

# Règlement illégal

- [STRUCTURE & ORGANISATION](#)
- [ÉCONOMIE & LOGISTIQUE](#)
- [PRIX DES ARMES](#)
- [OBJECTIFS DE GROUPES](#)
- [CONFLITS & ACTIONS ARMÉES](#)
- [DÉCLARATION DE GUERRE & MISSIONNAGE](#)
- [CONVOIS \(GANG / ORG / MC\)](#)
- [SÉCURITÉ, LÉGAL & COMMUNAUTÉ](#)

# STRUCTURE & ORGANISATION

## Catégories de groupes et échelons

### Hiérarchie des Échelons

Deux échelons distincts structurent l'illégal :

- Echelon 1 : Affiliés
- Echelon 2 : ORG / GANG / MC

Règles d'Engagement Asymétriques S'attaquer à un groupe d'un échelon non compatible est interdit, sauf cadre validé (missionnage, guerre actée).

Alliances et Coalitions Alliances autorisées uniquement à but commercial (échanges de biens/informations). Toute alliance militaire destinée à "dodge" (contourner/écraser) un groupe est strictement interdite.

---

## Organisation interne, Crew, Slots & Kicks

Chaque personne présente lors des opérations (réunion, filature, transaction, convoi, CVC, P.O., défense labo/stockage, GDT) doit obligatoirement faire partie du crew au moment de la scène.

Interdit de participer "en invité", "renfort", ou "dépannage" sans ajout préalable au crew.

Interdit de faire intervenir un tiers sans cadre valide (missionnage/autorisation).

### Gestion des Slots (Limites d'Effectif)

	Slots IG	Slots Discord	Slots AFK
ORGANISATION	20	30	15
GANG	25	35	15
MC	20	30	15

### Kicks

Procédure : Kicks via channel dédié + commande prévue.

Limite : 15 kicks/semaine

Refunds : Les remboursements de stocks suite à des départs sont supprimés, sauf cas stricts (ban perm, leave sans prévenir en scène).

Traçabilité : Un journal des kicks doit être consultable.

---

## Inter - Orga

La transition entre deux groupes criminels impose une période de carence.

### Délais

Après un départ ou un kick, vous devez respecter 3 jours sans jouer de personnage dans votre futur groupe.

Exception : Si le projet subit un Wipe ou si votre dossier est validé administrativement.

# ÉCONOMIE & LOGISTIQUE

## LABORATOIRES & STOCKAGES

### Logistique Obligatoire

- Déplacements Labo ↔ Stockage uniquement en véhicule de transport/stockage.
- Interdit de vider ailleurs que dans ce véhicule.
- Interdiction d'être AFK au labo.
- Le Stockage doit être à plus de 1,5 Km de votre QG.

Il est interdit d'attendre quelqu'un devant la porte d'un laboratoire.

Soyez fair-play : vous pouvez tout de même l'intercepter à environ 500 mètres de la sortie du laboratoire.

### Fabrication d'armes et de Drogues

Il est interdit pour les Gangs de fabriquer des Glocks et des Kevlars.

Pour des raisons de cohérence, les drogues seront réparties par ethnie :

GANGS	Cannabis
ORGANISATION D'EUROPE ET D'AFRIQUE	Méthamphétamine
ORGANISATION D'AMERIQUE DU NORD ET DU SUD	Cocaïne
MC	Méthamphétamine
ALL	Crystal Red

Il est interdit de fabriquer d'autres drogues que celles attribuées à votre ethnie

## PRIX & VENTE DES DROGUES

### Grille Tarifaire de Référence

Drogue	Prix Inter-Groupe (\$)	Prix Rue (Vente) (\$)
Cannabis	40 - 50	80 - 100
Cocaïne	105 - 115	210 - 230
Métamphétamine	200 - 210	400 - 420
Crystal Red	210 - 220	420 - 440

Les groupes peuvent vendre la drogue obtenue lors de transactions (autre que leur propre production) ou celle issue du laboratoire public dans la rue. La vente de la drogue produite dans votre laboratoire privé est strictement interdite. Ils doivent cependant privilégier la vente aux petites frappes et aux organisations afin de favoriser l'interaction.

## Fair-play

Il est interdit de vendre de la drogue depuis un véhicule (monter et descendre entre chaque vente).

Il est interdit de vendre dans et aux abords de son QG.

## Exclusivité de Production

Pour les organisation , il est interdit d'acheter et de vendre la drogue que vous produisez

Pour les gang , il est autorisé de vendre votre propre production dans la rue

Pour des raisons de cohérence, les drogues seront réparties par ethnie : les gangs seront sur la weed, les organisations d'Europe et d'Afrique seront sur la meth, les organisations d'Amérique du Nord et du Sud seront sur la coke, et enfin les MC seront sur la meth.

