Règlements

Voici le règlement officiel concernant le serveur UNITY GTA RP. Nul n'est censé l'ignorer et chacun se doit de le respecter. En cas de non-respect, des sanctions seront appliquées. Il peut également être sujet à des changements.

- Lexique
- Règlement
- Règlement Illégal
- Règlement Police / 911
- Règlement FIB
- Règlement EMS
- Règlement Gruppe 6
- Règlement SABP / Prison
- Règlement Mécano
- La bienveillance entre joueurs

Lexique

1. PowerGaming :

- Le PowerGaming consiste à faire quelque chose qui serait impossible à réaliser dans la vie réelle. Cela consiste également à s'octroyer une sorte d'avantage et donc forcer les choses en sa faveur sans donner aucune chance à la partie adverse. Les interactions avec l’univers qui vous entourent doivent rester au plus proche de la réalité.
  Exemple : Lorsque vous prenez un obstacle à grande vitesse, jouez la scène d'accident comme elle se doit. Même chose quand on vous renverse ou encore quand vous recevez du gaz lacrymogène lors de manifestations par exemple.

2. Metagaming :

- Utiliser des informations HRP (Hors-RP/Hors-Jeu) dans un contexte RP (En-Jeu) est strictement prohibé. Inciter quelqu'un à faire du metagaming est aussi interdit. Cela inclut des informations que les autres joueurs n'ont aucune raison de connaître. Même si sur Discord ou autres, votre ami vous dit que le gars derrière vous vend du cannabis, vous devez faire comme s'il n'avait rien dit, car sinon cela serait du metagaming vu que vous utiliserez des informations obtenues de manière HRP dans un contexte RP. Il est interdit pareillement d'utiliser des informations vues sur Twitch pour les utiliser directement InGame, tout ceci vaudra un avertissement pour tous. L’expérience de jeu se fait donc exclusivement à travers votre personnage pendant le RolePlay.

3. Mass RP :

- Il s’agit du fait de prendre en compte la population de la ville et non du serveur. Exemple : si un joueur policier est seul connecté, cela ne veut pas dire que le commissariat est vide, tout comme pour un quartier de gang. Ou qu’il n’y a pas qu’un seul exemplaire d’un modèle de véhicule en ville. Chaque PNJ doit être considéré comme un être vivant tout comme un joueur. Le Mass RP doit être joué.

4. Fear RP :

- Il s’agit simplement du fait d’avoir peur en RP, non pas parce que vous, joueur, avez peur ou non, mais parce que votre personnage peut avoir à la ressentir lors de certaines situations. Bien que nous comprenions que vous soyez tous des gros durs à cuire, le NoFear RP n’est pas toléré, vous ne pouvez pas rester de marbre quelle que soit la situation.

5. Carkill :

- Le carkill consiste à écraser volontairement un joueur sans raison valable, il est strictement interdit.

6. Freekill :

- Le freekill est le fait de tuer quelqu'un sans un réel motif roleplay. Ceci est complètement interdit, on ne tue pas une personne, car celle-ci nous a insulté ou regardé de travers. Déclarer une rébellion n’est pas une raison pour tuer tout le monde, même si cela concerne la police.

7. Copbait :

- Il est interdit de provoquer la police dans le but de forcer une interaction RP, les scènes police doivent être amenées naturellement.

Règlement

1. Cohérence RP :

- La cohérence RP consiste à incarner pleinement votre personnage en respectant sa biographie et son histoire, y compris dans vos actions. Merci de respecter votre cohérence pour assurer un plateau de jeu équitable pour tout le monde.
- Les scènes doivent toujours être logiques, crédibles et jouées jusqu’au bout.
- Il est interdit de posséder simultanément un personnage appartenant aux forces de l’ordre et un autre personnage membre d’un groupe illégal.

2. Émancipation :

- Tout joueur est considéré comme majeur par la loi américaine peu importe son âge, le RP mineur d'un point de vue légal n'est pas assez intéressant pour être approfondi par le serveur il cause des complications, des restrictions de scènes et des problèmes avec les règles FiveM, il est donc nécessaire de considérer tous les "mineurs" comme des majeurs grâce à l'émancipation, cela permet d'obtenir des PPA, d'aller en prison et de faire tous les métiers possible.

