez d'un délai de **4 jours** pour :

- Contacter un avocat,
- Prendre contact avec le Gouvernement,
- Et vous présenter volontairement à votre jugement.

☐☐Sauf dans certains cas exceptionnels, une demande devra être effectuée et approuvée par le gouvernement pour maintenir un individu en détention jusqu'à son jugement

☐☐Passé ce délai, vous serez **déclaré recherché**, arrêté par la police et **placé en détention provisoire** jusqu'à la tenue de votre jugement.

☐☐Toute évasion d'un convoi fédéral entraînera un avis de recherche immédiate par les forces de l'ordre. En cas d'arrestation, l'individu sera placé en détention provisoire dans l'attente de son 2-ème jugement.

Peines et Travaux d'Intérêt Général (TIG)

Lors des jugements, des **Travaux d'Intérêt Général (TIG)** pourront être prononcés **en remplacement des peines de prison ferme**, dans le but d'éviter les bannissements temporaires injustifiés et de favoriser une continuité du roleplay.

- Vous serez **placé sous surveillance électronique (bracelet gouvernemental)**.
- Vous devrez **accomplir un objectif précis** défini par le juge ou le gouvernement.
- Le **paiement de votre amende** sera **obligatoire**.
- Pendant cette période, **tout acte illégal est strictement interdit**.

☐ En cas de non-respect des objectifs ou de récidive pendant votre période de TIG, **la LSPD viendra vous interpeller** pour vous transférer à la prison fédérale de Bolingbroke, et **un bannissement temporaire équivalent à votre peine** sera appliqué.

Peine Fédérale à Vie

En cas de **peine fédérale à perpétuité**, les sanctions suivantes seront appliquées :

- **Wipe complet de votre personnage** (perte totale des biens et de l'identité liée au personnage concerné),
- **Interdiction de rejoindre un groupe illégal pendant une durée de 3 jours** à compter du nouveau départ,
- Cette mesure vise à garantir la **cohérence RP** et à respecter le poids des décisions judiciaires dans l'univers du serveur.

Code Pénal ??

Article 1 : Présomption d'Innocence

1.1 Présomption et charge de la preuve

Toute personne accusée d'une infraction est présumée innocente jusqu'à ce que sa culpabilité soit légalement établie au-delà de tout doute raisonnable. Toutefois, lorsqu'il existe des éléments sérieux et concordants permettant de suspecter un individu, celui-ci peut être considéré comme présumé coupable jusqu'à ce qu'il apporte la preuve suffisante de son innocence.

1.2 Droits Garantis

En vertu de ce principe, l'accusé a le droit de bénéficier d'un traitement équitable tout au long de la procédure pénale. Cela inclut le droit d'être informé des accusations portées contre lui, le droit à une défense adéquate, le droit de présenter des preuves et de contre-interroger les témoins à charge.

1.3 La Preuve

Si l'accusation a l'obligation de démontrer la culpabilité d'un suspect, ce dernier peut être amené à prouver son innocence en fournissant des éléments concrets contredisant les faits reprochés. La parole d'un représentant de la loi est présumée fiable, sauf si des preuves tangibles viennent établir le contraire.

Article 1.4 Principe de Répartition du Fardeau de Preuve

Dès que l'accusé présente des éléments pouvant créer un doute raisonnable sur sa culpabilité, il appartient au ministère public de prouver que ces éléments sont infondés et de démontrer la culpabilité de l'accusé.

1.5 Recours au doute raisonnable

Tout doute raisonnable sur la culpabilité de l'accusé profite automatiquement à ce dernier, qui peut alors bénéficier d'une relaxe ou d'une peine allégée.

1.6 La non-responsabilité mentale

Aucun individu n'a le droit de prétendre à la folie ou à une maladie pour éviter son jugement ou sa sentence. (hors dossier à faire valider par les GM avec un vrai background, une vraie raison et un vrai acting...)

Article 2 : Double Incrimination

2.1 Interdiction Générale

Le droit interdit de poursuivre ou de punir une personne deux fois pour le même délit/crime (par casier). Ce principe vise à empêcher les poursuites répétées pour les mêmes faits, assurant ainsi une protection contre les abus du système judiciaire.

2.2 Exception pour la Récidive

Cependant, en cas de récidive, où une personne commet à nouveau un crime après avoir été jugée coupable pour un crime antérieur, il est possible de compter les chefs d'inculpation séparément pour chaque infraction distincte. Ainsi, bien que la personne ne puisse pas être punie deux fois pour le même acte criminel, elle peut être poursuivie et condamnée pour chaque crime commis séparément, même s'ils sont similaires ou liés.

Article 3 : Droit à un Procès Équitable

3.1 Procès Public

Tout individu accusé d'un crime a le droit à un procès public devant un jury impartial. Cela garantit la transparence du processus judiciaire et permet à l'accusé de bénéficier d'une audience équitable.

3.2 Droits de la Défense

L'accusé a le droit d'être informé des accusations portées contre lui, le droit à une défense adéquate, le droit de présenter des preuves et de contre-interroger les témoins à charge.

3.3 Préservation des Preuves

Il est de la responsabilité des autorités judiciaires de veiller à ce que toutes les preuves pertinentes soient préservées et présentées lors du procès.

Article 4 : Protection des Droits des Victimes

4.1 Information et Participation

Les victimes de crimes ont le droit d'être informées de leurs droits, de participer au processus pénal, et d'être entendues de manière appropriée. Cela inclut le droit à la confidentialité, à la

protection contre les représailles.

4.2 Accès à la Justice

Les victimes ont le droit d'être traitées avec dignité et respect tout au long de la procédure pénale.

Article 5 : Interdiction de la Peine Cruelle et Inhabituelle

5.1 Protection des Droits Fondamentaux

La justice interdit l'imposition de peines excessivement cruelles ou inhumaines. Cette interdiction vise à protéger la dignité humaine et les droits fondamentaux des individus, même lorsqu'ils ont commis des crimes graves.

5.2 Réhabilitation et Réintégration

En plus de punir les criminels, le système pénal vise également à promouvoir la réhabilitation et la réintégration des délinquants dans la société. Les peines doivent donc être proportionnées à la gravité du crime, tout en tenant compte de la possibilité de réadaptation.