## Transactions

Il faut un minimum de 300 Pochons afin de valider une transaction.

# KEVLARS & ÉQUIPEMENTS

## Sorties de kevlars

Orga/MC VS Orga/MC = 20 kevlars.

Orga vs Gang = 10 kevlars.

## RESTRICTIONS GANGS

Les Gangs sont totalement interdits d'avoir ou d'utiliser des kevlar.

- Les kevlar sont réservés aux Organisations et MC

Interdiction stricte d'utiliser une variante invisible.

# PRIX DES ARMES

## Armes de poings

### **Pétoire :**

Organisation / Gang : 8 000\$ - 10 000\$ | Affiliés : 9 000\$ - 11 000\$

### **Beretta :**

Organisation / Gang : 10 000\$ - 12 000\$ | Affiliés : 11 000\$ - 13 000\$

### **Glock :**

Organisation / Gang : 12 500\$ - 14 500\$ | Affiliés : 13 500\$ - 15 500\$

### **Pistolet Vintage :**

Organisation / Gang : 20 000\$ - 22 000\$ | Affiliés : 21 000\$ - 23 000\$

### **Pistolet Lourd :**

Organisation / Gang : 22 500\$ - 24 500\$ | Affiliés : 23 500\$ - 25 500\$

### **Cal.50 :**

Organisation / Gang : 35 500\$ - 37 500\$ | Affiliés : 36 500\$ - 38 500\$

### **Revolver Lourd :**

Organisation / Gang : 45 000\$ - 47 000\$ | Affiliés : 46 000\$ - 48 000\$

---

## Armes automatiques

### **Scorpion :**

Organisation / Gang : 150 000\$ - 170 000\$

### **Uzi :**

Organisation / Gang : 160 000\$ - 180 000\$

### **Tec 9 :**

Organisation / Gang : 170 000\$ - 190 000\$

### **MP5 :**

Organisation / Gang : 300 000\$ - 350 000\$

Les affiliés ne peuvent pas se procurer d'armes automatiques.

---

# Armes lourdes

## **UTS :**

Organisation : 550 000\$ - 600 000\$

## **Gusenbergl :**

Organisation : 600 000\$ - 650 000\$

## **Fusil à Pompe Lourd :**

Organisation / Gang : 500 000\$ - 550 000\$

## **Fusil d'assaut :**

Organisation / Gang : 800 000\$ - 850 000\$

Les affiliés ne peuvent pas se procurer d'armes lourdes.

# Autres

## **Armes blanches non contondantes :**

Organisation / Gang : 2 000\$ - 2 500\$ | Affiliés : 3 000\$ - 3 500\$

## **Armes blanches contondantes :**

Organisation / Gang : 3 000\$ - 3 500\$ | Affiliés : 4 000\$ - 4 500\$

## **Cocktail Molotov :**

Organisation / Gang : 6 500\$ - 7 500\$ | Affiliés : 7 500\$ - 8 500\$

## **Fusil à canon scié :**

Organisation / Gang : 230 000\$ - 250 000\$

Les affiliés ne peuvent pas se procurer de fusil à canon scié.

# OBJECTIFS DE GROUPES

## PALIERS & DÉBLOCAGES

### Progressions par Paliers

#### Objectif court terme (2 semaines) :

- Proposer un événement civil ou illégal.
- Effectuer 10 transactions.
- Produire au minimum 3 000 pochons de drogue.
- Participer à un événement GM.
- Accomplir les objectifs à court terme de son groupe.

Armes disponibles : Pistolet Cal.50 - Pistolet Lourd - Pistolet vintage

#### Objectif moyen terme (1,5 mois) :

- Proposer 3 événements civils ou illégaux.
- Effectuer 30 transactions.
- Produire au minimum 8 000 pochons de drogue.
- Participer à 3 événements GM.
- Accomplir les objectifs à moyen terme de son groupe.

Armes disponibles : Tec 9 - Scorpion - Revolver lourd - Fusil à canon scié

#### Objectif long terme (3 mois+) :

- Proposer 5 événements civils ou illégaux.
- Effectuer 70 transactions.
- Produire au minimum 15 000 pochons de drogue.
- Participer à 6 événements GM.
- Accomplir les objectifs à long terme de son groupe.