3. Coma :

Quelle que soit la raison du coma (blessure par balle, poing, famine, soif), les règles suivantes sont LES MÊMES :

- Sur une prise d'otage ou un braquage, une fois dans le coma et si aucune réanimation n’a pu être faite, ne revenez pas sur les lieux avant MINIMUM 15 minutes.
- Lorsque vous êtes dans le coma, vous n’avez plus la capacité de parler.
- Si vous êtes réanimé : vous n’avez pas le droit de tenir une arme ou de frapper quelqu’un avant 5 minutes.

- Si vous êtes réanimé par un médecin : vous perdez la mémoire sur les 15 minutes précédant le coma.
- Si vous vous réveillez à l'hôpital : vous oubliez les 2 dernières heures de la scène vous ayant mené au coma, vous êtes simplement conscient des blessures que vous avez (impact de balle, bosse sur la tête...).
- Il est interdit d’empêcher un EMS de réanimer quiconque ou de cacher le corps, vous pouvez forcer l’EMS à attendre maximum 2 minutes, passé ce délai la personne sera réanimée.
- Pendant un coma : Pas de communication (micro ou “/me”).

4. La courtoisie envers autrui :

- Vous vous devez d'être courtois avec les gens, c'est une règle de civilité présente depuis des siècles. Parlez aux individus d’une manière calme et courtoise.
  La communication peut s’avérer une chose merveilleuse, menant facilement à la résolution de problèmes. Les insultes hors du contexte IC (et donc OOC) sont strictement interdites.
- Les conflits HRP entre joueurs doivent être réglés en tickets staff, jamais en RP.
- L’usage de termes prohibés (ex. n-word, p-word, "viol") est strictement interdit et sanctionné immédiatement.

5. Prénoms et Noms interdits :

- Vous n'avez pas le droit d'avoir le même prénom/nom qu'une célébrité, par exemple : Robert Downey Jr., Scarlett Johansson, etc. Il en va de même pour les personnages fictifs de séries/films/livres/animés.
  Et ça, peu importe son écriture, exemple : Tony Starque, Harri Poter, etc.
  Même chose pour les noms humoristiques, marrants et irréels tels que : Al Colique, Harry Cow, Jaune Attends, etc.
- Après un wipe/mort RP (changement de personnage etc..), interdiction de recréer le même nom/prénom & de faire des actions en rapport avec le dernier personnage.
- Interdit d’avoir plusieurs personnages avec le même nom ou la même famille.

6. Les provocations Non-Roleplay :

- Il est interdit de provoquer de façon non-roleplay, ou de façon inutile et répétée, des joueurs dans le but de créer des scènes. Ne provoquez des joueurs que dans le cadre de votre Roleplay.

7. Le chicken-run :

- Le chicken-run est comme son nom l'indique le fait de courir comme une poule. Sur GTA V, il s'agit d'essayer de zigzaguer dans tous les sens pour essayer d'éviter un maximum les projectiles (balles, objets etc...). Il va de soi que cela est interdit.

8. Les Go Pro / Caméras / Photos RP :

- Rappelez-vous que vous êtes dans un roleplay et que prendre une photo sans sortir de téléphone ou d'appareil photo n'est pas RP. Donc si une personne prend une photo d'une autre sans rien sortir, qui pourrait la mettre dans l'embarras, celle-ci ne pourra pas être utilisée en RP (on doit voir le portable ouvert sur la photo, ou qu'on vous voit faire votre animation photo). La seule exception, c'est pour prendre des photos de paysage ou de son personnage au bord de la plage, dans une piscine ou en haut d'une montagne, en gros, quand ce sont des photos lambda. C'est pareil pour la Go Pro. Vous n'allez pas filmer votre vie H24, si vous voulez vous servir d'une vidéo en RP, essayez d'être le plus réaliste possible, en disant par exemple : "J'installe ma go pro", ou sortir votre téléphone et dire à haute voix "je lance un enregistrement vocal".