Article 6 : Responsabilité Pénale Individuelle

6.1 Individualisation des Responsabilités

Chaque individu est tenu responsable de ses propres actions criminelles. Même dans les cas où plusieurs personnes sont impliquées dans la commission d'un crime, la responsabilité pénale est individuelle et doit être établie au cas par cas.

6.2 Complicité et Coopération

Cependant, ceux qui sont complices ou coopèrent à la commission d'un crime peuvent également être tenus responsables en fonction de leur degré de participation et de leur intention. La complicité peut entraîner des accusations séparées, même si l'individu n'a pas directement commis l'infraction.

6.3 Procédure en cas de Contestation

Si une personne accusée conteste son implication dans un crime et demande que son cas soit jugé séparément pour déterminer sa responsabilité individuelle, une procédure spécifique est suivie. Dans ce cas, la personne est poursuivie pour son propre chef. Lors du procès, la justice examine les éléments de preuve présentés par l'accusation et la défense pour déterminer si la personne a effectivement agi en tant que complice dans la commission du crime.

La décision finale revient au tribunal, qui évalue les éléments de preuve, les témoignages et les arguments présentés lors du procès. Le tribunal décide si la personne était effectivement complice du crime, en fonction de son degré de participation et de son intention. Si le tribunal conclut que la personne était complice, des accusations séparées peuvent être portées contre elle, même si elle n'a pas directement commis l'infraction.

6.4 Droit à la négociation de peine

L'accusé a le droit de négocier une réduction de sa peine avec le procureur ou le juge, en échange d'informations utiles ou d'une reconnaissance partielle des faits.

6.5 Clauses de circonstances atténuante

Si l'accusé peut prouver des circonstances particulières (absence de violence, coopération avec les autorités, ou premier délit), le juge peut réduire la peine initiale ou prononcer un sursis.

6.6 Preuve de bonne foie

Si l'accusé démontre une intention de réparation des dommages causés ou s'engage dans des actions communautaires bénéfiques à la société, cela peut être pris en compte pour une réduction de peine.

Article 7 : Principe de Légalité

7.1 Rétroactivité des Lois Pénales

Aucune personne ne peut être condamnée pour un acte qui n'était pas considéré comme criminel au moment de sa commission.

7.2 Clarté et Accessibilité des Lois

Les lois pénales doivent être claires, précises et accessibles à tous. Les individus doivent pouvoir comprendre facilement ce qui est considéré comme un crime et quelles sont les conséquences légales de leurs actions.

Article 8 : Principe de Proportionnalité

8.1 Adaptation de la Peine au Crime

Les peines infligées aux criminels doivent être proportionnées à la gravité du crime commis. Cela signifie que les juges doivent prendre en compte la nature du crime, le préjudice causé, le degré de culpabilité de l'accusé, ainsi que tout facteur atténuant ou aggravant lorsqu'ils déterminent la peine appropriée.

8.2 Individualisation des Sanctions

Chaque peine doit être adaptée à l'individu et à la situation spécifique. Les juges ont le pouvoir discrétionnaire d'imposer des peines qui répondent aux besoins de réparation, de réhabilitation et de dissuasion, tout en assurant la justice pour les victimes et la protection de la société.

Article 9 : Protection des Témoins et des Informateurs

9.1 Confidentialité et Sécurité

Le système pénal reconnaît l'importance de protéger les témoins et les informateurs impliqués dans les affaires criminelles. Ces individus peuvent être vulnérables aux représailles et doivent bénéficier de mesures de sécurité adéquates pour garantir leur protection.

9.2 Programmes de Protection

Des programmes de protection des témoins et des informateurs sont mis en place pour offrir un hébergement sûr, une assistance financière et d'autres mesures de sécurité nécessaires. Ces programmes visent à encourager la coopération des témoins et à garantir le succès des enquêtes criminelles.

Article 10 : Préservation de l'Ordre Public et de la Sécurité

10.1 Prévention et Dissuasion

Les lois pénales sont établies dans le but de préserver l'ordre public, la sécurité des citoyens et la protection des droits fondamentaux de tous. Cela comprend la prévention et la répression de la criminalité, ainsi que la dissuasion des comportements antisociaux par le biais de sanctions appropriées.

10.2 États d'Alerte et Restrictions de Liberté

Pour répondre de manière efficace et rapide aux problématiques émergentes sur le terrain, les autorités policières sont autorisées à mettre en place des états d'alerte. Ces états d'alerte permettent à la police d'adapter ses actions en fonction des besoins spécifiques de la situation, qu'il s'agisse de crises, de manifestations publiques, ou d'autres événements nécessitant une réponse immédiate. Dans le cadre de ces états d'alerte, le corps de direction de la police peut être habilité à imposer des restrictions temporaires de liberté afin d'assurer la sécurité publique et le maintien de l'ordre. Ces restrictions peuvent inclure des mesures telles que des couvre-feux, des

zones de confinement, ou des interdictions de rassemblement, dans le but de prévenir les troubles et de protéger la population. Ces mesures exceptionnelles sont mises en place de manière proportionnée et temporaire, avec pour objectif principal de garantir la sécurité et le bien-être des citoyens. Elles sont soumises à des contrôles et à des garanties juridiques pour éviter les abus et assurer le respect des droits individuels, tout en permettant une réponse efficace aux situations d'urgence et aux menaces à l'ordre public.

Article 11 : Pouvoirs de la Police en Cas de Suspicion d'Infraction, Délit ou Crime

Article 11.1 : Témoignage mensonger

Le témoignage mensonger devant toute juridiction ou devant un officier de police judiciaire agissant sur commission rogatoire est passible d'une peine de 15 minutes d'emprisonnement et de 250000 dollars d'amende. Néanmoins, si le faux témoin a rétracté spontanément son témoignage avant la décision mettant fin à la procédure rendue par la juridiction d'instruction ou par la juridiction de jugement, il n'encourt aucune peine.

Article 11.2 : Arrestation

La police de l'État de San Andreas est habilitée à procéder à l'arrestation de toute personne suspectée d'avoir commis une infraction, un délit ou un crime. Cette mesure peut être prise sur la base de preuves tangibles ou de motifs raisonnables de suspicion.

