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.

Revision #18
Created 2025-09-20 13:45:27 UTC by Thomas
Updated 2026-07-03 15:03:05 UTC by Thomas