9. Groupes et Entreprises :

- Tout groupe ou entreprise est autorisé sur le serveur, nous vous demanderons de respecter les limites qui sont imposées :
  - Une entreprise est limitée à 24 personnes.
  - Une entreprise de farm (récolte, traitement, vente) est limitée à 26 personnes.
  - Une entreprise de services d'urgence est limitée à 100 personnes.
  - Un groupe/gang/cartel/etc est limité à 24 personnes.
  - Toute alliance entre gangs est interdite, uniquement les trêves sont acceptées.
  - Il est obligatoire pour vous d'utiliser votre véhicule de service lorsque vous travaillez.
- Il est interdit à un employé de percevoir un salaire et / ou des primes dont le cumul dépasse 2 500 000$. Les patrons, eux, sont limités à 3 500 000$.

> *Au-delà et sans accord du staff le groupe sera dissous et toute action entreprise (braquage, mort RP, etc...) sera purement et simplement annulée. Nous vous remercions d'être vigilant à ce niveau là...*

10. Zone Safe :

- Il est interdit de vous rendre dans une Safe Zone pour fuir les conséquences d'une scène RP (prise d'otage, course poursuite avec la police...)
- Les actes illégaux sont interdits en Zone Safe.

> *Une dérogation concernant une scène prévue sur une zone safe peut être accordée via un dossier et sous autorisation unique de l'équipe Unity.*

11. Packs graphiques :

- Il est interdit d'utiliser des effets visuels ou tout autre mod vous donnant un avantage en jeu, (tracers, blood fx, kill effect, hit effect, no props, personnages clairs, nuit claire, boost endurance, résolution étirée, et plus encore...)

- Toutes modifications des fichiers de jeu n’ayant pas pour but d’améliorer votre qualité de jeu RP sont interdites.
  Exemple : Les packs “opti” ne sont pas autorisés.

12. Addendum :

- Dans un souci d'équilibre gentil et méchant, la LSPD / BCSO / ARMÉE CAYO / SECURITÉ GOUVERNEMENT / EMS / GRUPPE 6 n'ont pas le droit de travailler dans l’illégal. Sauf si une demande est envoyée au Staff puis acceptée.
- Il est interdit de prendre l'avantage sur un crash d’un joueur lors d’une scène.
- Masque : Lorsqu'un personnage/joueur porte un casque ou un masque (même si des cheveux dépassent), il est IMPOSSIBLE de le reconnaître physiquement ou par sa voix (y compris son sexe), on peut éventuellement reconnaître son ethnie par son accent, mais pas son identité.
- Le Fear Police: Un criminel doit se faire discret aux yeux de la police, et doit comprendre que toute action malsaine envers un agent des forces de l’ordre entraînera fatalement des retombées énormes sur lui-même et sur son groupe.
- Interdit de fuir à la nage ou de déconnecter après une poursuite.
- Le Fear Territoire: Si vous êtes interpellé dans un territoire contrôlé par une organisation illégale, vous devez les craindre et jouer votre fear.
- La LSPD / LSMC ont interdiction de vendre/donner leurs armes (toutes catégories) à des personnes extérieures à leur métier.
- Il est interdit de faire un ticket pouvant annuler une scène.
- Il ne sera pas accepté sur le serveur les types de RP suivants : psychopathe, viol, pédophilie, super-héros, terroriste, super méchant.

> *Si abus de votre part et non-respect des règles, nous serons dans l'obligation de vous sanctionner ! Nous vous remercions pour votre coopération et votre compréhension.*

Règlement Illégal



1. Loot :

- Limitations de loot :
    - Interdiction de voler plus de 50% de l’argent propre/sale.
    - Interdiction de voler plus de 50% d'une cargaison d'items d'un circuit de farm (oranges, fraises, weed etc...).
    - Interdiction de voler les sacs, kevlars, armes.
    - Interdiction de voler les BMX, cartes d’identité et téléphones sans raison RP cohérente.
    - Interdiction de free loot des joueurs aléatoirement sans raison RP cohérente.