Article 11.3 : Détention Temporaire

En cas de nécessité, la police de l'État de San Andreas est autorisée à détenir temporairement toute personne soupçonnée d'avoir commis une infraction, un délit ou un crime. Cette mesure vise à permettre aux autorités compétentes d'effectuer des investigations supplémentaires afin de déterminer la culpabilité ou l'innocence de la personne concernée.

La durée maximale de cette détention temporaire est de 48 heures, sauf dérogation accordée par les autorités gouvernementales compétentes. Cette dérogation peut être accordée dans des circonstances exceptionnelles, telles que la nécessité de poursuivre une enquête approfondie ou de protéger l'intégrité des preuves. La détention temporaire est effectuée dans le respect des droits fondamentaux de la personne concernée, notamment le droit à un traitement humain.

Article 12 : Application des droits Miranda

Les droits Miranda sont des droits fondamentaux accordés à toute personne arrêtée ou placée en détention par les forces de l'ordre. Ils doivent être mentionnés à l'individu avant toute interrogation

ou mise en garde à vue (cellule). Voici une explication détaillée de ces droits et de leur application :

Les droits de Miranda doivent être lus à la personne avant toute mise en garde à vue (cellule), dès le moment où elle est en état d'arrestation ou de détention par les autorités.

Il est également important de noter que des motifs supplémentaires, tels que des accusations spécifiques, peuvent être ajoutés aux droits de Miranda en cours de procédure, mais une fois que la personne est en garde à vue (cellule), ces droits ne sont pas à relire.

Les droits Miranda peuvent être lus jusqu'à trois fois maximum, après quoi ils sont considérés comme acquis. Cependant, un policier peut les relire autant de fois que nécessaire pour s'assurer que la personne les comprend bien.

Madame / Monsieur, nous sommes le date / heure, vous êtes en état d'arrestation pour les faits qui vous sont reprochés. Vous avez le droit de garder le silence, Si vous renoncez à ce droit, tout ce que vous direz pourra être et sera utilisé contre vous devant une cour de justice. Vous avez le droit à un avocat, si vous n'en avez pas les moyens, un avocat vous sera fourni gratuitement. Vous avez le droit à un médecin, à boire et à manger, un appel téléphonique. Avez-vous bien compris vos droits ?

Article 100 : Délit Mineur

Article 100-1 : Appel abusif

L'appel abusif est passible d'une amende maximum de \$ 5 000,00

Article 100-2 : Conduite avec véhicule endommagé

La conduite d'un véhicule endommagé sur les voies publiques est considérée comme une infraction au code de la route. Cette violation peut entraîner une amende maximale de \$2 000,00.

Article 100-3 : Conduite dangereuse

La conduite dangereuse, mettant en danger la vie et la sécurité des autres usagers de la route, est strictement interdite. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$1 250,00. De plus, le conducteur peut être soumis à des sanctions supplémentaires, telles que la suspension de son permis de conduire.

Article 100-4 : Conduite en état d'ivresse

La conduite sous l'influence de l'alcool ou de substances intoxicantes est une infraction grave au code de la route. Cette action peut entraîner une amende maximale de \$2 000,00. De plus, le

conducteur peut faire l'objet de poursuites pénales.

Article 100-5 : Contresens

La conduite dans le sens contraire de la circulation sur une voie publique est une violation grave du code de la route. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$1 000,00.

Article 100-6 : Dégradation de la voie publique

La détérioration intentionnelle de biens publics, tels que les routes, les trottoirs ou les espaces verts, est strictement interdite. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$1 000,00. De plus, le contrevenant peut être tenu de payer pour les réparations ou les travaux de rénovation nécessaires.

Article 100-7 : Dépassement dangereux

Effectuer un dépassement dangereux, mettant en danger la sécurité des autres usagers de la route, est une infraction au code de la route. Cette action peut entraîner une amende maximale de \$500,00.

Article 100-8 : Dépassement de ligne continue

Le dépassement sur une ligne continue, indiquant l'interdiction de dépasser, est une infraction mineure au code de la route. Cette action peut entraîner une amende maximale de \$500,00. De plus, le conducteur peut être tenu responsable des dommages causés par sa violation des règles de circulation.

Article 100-9 : Entrave à opération de police

Obstruer ou interférer avec une opération de police est une violation grave de la loi. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$5 500,00. Les contrevenants peuvent également être poursuivis pour obstruction à la justice et être soumis à des peines de prison en plus de l'amende.

Article 100-10 : Excès de vitesse

L'excès de vitesse est passible d'une amende maximale de \$ 750,00.

Article 100-11 : Exhibition sexuelle

Exposer des parties du corps de manière inappropriée en public constitue une infraction à la décence publique. Cette action peut entraîner une amende maximale de \$1 250,00.

Article 100-12 : Menace verbale ou intimidation

Faire des menaces verbales ou intimidantes envers autrui est une violation grave de la paix publique. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$3 000,00. Les contrevenants peuvent également être soumis à des ordonnances restrictives.

Article 100-13 : Outrage à agent

Manquer de respect à un agent de la force publique est une violation du respect de l'autorité. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$3 500,00. Les contrevenants peuvent également être soumis à des accusations criminelles de trouble à l'ordre public et à des peines de probation.

Article 100-14 : Port du Gilet Par balles

Porter un gilet pare-balles en public sans autorisation légale constitue une infraction aux règlements sur le port d'armes. Cette action peut entraîner une amende maximale de \$2 250,00. Les contrevenants peuvent également être soumis à des enquêtes plus approfondies. Cette autorisation peut être délivrée par le chef de la police et le gouvernement, sous réserve de certaines conditions et critères.

Article 100-15 : Dissimulation du visage

La dissimulation du visage en public sans motif légitime constitue une violation. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$2 250,00. Les contrevenants peuvent être interpellés pour des interrogatoires supplémentaires et des vérifications d'identité par les autorités compétentes.

Article 100-16 : Tapage nocturne

Causer du bruit excessif ou dérangeant pendant la nuit est une violation de la tranquillité publique. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$1 250,00. Les contrevenants peuvent également être soumis à des ordonnances de restriction de bruit et à des peines de service communautaire.