Armes disponibles : Guseberg - UTS - MP5 - Fusil d'assaut

Les groupes ne respectant pas ces Objectifs, ne se verront pas retenus sur la scène illégale

# CONFLITS & ACTIONS ARMÉES

## STREET CONTENDERS : BARÈME & PRIX

### Barème Indicatif

Braquage de supérette : 1 point  
Braquage d'ATM : 1 point  
Gofast : 1 point  
Cambriolage : 1 point  
200 Pochons vendus sur une Zone : 3 Points

### Barème d'achat

Glock = 12 points  
Pétoire = 7 points  
Beretta = 7 points  
Kevlar = 5 points  
Arme Blanche = 3 points

Le joueur qui effectue l'action doit être dans le crew Les récompenses passeront via un BOT IG.

La modération peut retirer des points en cas de non-respect des formats.

## GUERRE DE TERRITOIRES (GDT)

### Carte des Teritoires

<https://www.figma.com/design/Uo0VBBpIB6F2Wn08OkVVfk/Carte-des-Territoires?node-id=0-1&p=f>

### Verticalité (Hauteurs)

- Autorisées : Uniquement naturelles (montagnes, reliefs).
- Interdites : Artificielles (toits, parkings, passerelles).

- Règle d'Engagement : Interdit d'être en hauteur avant le début du GF.

## Stabilité Territoriale

La revendication de territoire doit se faire pour un réel intérêt et non dans le seul but de déclencher une guerre entre deux factions.

La reprise d'un territoire se doit d'être signalée à un membre de la GGO après plusieurs étapes.

Merci de MP le bot support Offline avec les informations suivantes : la zone ciblée, la date et l'heure proposées, le nom du groupe attaquant et du groupe défendant le territoire.

Validation : l'accord des deux leads est obligatoire.

Blocage : en l'absence d'accord sous 48 h, le territoire vous revient.

Si vous perdez votre attaque ou votre défense de zone, il faudra attendre une semaine avant de pouvoir l'attaquer à nouveau.

## Récompenses

Organisations/MC : 3 Glocks et 5 Kevlars

Gangs : 4 Glocks

## Sanctions et Interdictions

Tout manquement (retard, triche, non-déclaration) entraîne une perte de zone et un ban GDT.

Armes : automatiques interdites.

Hauteurs : naturelles uniquement (pas de boost abusif).

# CALL DE TIRER & REDROP

## Interdictions Strictes

- Donner un call si quelqu'un lève les mains (reddition).
- Si l'adversaire reste dans les véhicules (sauf danger immédiat).
- S'ils remontent dans leurs véhicules pour fuir.
- Baser un call sur un bait ou une simple prise de position sans danger immédiat.

## Conditions d'Autorisation

- No-Fear avéré avec supériorité numérique (ex. 1 vs 2+).
- No-Fear avéré en braquant une personne au sol

Les seules personnes pouvant donner le call de tirer sont : le lead, le co-lead et une personne validée par la GGO.

## Mécanique de Redrop

Séquence autorisée : Descendre → Braquer → 1ers tirs → Redrop possible.

Interdit : Redrop "à blanc" (descendre et remonter sans tirer).

# GUNFIGHTS : SÉCURITÉ & RETOURS SUR ZONE

## Zones Incohérentes

Interdit de lancer un GF dans/au contact de zones incohérentes (bases militaires, gros commissariats).

## Fair-Play

Interdits :

- Heal en GF (soin instantané).
- Trash sur corps.
- Retour immédiat sur zone (Laisser  $\geq$  15 min avant de revenir).
- Interdit de camper devant un QG. Vous devez être à une distance d'au moins 300m

## Prolongation Artificielle

Interdit de transférer automatique/kevlar en GF pour "prolonger" un joueur à court de ressources.

## ATA

- Durée de référence : 1 heure

Aucunes actions illégale est tolérée durant cette période

## Protection

Interdit de porter/traîner un joueur en ATA pour l'extraire d'un risque immédiat (hors secours RP).

# PRISES D'OTAGES, RANÇONS & LOOT

## Plafonds de Rançons

Il est interdit de demander une rançon supérieure au barème ci-dessous :

Membre : ≤ 2 500 \$

Gradé/Lead : ≤ 4 000 \$

## Caution d'Arme

Arme en caution : si personne ne peut payer immédiatement, l'arme peut être retenue temporairement et rendue après paiement.

## Limites de Loot

≤ 50 % des armes et de l'argent sale uniquement.

Interdit de prendre d'autres items.

## Éthique

Interdit d'humilier, exécuter sans motif valable, ou de dépasser les plafonds.

La demande de rançon doit être privilégiée lors d'une prise d'otage plutôt que la blessure de l'otage.

Les fusillades et les prises d'otage du LSPD ont de lourdes conséquences en roleplay ; n'oubliez pas que la justice est toujours au-dessus de l'illégalité, donc jouez le fear du LSPD.