> *Les limitations ci-dessus ne sont pas appliquées en cas de guerre officielle entre deux groupes sur accord des responsables illégaux*

2. Vols et Arnaques :

- Il est interdit de voler si vous êtes indépendant et ne faites pas partie d’un crew officiel.
- L’arnaque est une forme de vol.
- Il est interdit d’arnaquer par virement ou transaction bancaire.
- Il est interdit de forcer un joueur à retirer de l’argent à un ATM ou dans une banque (y compris pour les demandes de rançons)

> *Il est interdit de voler ou posséder tout équipement des services publics sans en faire partie sauf exception validée (taser, matraque, armes, tenues, ...)*

3. Prises d'otages :

- Lors d'une prise d'otage, vous pouvez demander au maximum : 50 000$ pour un bas gradé ; 500 000$ pour un bras droit / bras gauche ; 1 000 000$ pour un chef d'organisation.
- Il est interdit de tuer après une prise d'otage pour que la personne perde la mémoire.
- Pour braquer des policiers dans le but de libérer un chef ou un bras droit uniquement, ce dernier doit faire partie d’un crew officiel.

4. Points chauds :

- Un indépendant ne peut ni revendiquer ni attaquer un point chaud.
- Il est interdit de forcer un indépendant à travailler sur un point chaud.
- Il est interdit d’éliminer un joueur qui n'a pas été averti au moins une fois que le point sur lequel il se trouve est un point chaud et qu’il y risque sa vie.
- Les véhicules blindés (Yosemite, Helion, Rumpo) sont interdits sur les points chauds (ceci inclut les laboratoires ainsi que les points de récolte).
- Il est interdit de tirer depuis une autoroute à moins que vous ne la bloquiez au préalable.

5. Laboratoires :

- Le nombre de laboratoire de récolte et de production est limité à 2 par gangs, 3 par mafia et 4 par cartels.
- Le nombre de laboratoire de production d'arme est limité à 1 par groupe.
- Il est interdit de missionner un groupe pour l’attaque d’un laboratoire.
- Il est interdit de missionner plus d’un groupe pour défendre un laboratoire.
- Pour lancer une attaque de laboratoire, vous devez être au moins 3 membres de votre crew sur le point.
- Il est interdit de tirer depuis une autoroute dans le cadre d'une attaque / défense de laboratoire à moins que vous ne la bloquiez au préalable
- Les indépendants sont désormais interdit d'accéder à un laboratoire.

6. Points de récolte / traitements :

- Il est interdit de travailler à plus de 15 indépendants sur un point de récolte
- Il est interdit de farm en véhicule.
- Les membres d'organisations sont interdit de farm sur les points de récoltes de graines et les points de traitements, ceci est réservé aux indépendants, il vous est conseillez de proposer à des indépendants de farm et racheter leurs cargaisons.
- Il n'est plus possible pour une organisation illégale ou un crew affilié, de revendiquer un point de récolte ou un point de traitement.

7. Territoires et Quartiers (QG) :

- En tant que groupe officiel propriétaire d’un territoire, vous devez respecter le MassRP ainsi que les QG des autres groupes, qu’ils se trouvent dans votre territoire ou non
- Le retour QG en scène est strictement interdit
- Il est interdit de prendre en otage, camper aux alentours d’un qg d’organisation
- Il est interdit de faire une descente dans un QG sans l’autorisation préalable des gérants illégaux.

8. Braquages :

- Supérettes :
  - Minimum 1 braqueur
  - Maximum 4 braqueurs
  - Un braquage par heure

- Banque :
  - Minimum 2 braqueurs
  - Maximum 5 braqueurs
  - Un braquage toutes les 12 heures

- Bijouterie :
  - Minimum 4 braqueurs
  - Maximum 8 braqueurs
  - Un braquage par jour

- Banque principale :
  - Minimum 6 braqueurs
  - Pas de maximum de braqueurs
  - Les braqueurs doivent faire partie d'un crew officiel
  - Un braquage par jour

- En cas d'utilisation de moto lors d'un braquage, vous vous exposez à des risques de tirs sans sommation sur vos pneus.