Article 100-17 : Rodéo Urbain

Le rodéo urbain consiste à effectuer des manœuvres délicates telles que des donuts, des roues arrière ou toute autre manœuvre de ce genre en ville, cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$ 1 250,00.

Article 100-18 : Trouble à l'ordre public

Causer des troubles ou des perturbations dans l'espace public est une violation des règlements sur la sécurité publique. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$5 000,00.

Article 100-19 : Utilisation abusive de l'avertisseur sonore

Utiliser l'avertisseur sonore de manière abusive ou inappropriée est une violation des règlements sur la sécurité routière. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$2 500,00.

Article 101 : Délit moyen

Article 101-1 : Aggression

L'agression, définie comme une attaque physique contre une personne, est considérée comme un délit moyen aux termes du code pénal de l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$14 500,00. De plus, en cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 5 minutes.

Article 101-2 : Possession d'objet illégal

La possession d'un objet illégal, tel qu'une arme prohibée ou un objet volé, constitue un délit moyen selon les lois de l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$8 500,00.

Article 101-3 : Braquage de supérette

Le braquage d'une supérette, caractérisé par le vol avec violence ou intimidation dans un établissement commercial, est considéré comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$10 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 7 minutes.

Article 101-4 : Course illégale

La participation à une course illégale sur la voie publique est considérée comme un délit moyen selon les lois de l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$10 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 5 minutes.

Article 101-5 : Défaut de permis de conduire

Le défaut de possession d'un permis de conduire valide lors de la conduite d'un véhicule constitue un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$10 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 5 minutes.

Article 101-6 : Défaut de plaque d'immatriculation

La plaque d'immatriculation est considérée comme valide lorsque le véhicule est correctement enregistré auprès des autorités compétentes et que la plaque affichée est conforme aux réglementations en vigueur. Pour qu'une plaque d'immatriculation soit considérée comme valide, elle doit être :

1. **Lisible** : La plaque doit être clairement visible et lisible, sans aucune obstruction ou altération qui empêcherait son identification.

2. **À jour** : La plaque doit être associée à un enregistrement de véhicule en cours de validité. Cela signifie que le véhicule doit être correctement enregistré.

3. **Installée correctement** : La plaque doit être fixée de manière sécurisée sur le véhicule, conformément aux règles et règlements en matière de placement des plaques d'immatriculation. Elle ne doit pas être cachée, obstruée ou placée dans une position qui compromettrait sa visibilité. Dans le cas où la plaque d'immatriculation ne répond pas à l'une de ces conditions, elle peut être considérée comme invalide, ce qui constitue une infraction aux règles de circulation. Une conduite avec une plaque d'immatriculation invalide peut entraîner une amende maximale de \$20 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 5 minutes.

Article 101-7 : Destruction/dissimulation de preuve

La destruction ou la dissimulation de preuves dans le cadre d'une enquête criminelle est considérée comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$10 000,00.

Article 101-8 : Fabrication de drogue

La fabrication de drogue est un délit moyen selon les lois de l'État de San Andreas. Elle peut entraîner une amende maximale de \$15 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 7 minutes.

Article 101-9 : Manifestation illégale

La participation à une manifestation illégale est considérée comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$5 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 5 minutes.

Article 101-10 : Mise en danger de la vie d'autrui

La mise en danger de la vie d'autrui est un délit moyen selon les lois de l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$5 000,00.

Article 101-11 : Port d'arme illégal

Le port d'une arme illégale est considéré comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$35 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 7 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 101-12 : Port d'armes légal sans PPA

Le port d'armes légales sans permis de port d'armes (PPA) est un délit moyen selon les lois de l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$17 500,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 5 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 101-13 : Possession d'argent non déclaré

La possession d'argent non déclaré est considérée comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$0,25. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 7 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 101-14 : Possession de drogue

La possession de drogue est un délit moyen selon les lois de l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$200,00 par unité de drogue . En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 7 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Lorsqu'une perquisition est possible la LSPD peut garder à vue l'individu 1h30 en cellule , le temps de procéder à la perquisition .

barème et Poursuite :

1/10 quantités : détention de drogue considérée comme consommation -> Seule une amende sera infligée .

11/350 quantités : Détention de drogue considéré comme revendeur -> un temps de cellule ainsi qu'une amende seront infligées . Au bout de 3 récidives une perquisition sera autorisée .

351 et + quantités : Vous serez Considéré Immédiatement Trafiquant et une perquisition sera autorisé sans Délai

Le résultat de la perquisition sera ajouté au délit initialement reproché et potentiellement reproché en plus .

Article 101-15 : Présence sur un point de drogue

La présence sur un point de drogue est considérée comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$10 000,00.

Article 101-16 : Prise en flag de crochetage

La prise en flagrant délit de crochetage est un délit moyen selon les lois de l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$2 500,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 2 minutes afin de permettre aux

autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 101-17 : Présence sur un point de drogue

La présence sur un point de drogue est considérée comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$10 000,00.

Article 101-18 : Refus d'obtempérer

Le refus d'obtempérer n'inclut pas les délits routiers, il est considéré comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$10 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 5 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 101-19 : Tentative de corruption

La tentative de corruption est considérée comme un délit moyen selon les lois de l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$10 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 2 minutes

Article 101-20 : Tir en ville

Le fait de tirer avec une arme à feu en milieu urbain, mettant ainsi en danger la sécurité publique, est considéré comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$10 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 5 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 101-21 : Tir sur civil

Le fait de tirer sur un civil constitue un délit moyen selon les lois de l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$10 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 7 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 101-22 : Usurpation d'identité

L'usurpation d'identité, consistant à se faire passer pour une autre personne dans le but de tromper, est un délit moyen selon les lois de l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$10 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 2 minutes.

Article 101-23 : Vente de drogue à des civils

La vente de drogue à des civils est considérée comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$12 500,00. En cas d'arrestation, le

contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 4 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

L'individu devra être pris en flagrant délit

Article 101-24 : Violation de propriété gouvernementale

La violation de propriété gouvernementale est un délit moyen selon les lois de l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$20 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 10 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 101-25 : Violation de propriété privée

La violation de propriété privée est considérée comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$7 500,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 5 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 101-26 : Vol de voiture

Le vol de voiture est un délit moyen selon les lois de l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$25 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 2 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 101-27 : Go-Fast

Le Go-Fast est considéré comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$25 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 10 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 101-28 : Braquage d'ATM

Le braquage d'un ATM est considéré comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$25 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 10 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 101-29 : Braquage sur civil

Le braquage sur un citoyen est considéré comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$10 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 10 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 101-30 : Arme blanche sortie en ville

Sortir une arme blanche en ville est considéré comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$5 000,00.