9. Organisations Illégales :

- Les noms de groupe faisant référence à des groupes illégaux existant dans la vraie vie sont interdits.
- Il est interdit de faire une alliance entre organisations illégales officielles et/ou groupe indépendant.
- Il est interdit de mentir sur son affiliation à un groupe illégal en étant braqué par une arme.
- Les CvC (Convois VS Convois) sont interdits, sauf dans le cadre de guerre validée par les Gérants Illégaux.
- Il est autorisé de tirer sur les pneus quand le joueur suivi fait 2 accidents importants.

- Il est interdit de strafe hors fusillades.
- Les membres d'organisations n'ont pas le droit d'arnaquer / scam des indépendants.

> Les membres d'un groupe illégal doivent obligatoirement se revendiquer par leur tenue lorsqu'ils font une action illégale (*Les gangs doivent revendiquer leurs couleurs en toutes circonstances*)

10. Armes :

- Les **gangs** peuvent maintenant utiliser tout type d'armes, mais doivent respecter certaines restrictions :
  - Semaine 1 : Toute arme qui n'est pas mentionnée en-dessous.
  - Semaine 2 : Pistolet calibre 50, Pistolet perforant, Revolver, Pistolet mitrailleur, Pistolet automatique, Mitraillette légère, Canon scié, Mitraillette, Gusenberg, Fusil compact.
  - Semaine 3 : Fusil militaire, Fusil d'assaut et Fusil de combat.

11. Règles pour les vendeurs de kevlar et vendeur d'armes :

- Il est interdit de vendre des kevlars ou des armes autrement qu'en liquide.
- Il est interdit de vendre des kevlars ou des armes dans un QG de crew officiel, si votre organisation est dans le nord vous devez faire la transaction dans le sud et vice versa.
- Il est interdit de transporter des kevlars pour les vendre en voiture à des crews (Mule, pounder obligatoire)
- Il est interdit de venir chercher sa commande de kevlars ou de matériaux autrement qu'en pounder
- Il est interdit de voler plus de 50% d'une commande d'un vendeur de kevlars.
- Il est interdit de posséder plus d'un laboratoire de drogue en tant que vendeur d'armes.
- Il est interdit de vendre des armes dans une safe zone, cela est valable également pour les crews et indépendants.
- Si un vendeur d'armes surprend un joueur vendre une arme, il devra l'avertir. Au bout du 2ème avertissement, il sera autorisé à faire un dossier de mort RP à l'encontre de ce joueur.

> Afin que le dossier soit validé par les gérants illégaux, celui-ci devra comporter les éléments nécessaires, prouvant que le joueur a été averti à plusieurs reprises. Il n'est donc plus possible pour les vendeurs d'armes, de racheter ou de reprendre des armes de force, aux joueurs tentant de vendre dans leur dos.

- Les vendeurs d'armes ne sont plus autorisés à vendre des armes aux prix qu'ils souhaitent, ils devront respecter une certaine limite sur leur prix de vente.

- Pour attaquer un laboratoire d'arme il vous faudra effectuer un ticket au Support mp moi avec les preuves (REC complet de votre scène) de la manière dont vous avez obtenu l'information de la position du laboratoire (Une simple personne qui vient vous transmettre une information n'est pas valable, il vous faut des preuves concrètes)

12. KOTH :

- Les KOTH doivent être joués sur la zone délimitée ou très proche, il est interdit de tirer aux alentours s'il y a du MassRP à prendre en compte.
- Il est interdit de tirer depuis une autoroute.
- Les véhicules blindés (Yosemite, Helion, Rumpo) sont interdits sur les points chauds.