Article 101-31 : Arme létale sortie en ville

Sortir une arme létale en ville est considéré comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$10 000,00.

Article 101-32 : Diffamation

La diffamation survient lorsque des propos ou accusations faux, portant atteinte à l'honneur ou à la réputation d'une personne ou d'un organisme, sont émis devant un certain public. Cette infraction est considérée comme un délit moyen en l'État de San Andreas et peut entraîner une amende maximale de \$10 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 7 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 101-33 : Possession excessive d'argent liquide

Ce délit consiste à transporter une somme en liquide supérieure à \$25 000,00. Si une telle somme est détectée sans justificatif de son origine, elle est définie comme de l'argent non déclaré. Ce délit est considéré comme un délit moyen dans l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de 50% de la somme. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 7 minutes, permettant aux autorités de procéder aux vérifications d'identité nécessaires et de réaliser un contrôle fiscal approfondi.

Article 102 : Délit majeur

Article 102-1 : Appartenance à un gang

L'appartenance à un gang est considérée comme un délit majeur en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$30 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 7 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 102-2 : Kidnapping

Le kidnapping est un enlèvement dans le but d'échanger la victime contre une rançon, il est considéré comme un délit majeur en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$35 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 10 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 102-3 : Blanchiment d'argent

Le blanchiment d'argent est considéré comme un délit majeur en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$350 000,00. En cas d'arrestation le

contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 30 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 102-4 : La corruption

La corruption est la perversion ou le détournement d'un processus ou d'une interaction avec une ou plusieurs personnes dans le dessein, pour le corrupteur, d'obtenir des avantages ou des prérogatives particulières ou, pour le corrompu d'obtenir une rétribution en échange de sa complaisance, elle est considéré comme un délit majeur en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$80 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 10 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 102-5 : Menace aggravé sur représentant de l'état

Émettre des menaces aggravées sur représentant de l'État est considéré comme un délit majeur en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$45 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 7 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 102-6 : Braquage de convoi

L'attaque d'un convoi est considérée comme un délit majeur en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$50 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 102-7 : Braquage de banque (fleeca bank)

Le braquage d'une banque est considéré comme un délit majeur en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$120 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 10 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 102-8 : Braquage de fourgon blindé

Le braquage d'un fourgon blindé est considéré comme un délit majeur en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$50 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 102-9 : Tentative d'homicide

La tentative d'homicide peut s'appliquer lorsque l'individu met tout en œuvre pour tuer toute individu mais ne menant pas à bien sa tentative, il est considéré comme un délit majeur en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$25 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 6 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 102-10 : Tentative d'homicide sur agent de l'Etat

La tentative d'homicide sur agent de l'Etat peut s'appliquer lorsque l'individu met tout en œuvre pour tuer un agent de l'Etat mais ne menant pas à bien sa tentative, il est considéré comme un délit majeur en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$45 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 8 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 102-11 : Tentative de prise d'otage

La tentative de prise d'otage peut s'appliquer lorsque l'individu met tout en œuvre pour prendre en otage une personne mais ne mène pas à bien sa tentative, il est considéré comme un délit majeur en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$25 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 5 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 102-12 : Prise d'otage

La prise d'otage est une action visant à retenir quelqu'un contre sa volonté afin de l'échanger contre une porte de sortie ou une rançon (ce délit n'est pas cumulable avec un braquage de supérette), il est considéré comme un délit majeur en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$50 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 7 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 102-13 : Usurpation d'identité gouvernementale

L'usurpation d'identité gouvernementale est considérée comme un délit majeur en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$40 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 7 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 103 : Délit aggravé

Article 103-1 : Braquage de bijouterie

Le braquage d'une bijouterie est considéré comme un délit aggravé en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$125 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 103-2 : Braquage de Pacifique

Le braquage d'une pacifique est considéré comme un délit aggravé en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$200 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 103-3 : Évasion de convoi fédéral

L'évasion d'un convoi fédéral est considérée comme un délit aggravé en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$150 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 103-4 : Appartenance à une organisation criminelle

L'appartenance à une organisation criminelle est considérée comme un délit majeur en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$ 50 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 103-5 : Attaque de convoi fédéral

L'attaque d'un convoi fédéral est considérée comme un délit aggravé en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$120 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 103-6 : Prise d'otage sur agent de l'Etat

Une prise d'otage sur agent de l'Etat est considérée comme un délit aggravé en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$150 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 103-7 : Divulgence d'information confidentielle

La divulgation d'information confidentielle est considérée comme un délit aggravé en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$100 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 103-8 : Braquage de banque

Le braquage d'une banque est considéré comme un délit aggravé en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$200 000,00. En cas d'arrestation le

contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 103-9 : Braquage de casino

Le braquage du casino est considéré comme un délit aggravé en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$200 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 103-10 : Braquage du Human Labs

Le braquage du Human Labs est considéré comme un délit aggravé en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$200 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 103-11 : Acte terroriste

Un acte terroriste est défini en vertu de plusieurs lois, notamment le USA PATRIOT Act de 2001. Ce délit est considéré comme un délit aggravé en l'État de San andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$100 000,00 . En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Voici les éléments clés définis par la législation américaine :

1. Intention idéologique, politique, ou religieuse : Les actes doivent être motivés par des idéaux politiques, religieux, ou sociaux spécifiques, visant à influencer une large audience, voire des politiques gouvernementales.
2. Usage de la violence ou menace de violence : L'acte inclut des activités illégales impliquant des menaces ou de la violence intentionnelle contre des personnes ou des biens, dans le but de provoquer des pertes humaines, des destructions ou des perturbations.
3. Public ciblé : Les actes terroristes ciblent souvent des civils, mais aussi des infrastructures essentielles comme les réseaux de transport, les services de communication, ou les installations énergétiques, pour provoquer une peur ou une pression maximale.