13. Règlement crew Affilié :

- Il est interdit d'attaquer un point laboratoire sans l'accord du chef du crew alpha.
- Il est interdit de posséder plus d’un laboratoire.
- Il est interdit pour un crew affilié d'attaquer ou de revendiquer un point de récolte / point de traitement.
- Il est interdit de créer un crew affilié sans cohérence avec le crew principal (Lore du groupe).
- En tant que crew affilié vous n'avez aucune restriction d'arme.
- Il est interdit de se faire missionner sauf par votre crew alpha.
- Il est interdit d’acheter des armes ou des gilets pare-balles auprès d’un vendeur, vous devez obligatoirement passer par votre crew alpha.
- Il est interdit de créer un crew affilié sans se présenter au crew principal. Toute désertion ou absence de présentation entraînera une suppression pour inactivité.
- Les crews affiliés peuvent être en alliance avec leur crew alpha sur des gunfights / scènes.
- Les crews affiliés sont autorisés à nouveau sur tout types d'organisations (gang, mafia, cartel).

14. Guerre :

- Pour qu'une guerre ait lieue entre 2 organisations officielles, celle-ci doit être validée directement par les responsables illégaux, à travers des termes de guerre.
- La règle du loot ne s'applique pas lors d'une guerre officielle.
- Lors d'une guerre officielle entre deux organisations illégales, il y aura 1 mort RP par jour.

Règlement Police / 911



1. 911 :

- Il est obligatoire de jouer les gardes à vue et non de les expédier. Le but d'une garde à vue n'est pas de faire perdre du temps aux joueurs mais d'apporter du jeu.
- Un agent n’a pas le droit de détourner des saisies même s’il est ripoux.
- Les sanctions doivent être cohérentes, justifiées et adaptées à la scène RP : le but n’est pas de charger un joueur inutilement, mais de maintenir une immersion crédible tout en lui permettant de vivre une bonne expérience de jeu, même en assumant les conséquences de ses actes.
- Les descentes dans les QG d’organisation qui ont pour but de démanteler l’organisation/gang sont autorisées sur demande à un gérant 911.
- Les interventions dans un QG d’organisation/gang pour un but de répression sont autorisées sans l’accord d’un gérant 911 mais doivent rester cohérentes avec la situation.
- La pose et le retrait d’un bracelet électronique doivent obligatoirement se faire dans un poste de police. Tout retrait en dehors est strictement interdit même pour les ripoux.
- Lors d’une négociation, les deux parties doivent faire preuve d’ouverture d’esprit et privilégier une issue pacifique, plutôt qu’un affrontement armé. En cas de refus de négocier ou de violence envers les otages, les forces de l’ordre doivent lancer l'assaut.
- Les forces de police doivent rester fair-play et ne pas abuser de leur statut en ville : le win-RP police est strictement interdit. Le rôle des forces de l’ordre est avant tout de protéger et de servir.

- Les forces de l’ordre ne peuvent pas lancer une scène sans la poursuivre ensuite. Elles doivent assurer la suite RP (ex. arrestations, rapports d’intervention, etc.).
- Le port de tout équipement de service en dehors du service est strictement interdit.
- Il est interdit de faire une demande de renfort à partir du moment où un joueur vous braque.
- Pour braquer des policiers dans le but de libérer un joueur, ce dernier doit faire partie d’un crew officiel.
- Par souci de cohérence, il est également proscrit d'utiliser des équipements dénués de logique (tels que des gravures, sauf autorisation d’un gérant 911.

2. Police :

I. Course-Poursuite:

- Il est autorisé de tirer sur les pneus quand le joueur suivi fait 2 accidents importants

- Il est autorisé de faire les pneus d'un joueur utilisant une moto pour une action illégale sans sommation
- Les courses-poursuites à pied doivent être jouées ; l’usage de toute arme dès le début de celles-ci sera considéré comme du win-RP.
- La police se doit d’être fair-play et ne doit pas tirer dès l’instant où une course-poursuite est perdue (ex. : l’individu saute dans l’eau ou monte dans un hélicoptère, etc.). Cependant, le joueur en face ne doit pas utiliser ces portes de sortie dès qu’il en a l’occasion.

Nombre de patrouilles autorisées pour chaque situation :

- Supérette : 1 patrouille / si plus de 2 braqueurs, alors 2 patrouilles
- Fleeca : 3 patrouilles
- Banque principale : 1 véhicule illégal = 2 patrouilles maximum
- Refus d’obtempérer : 1 patrouille
- Refus d’obtempérer aggravé : 2 patrouilles, et 3 si un délit de type « crime » est constaté

> Les patrouilles spéciales (moto, VIR ou hélicoptère) doivent être considérées comme 2 patrouilles (ex. : 1 patrouille moto max sur une supérette ; 1 patrouille VIR + 1 patrouille classique sur Fleeca).