4. Objectif d'intimidation ou de coercition : L'acte vise à influencer la population, à faire pression sur des gouvernements ou des organisations, ou à provoquer un changement politique.
5. Portée nationale ou internationale :
 - Terrorisme intérieur : Actes commis par des citoyens américains ou sur le territoire américain, avec des motivations idéologiques locales.

Terrorisme international : Actes orchestrés depuis l'étranger ou inspirés par des groupes internationaux visant les États-Unis ou leurs intérêts.

Article 103-12 : Braquage ammu nation

Le braquage de l'ammu nation est considéré comme un délit aggravé en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$125 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 104 : Crime

Article 104-1 : Haute trahison

La haute trahison est une action qui consiste à exercer une extrême déloyauté à l'égard de son pays, de son chef d'État, de son gouvernement ou de ses institutions, il est considéré comme un crime en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$100 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 104-2 : Séquestration sur agent de l'Etat

La Séquestration sur agent de l'Etat est considérée comme un crime en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$300 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 30 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 104-3 : Meurtre (mort RP)

Un meurtre est applicable seulement après attestation d'un medecin qui déclare la mort de ce dernier, il est considéré comme un crime en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$600 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 30 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 104-4 : Meurtre sur agent de l'Etat (mort RP)

Un meurtre est applicable seulement après attestation d'un medecin qui déclare la mort de l'agent de l'Etat, il est considéré comme un crime en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner

une amende maximale de \$1 000 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 30 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 104-5 : Viol/Torture

Le viol ou la torture est considérée comme un crime en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$100 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 30 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 104-6 : Trafic d'organe

Le trafic d'organes est considéré comme un crime en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$75 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 30 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 104-7 : Torture sur Représentant de l'Etat

La torture sur un représentant de l'Etat est considérée comme un crime en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$150 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 30 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Wipe RP ?

Wipe hors mort RP – Nouveau départ légal

En dehors des cas de **mort RP**, vous avez la possibilité de faire une **demande de wipe** de votre personnage, **sous certaines conditions strictes**.

Ce système est destiné aux joueurs qui souhaitent entamer une **nouvelle aventure roleplay légale**, mais dont le personnage actuel possède un **casier judiciaire trop chargé** ou un **passé incompatible** avec l'intégration à une **faction publique** (LSPD, Gouvernement, EMS, etc.).

Conditions d'éligibilité

Vous êtes éligible à une demande de wipe si :

- Vous **souhaitez changer totalement de direction RP**, en passant d'un personnage criminel à un personnage légal,
- Vous avez **candidate** auprès de la **LSPD ou d'une autre entité publique**,
- Votre candidature est **acceptée** sous réserve d'un casier vierge,
- Vous acceptez de **payer une amende** équivalente à **1 million par fiche d'arrestation** présente dans votre casier.

Procédure à suivre

1. **Candidature** auprès de la LSPD, Gouvernement, ou autre service public.
2. En cas d'acceptation, les recruteurs vous indiqueront :
 - Le **nombre de fiches** à votre rencontre,
 - Le **montant total** à régler.
3. Une fois le **paiement effectué**, ouvrez un **ticket sur le Discord** avec :
 - Une **preuve de paiement**,
 - Un **message du recruteur** confirmant votre admission,
 - Et votre **demande officielle de wipe RP**.
 - - Si vous voulez faire LSPD après avoir fait de l'illégal vous pouvez désormais payer vos casiers qui seront donc archivés et **pas supprimés**.
 - Les casiers sans ligne noir, donc délit majeur couterons 200 000\$, les casiers a ligne noir 300 000\$ et les casiers de meurtres et de choses contre l'état ne seront pas payable.

Ce système n'est pas un moyen de nettoyer son casier sans justification RP. Il est réservé exclusivement aux joueurs désirant intégrer une structure légale avec

cohérence

Vous avez la possibilité d'acheter votre wipe via la boutique, sans subir les contraintes mentionnées ci-dessus

Personnage

Cependant, des règles strictes ont été mises en place afin d'éviter tout abus lié à cette fonctionnalité.

- Vous ne pouvez pas faire partie d'une organisation ou d'un gang tout en participant à un roleplay légal au sein d'une entreprise publique (LSPD, EMS, Gouvernement, etc.).

? Règlement Illégal

Le règlement est susceptible d'évoluer et d'être modifié à tout moment par le staff afin de s'adapter aux besoins du serveur, à l'équilibre du roleplay et aux éventuelles dérives constatées.

Si aucune règle n'indique explicitement qu'une action est interdite, alors celle-ci est considérée comme autorisée sur le serveur, à condition qu'elle respecte le présent règlement, la logique roleplay, et qu'elle n'entre pas dans des abus tels que le powergaming, le mass RP ou toute autre pratique nuisant à l'équilibre et à l'immersion du jeu.

Une fois que vous décidez de delete votre groupe, ou que celui-ci est delete, l'intégralité du stuff lié à votre coffre est automatiquement supprimée.

Protection des nouveaux joueurs

Un indicateur visuel est présent au-dessus de la tête des "nouveaux joueurs".



Il est **strictement interdit d'effectuer toute action négative à leur rencontre** (braquage, prise d'otage, vol, etc.).

Toute infraction sera lourdement sanctionnée : suppression du groupe, mise sur liste noire illégale du ou des joueurs concernés, ainsi qu'un bannissement temporaire ou définitif en cas de non-respect.

Sanctions & responsabilités de groupe

- **Trois sanctions** liées à un groupe ou à ses membres entraîneront la **suppression définitive de l'organisation**.
- Chaque membre est responsable de ses actes, mais **le groupe assume les conséquences collectives**.

Modificateur vocal

Autorisé **uniquement si** :

- le personnage porte un **masque couvrant entièrement le visage**
- la voix reste **claire et compréhensible**

Interdit :

- sans masque
- voix excessivement déformée ou inaudible

Exploits vestimentaires

Il est **strictement interdit** de retirer :

- chaussures
- vêtements
- accessoires

dans le but de **contourner une scène RP** (gunfight, fuite, arrestation, etc.).

Le port de la tenue est **obligatoire en toutes circonstances lorsque vous êtes avec votre groupe illégal**.