II. Descente:

- La police a le droit d’intervenir sur n’importe quel point chaud (KOTH, Labo, Point de récolte) tant qu’elle est en supériorité numérique.
- Il est interdit d'enchaîner les descentes sur le même point (par exemple : faire deux descentes d'affilée sur un point en moins d’une heure)

III. INFILTRATION :

LSPD:

- Même en infiltration, le joueur reste un policier. Il est strictement interdit de prendre part à des actions illégales (exemples : meurtre, trafic de drogue, etc.). Tout manquement sera considéré comme un comportement de "ripoux" et sanctionné.
- L'obtention d'informations doit se faire exclusivement en RP. L'utilisation d'informations provenant de serveurs Discord (que ce soit pour la police ou l'illégal) est interdite.
- Si l'agent est découvert par le gang infiltré, une "mort RP" peut être appliquée à son encontre, mais uniquement avec l'accord et la supervision d'un Gérant 911.
- L'agent infiltré n'est pas autorisé à conserver ou utiliser son équipement de police.

> Toute infiltration doit faire l'objet d'une demande et être explicitement validée par un Gérant 911 sous peine de sanction.

Règlement FIB



Le FIB, en tant qu’agence fédérale, dispose de pouvoirs plus étendus que les gouvernements et les polices locales (LSPD, BCSO) ;

- Ils interviennent dans des affaires d’envergure nationale ou complexes, comme le crime organisé, les fraudes financières, ou les enquêtes.
- Par rapport aux LSPD et BCSO, le FIB peut adopter une approche plus musclée et stricte, justifiée par la gravité des dossiers.
- Les agents du FIB ont accès à des moyens logistiques renforcés et peuvent coordonner des actions avec d’autres polices.
- Le FIB n'est pas une police locale, mais peut apporter son soutien aux polices en cas de manque d'effectifs, d'opérations conjointes lorsqu'une police intervient sur un crime fédéral (ex: VDA, évasion fédérale, ...) etc.
- Le FIB est autorisé à organiser des opérations d'infiltration (telles que des ventes d'armes) pour piéger les groupes illégaux, à condition de respecter les règles de fair-play.
- Le FIB a interdiction de faire des courses-poursuite en véhicules non-sérigraphiés (véhicule civil)
- Le FIB est autorisé à opérer de manière discrète au sein de la population (sans obligation de porter une plaque ou autre). Cependant, ses agents doivent obligatoirement arborer un signe distinctif lors de toute intervention.

Infiltration :

- Les règles applicables à la police s'appliquent également au FIB.

- Le FIB a la capacité d'infiltrer non seulement les groupes illégaux, mais également toute entreprise, y compris Cayo.

Règlement EMS



- Il est formellement interdit d'émettre plus d'une facture pour la même réanimation ou le même soin prodigué à un civil.
- Le don ou la revente d'équipements EMS (médikits, bandages, etc.) est strictement prohibé.
- Il est interdit d'empêcher un membre des services d'urgence (EMS) de réanimer une personne ou de dissimuler le corps. Vous pouvez exiger de l'EMS qu'il attende un délai maximum de 1 minute ; au-delà, la réanimation doit être effectuée.
- Les EMS ont l'obligation de soigner, sauf en présence d'une règle contraire explicite.
- Il est interdit pour un EMS de participer à des activités illégales, à moins d'avoir obtenu l'accord préalable d'un Gérant 911.
- Les insultes visant un EMS dans le but d'accélérer les soins ou la réanimation sont interdites. Les EMS sont votre unique recours pour éviter la perte d'armes ; ils doivent donc être respectés.
- Si un membre des services médicaux d'urgence (EMS) souhaite vous prendre en charge sur un brancard afin d'enrichir la scène de roleplay, vous êtes tenu d'y participer.
- Tout personnel EMS doit manifester la même peur face à une situation de tir que n'importe quel individu. En cas de fusillade, le personnel EMS doit impérativement attendre la cessation des tirs avant d'intervenir pour toute réanimation.
- Il est obligatoire pour un EMS sur une scène de fusillade d'appeler les forces de l'ordre puis patienter 2 minutes, si ils ne viennent pas l'EMS pourra intervenir sans eux.

Règlement Gruppe 6



- Lors d'un convoi de fonds, les vitres et les pneus des véhicules blindés G6 sont considérés comme renforcés. Il est donc fortement recommandé d'intercepter et d'immobiliser le véhicule plutôt que d'ouvrir le feu immédiatement.

- Quel que soit le montant des taxes, le G6 est tenu d'organiser un convoi terrestre pour le transport de l'argent. Les virements bancaires sont strictement interdits.

- Ils sont autorisés à se masquer lors des convois de taxes ou des opérations de sécurisation privée.

- Il est interdit d’incarner un ripoux au sein du G6, sauf si un dossier a été validé par un gérant civil.

- Le G6 n'étant pas classé comme un véhicule de fonction publique, son utilisation des gyrophares ne le dispense pas du respect du code de la route.

- La somme maximale qu'il est permis de dérober lors d'un braquage de convoi de fonds est limitée à 50% du montant total transporté.

- Chaque groupe n'est autorisé à attaquer qu'un seul convoi de grade 6 (G6) par semaine.

- Il est formellement interdit de crever les pneus des véhicules des assaillants lors de l'attaque de convois.

Règlement SABP / Prison



SABP :

- Le SABP est soumis aux mêmes règles que la police pour ce qui concerne les courses-poursuite.
- Le SABP est habilité à gérer les frontières, que ce soit entre le nord et le sud, et/ou en régulant les flux d’arrivée aériens et maritimes entre Los Santos et Cayo Perico (aux différents aéroports et marinas).
- Un membre du SABP peut vous ordonner d'aller faire vos papiers sous peine d’une amende.
- Étant donné qu'un agent du SABP reçoit la même formation qu'un agent de police, le concept de « fear police » doit également s'appliquer à lui.
- Le SABP est autorisé à collaborer avec les forces de police locales dans le cadre de courses-poursuites, à condition de se conformer aux règles en vigueur concernant ces dernières.

PRISON :

- Il est interdit d’incarner un ripoux au sein de la prison, sauf si un dossier a été validé.
- Pour tout type d’évasion, il est nécessaire de faire partie d’un groupe officiel et d’être Bras droit ou chef de celui-ci.

- La prise de service doit obligatoirement s’effectuer à la prison.

Règlement Mécano



- Il est interdit d'abuser de ses permissions de mécano pour effectuer des fulls perfs à ses propres véhicules gratuitement. Sous peine de sanction lourde MÊME pour les personnes qui font partie d'un crew officiel.
- Il est interdit d'utiliser ses permissions de mécano en étant hors service, sans tenue et sans véhicule de service.
- Il est interdit d'abuser de ses permissions de mécano pour mettre en fourrière des véhicules sans vraie justification.
- Il est interdit d'effectuer des modifications sans le consentement du propriétaire du véhicule, sans aucune exception.

La bienveillance entre joueurs

UnityRP reste avant tout un serveur de jeu. Tout le monde est là pour passer un bon moment, c'est pour cela que nous vous demandons d'être bienveillant(e)s entre vous !

Pensez que certaines personnes viennent ici pour s'amuser entre ami(e)s, décompresser après le travail, etc. Il est donc très important de ne pas nuire à l’expérience de jeu des autres et de réellement s'investir dans son RolePlay.

N'oubliez pas que vous incarnez avant tout un personnage, cela ne doit pas aller au-dessus du jeu. Il faut parfois savoir faire preuve de fair-play et de compréhension dans certaines situations. Nous comptons sur vous pour nous offrir un RP avec le plus grand investissement et une grande prise au sérieux des règles !

Nous vous souhaitons un bon jeu sur UnityRP !