Infiltration & sabotage

- Intégrer ou quitter un groupe illégal **dans le seul but de nuire**, saboter ou voler des informations est **interdit**.
- Une infiltration est autorisée **uniquement** si elle est :
 - cohérente
 - progressive
 - justifiée RP
- Tout comportement purement destructeur sera **lourdement sanctionné**.

Respect des scènes & rôle du staff

- Il est **interdit de report un joueur pendant une scène RP** pour l'interrompre ou l'annuler.
- En cas de problème :
 1. la scène se termine

- 2. un ticket Discord est ouvert avec preuves
- Le staff tranchera **après coup**.

Reconnaissance des groupes

- Il est autorisé de reconnaître un groupe illégal **visuellement** si :
 - tenue identifiable
 - code couleur
 - logo ou signe distinctif clair
- Cette reconnaissance ne doit **pas être abusive** ni utilisée sans contexte RP.

Transactions & activités illégales

Transactions

- Toute transaction illégale doit se dérouler sur un **terrain neutre** :
 - pas sur un territoire revendiqué
 - pas dans un quartier de gang

Drogue

- Vente **interdite** dans le quartier de son propre gang (fair-play LSPD)
- Vente **en moto interdite**
- **Strictement interdit de planter votre drogue dans votre QG**

Tirs

- **Tout tir non justifié RP** sera **lourdement sanctionné**.

Hierarchie entre groupes

- Les nouveaux groupes doivent **respecter les anciens**
- Un **rapport de crainte logique** doit exister entre organisations.

Partage des gains

- Les gains issus d'activités illégales doivent être **partagés**.
- Recommandations :
 - Drogue : **50 / 50**
 - Autres activités : libre selon accords internes

Transport de marchandises illégales

- L'utilisation de **moyens aériens est autorisée** pour les transports illégaux, à condition qu'une partie du trajet soit obligatoirement effectuée par voie terrestre. Il est donc **strictement interdit d'atterrir directement à votre QG/base avec la marchandise**. Vous devez atterrir dans un lieu neutre situé **à plus de 3 kilomètres de votre base** afin de **terminer le transport par la route**.

- Les véhicules doivent être **cohérents et crédibles**.

Alliances entre organisations

- Les alliances sont autorisées uniquement dans le cas où votre groupe n'est pas complet et que vous souhaitez le remplir jusqu'à atteindre un total de 15 membres maximum. L'alliance est permise uniquement pour les gros événements (braquages, convois) **mais reste strictement interdite pour les prises d'otages et interactions mineures**.

Hub illégal

Règles de la zone

- Zone **strictement neutre**
- Interdictions :
 - intervention policière
 - conflits
 - braquages
 - règlements de compte
- Il est **interdit de braquer un joueur à la sortie immédiate** de la zone.

Interactions illégales avec les institutions publiques (LSPD, LSMC,BCSO,FIB, Gouvernement)

- Toute corruption est **interdite**, sauf scénario validé par le staff.
- Vol de véhicules publics **interdit**, sauf justification RP solide.
- Tout abus sera **sévèrement sanctionné**.
- Si dans une action illégale le camp illégal mène une action style **tirs à l'intérieur de la zone sans justificatif ou qu'il tue des otages, la police aura le droit de donner l'assaut et de tirer si besoin**.

Armement

- Toutes les autres armes sont autorisées.
- Tout non-respect entraînera des **sanctions lourdes**.

Loot

- Lors d'une scène valide (gunfight, braquage, descente, etc.), **vous avez le droit de récupérer l'intégralité du stuff du joueur adverse**.

Gunfight (GF) & zones stratégiques

Meth / zones revendicables

- Une zone (meth, etc.) peut être GF **uniquement si un groupe souhaite la revendiquer sur le long terme**.

- Interdit de GF :
 - pour une seule soirée
 - sans projet RP durable
- **Il est strictement interdit de traiter la méthylamine provenant du laboratoire mobile dans des lieux de mass RP.**

Négociation obligatoire

- **Une négociation RP est obligatoire avant tout GF** afin de lancer le conflit.
 - Sauf en cas d'attaque d'un convoi illégal ou d'un convoi de police, où aucune négociation préalable n'est requise.
- Tout GF sans négociation sera considéré comme **non-RP**.

Cargaisons

- Les cargaisons sont des **zones de Gunfight**.
- Aucune action RP classique n'est attendue.
- Sont **interdits** sur les cargaisons :
 - prises d'otage
 - négociations
- L'événement se règle **uniquement par la confrontation prévue**.
- Il est **strictement interdit de prendre en otage** un joueur abattu lors de la scène.

Braquages

Conditions générales

- Motivation RP **obligatoire**
- Supériorité numérique :
 - cible armée → supériorité obligatoire
 - cible non armée → égalité suffisante
- Les clés du véhicule doivent être données
- Il est strictement **interdit de contrebraquer lors d'un braquage**.
- Interdiction d'emmener un véhicule braqué dans :
 - villa
 - quartier
 - domicile
 - entrepôt
- Dans une zone dite "MassRP", vous avez le droit de prendre en otage ou de braquer un joueur, mais vous disposez d'un laps de temps strict de 30 secondes maximum. L'action doit être exécutée de manière propre et rapide, en privilégiant des endroits discrets comme les ruelles. En revanche, les "zones safes" évidentes et visibles de tous restent strictement inaccessibles pour ce type d'action, sauf en cas de scène préalablement validée par le Staff.

Interdictions

- Freeloot strictement interdit.
- Interdiction de braquer :
 - Il est **interdit de prendre en otage ou de braquer un individu sur l'autoroute , sauf dans les cas suivants :**
 - **Convoi pénitentiaire**
 - **Convoi LSPD** (type Brinks)
 - **Convoi illégal** (transport d'objets ou de substances illégales)
 - **Course-poursuite**, dans ce cas la prise d'otage doit être **rapide et cohérente**
- Tout autre braquage ou prise d'otage sur autoroute sera considéré comme **non-RP** et sanctionné.
 - commissariats
 - EMS
 - bâtiments gouvernementaux
- Interdiction de forcer :
 - retrait d'argent
 - don d'objets sans RP
- Interdiction de reconnaître un joueur uniquement à la voix
- Interdiction de braquer un EMS en service.
- Interdiction de braquer sur un laboratoire qui n'est pas le votre

Prises d'otages

- **Un seul négociateur par camp**
- Interdiction de tirer pendant une négociation si l'otage est braqué
- **GHB = seul moyen d'effacer les 20 dernières minutes**
- Interdiction de prendre le négociateur en otage
- **Il est strictement interdit de braquer un membre du LSPD dans le but de s'en servir comme otage lors d'un braquage de banque ou de supérette.**
- Lors d'un GF, seul **le nombre de membres encore en vie et n'étant pas morts durant le GF dans votre camp** est pris en compte pour déterminer le nombre maximal d'otages autorisés.
- Vous n'avez pas le droit de prendre un otage dans le but de demander une **rançon**, et vous ne pouvez pas demander de rançon pour l'otage, sauf en cas de guerre.

Voici la liste des rançons que vous pouvez demander par grade dans l'illégal :

Grade	Argent Sale
Soldat	40.000 \$
Elite	60.000 \$
Lieutenant	70.000 \$
Bras Droit	80.000 \$
Co-Patron	90.000 \$
Patron	120.000 \$

Voici la liste des rançons que vous pouvez demander par grade dans le légal :

Profession	Argent Sale	Commentaire
CIVIL	10.000	-
L.S.P.D	15.000 \$	x1.1 par grade exemple Commandat = 17ème grade, $17 \times 1,1 = 18,7 \times$ $15,000 = 280\ 500\$$
DOJ	80.000 \$	-

Concernant la police, si un agent est pris en otage sans aucune raison valable derrière, le joueur se verra sanctionné et aucun gain ne sera donné au preneur d'otage. Toute action envers la police doit être réfléchie.

Otage & fuite

- Il est **interdit de fuir avec un otage pour le conserver après le braquage.**
- Il est **strictement interdit d'emmener un otage dans sont QG**
- Vous êtes **autorisés à repartir avec un otage uniquement pour déclencher une course-poursuite.**
- **L'otage doit obligatoirement être relâché pendant la course-poursuite.**
- Une fois relâché, aucune interaction supplémentaire n'est autorisée.
- **Il est strictement interdit d'avoir un otage complice (Amies, Membre de votre groupe et autre) !**
- **Il est strictement interdit de prendre en otage un membre du LSPD à l'issue d'une course-poursuite en véhicule** dans le but de :
 - repartir
 - négocier des avantages
 - forcer une issue favorable

Si votre véhicule :

- subit un choc
- tombe en panne
- n'a plus de carburant

la poursuite est terminée pour vous : vous avez perdu.

- Pour les braquages de coiffeur, d'armurerie, de tatoueur ou de magasin de vêtements, vous **n'avez pas besoin d'otages**. Par contre, **vous êtes dans l'obligation d'attendre que la police arrive sur zone pour commencer une course-poursuite. Dans le cas contraire, vous serez sanctionnés.**

Plans pneus

- Il est **interdit de faire des plans pneus** au début d'une poursuite.
- Autorisé **uniquement après 15 minutes**, pour :
 - la police
 - l'illégal

Véhicules pour les braquages

Braquage/Prise d'otage	Nombre de braqueurs minimum/max	Nombre d'otages minimum/max	Nombre de véhicule minimum/max
Superette	2	1	1
Fleeca - Savings Bank	6	2	2
Vengelico	10	5	3
Gande Senora - Maze Bank	12	6	4
Pacific Bank	15	8	6
Coiffeur, Armurerie, Tatoueur, Magasin de vetement	2	0	1

Blanchiment

- Le blanchiment doit être **collaboratif**.
- Blanchir uniquement pour son propre groupe est **interdit**.

Descente & réanimation

- Quitter rapidement la zone après une descente.
- Réanimation uniquement :
 - hors zone de conflit
 - dans un lieu sécurisé

Domiciles & abus de protection

- Interdiction d'utiliser son domicile comme refuge absolu.
- Sanctions HRP possibles.
- Interdiction de posséder :
 - domicile
 - entrepôtsur un personnage secondaire pour un usage principal.

Guerre

- Vous devez faire un ticket avec les deux patrons afin que vous soyez tous les deux d'accord pour déclencher la guerre en HRP. Une fois que c'est accepté, vous pouvez commencer la guerre en RP.
 - Si le GameMaster estime que la guerre peut être acceptée malgré le refus de l'un des deux patrons, alors celle-ci pourra tout de même être déclenchée.
- Si vous perdez une guerre ou que vous la gagnez, vous n'avez pas le droit de relancer une guerre contre les mêmes groupes avant **2 semaines**.

Brinks

- Vous devez obligatoirement avoir une pince coupante pour ouvrir le camion.
- Vous avez le droit de braquer le Brinks **un groupe à la fois**. C'est-à-dire que s'il y a déjà un groupe en train de le braquer, vous devrez attendre la fin de l'action pour éventuellement **contre-braquer le groupe qui a gagné**.
- **Vous n'avez pas le droit de pit le Brinks ainsi que les véhicules du convoi.**
- Vous pouvez négocier le Brinks avec des otages **uniquement si ceux-ci sont pris sur la scène**. Tout autre individu capturé en dehors de la scène ne sera pas pris en compte.
- Vous n'avez pas le droit de tirer directement sur les agents du Groupe Sech dans le but de récupérer le camion.

Retour dans le quartier et conséquences

- **Vous devez avoir effectué au minimum 25 minutes de poursuite avant de pouvoir effectuer un retour quartier.**

Dans le cas où un retour quartier serait effectué avant ce délai de 25 minutes, vous vous exposez à **une lourde pénalité**, pouvant être **individuelle ou collective**.

- **Lorsque vous effectuez un retour quartier, vous vous exposez à une descente dans votre QG.**

Cette descente peut être réalisée par **les forces de l'ordre ou un autre groupe**, dans un délai maximum de **72 heures**.

Passé ce délai, **aucune descente ne sera acceptée**.

- **Avant 25 minutes de poursuite :**

- Un retour quartier est considéré comme une infraction au règlement et entraînera une sanction staff.

Après 25 minutes de poursuite :

- Le retour quartier est autorisé, mais il entraîne des conséquences RP, Vous vous exposez alors à une intervention des forces de l'ordre ou à une attaque d'un autre groupe, dans le cadre du rôleplay.