Il est interdit de prendre en otage un membre du camp adverse à la suite d'un gunfight.

Il est interdit de prendre en otage une personne via son métier sans raison valable.

Il est interdit de se suivre avant un délai de 3 minutes à partir du moment de la sortie d'une prise d'otage.

## Attaque de laboratoire

### Procédure de demande d'attaque

Avant toute tentative d'attaque d'un laboratoire, les joueurs doivent obligatoirement soumettre un dossier complet aux GGO démontrant la légitimité de leur action.

Le dossier de demande d'attaque doit impérativement contenir les éléments suivants :

- Aveux : Preuves d'aveux obtenus auprès des membres du laboratoire ciblé (enregistrements audio, témoignages écrits, etc.)
- Captures d'écran d'entrées/sorties de matières premières : Screenshots démontrant les mouvements de matières premières entrant et sortant du laboratoire
- Captures d'écran d'entrées/sorties de drogue : Screenshots prouvant la production et la distribution de drogues depuis le laboratoire

Toute attaque effectuée sans l'approbation préalable des GGO sera considérée comme illégale et fera l'objet de sanctions.

## Matériel requis pour l'attaque

Pour attaquer un laboratoire et forcer l'entrée en cassant la porte, l'utilisation d'un cocktail molotov est strictement obligatoire. Aucune autre méthode de destruction de porte ne sera acceptée. Les joueurs doivent s'assurer de disposer de cet équipement avant d'entreprendre une attaque.

## Récupération d'un laboratoire après attaque

Si votre laboratoire a été attaqué et perdu, vous disposez de deux options pour le récupérer :

- Option 1 - Rachat immédiat : Vous pouvez acheter un nouveau laboratoire immédiatement via les canaux habituels d'acquisition ( demande GGO ).
- Option 2 - Contre-attaque différée : Vous devez attendre un délai de 7 jours (une semaine complète) avant de pouvoir soumettre une demande d'attaque aux GGO pour tenter de récupérer votre laboratoire. Cette demande devra également suivre toutes les procédures et exigences décrites dans la Section 1 de ce règlement.

Le délai de 7 jours commence à compter de l'heure exacte à laquelle le laboratoire a été perdu lors de l'attaque. Toute tentative de récupération avant la fin de ce délai sera refusée par les GGO.

# DÉCLARATION DE GUERRE & MISSIONNAGE

## DÉCLARATION DE GUERRE

Vous devez avoir déclaré la guerre à votre ennemi de façon claire et officielle. Les raisons doivent être cohérentes et légitimes.

Une guerre est déclarée terminée soit par le wipe de l'un des groupes en guerre, soit par une paix officielle entre les différentes parties. Il y aura toujours un perdant et un gagnant, y compris lors d'une négociation de paix. Ne faites pas la guerre si vous n'êtes pas capables d'assumer une fin de groupe probable.

Pour la déclaration de guerre, un rec peut vous être demandé afin de comprendre le point de vue côté GGO.

Vous pouvez déclarer une guerre pour les raisons suivantes :

- Business.
- Trash répété.
- Pertes multiples.
- Manques de respect répétés.
- Scam.
- GF sur territoires ou QG.
- Alliance de contournement.

## MISSIONNAGE

Un GANG peut missionner une ORG sur une ORG.  
Une ORG peut missionner un GANG sur une ORG.

# CONVOIS (GANG / ORG / MC)

## REGLES DE CONDUITE

Off-Road interdit : Tous les véhicules de convoi (Bait et Guetteuse comprises) doivent rester sur les surfaces carrossables.

Face à Face interdits : Si cela arrive, repartez chacun de votre côté.

Merci de bien vouloir respecter les convois ci-dessous :

## IDENTIFICATION DES VÉHICULES

Les véhicules de Bait et de Back doivent obligatoirement posséder une distinction visuelle par rapport aux autres véhicules du convoi. Ils doivent être facilement identifiables par tous les participants (couleur différente, livrée spécifique, ou autre signe distinctif clair).

### ORGA LATINO

**SUV** : Hellion, Hellion XL, Dorado

**Sportives** : Revolter, Alpha, Buffalo S, Komoda, Schafter V12, Buffalo Hellhound

**Coupés** : Felon, Jackal, Cinquemila, Exemplar

**Berline** : Reinhart

**Voiture de Back** : Sultan RS Classique

### ORGA EUROPE / AMÉRIQUE DU NORD

**SUV** : Rebla, Jubilee, Streiter

**Sportives** : Revolter, Buffalo S, Cypher, Jugular, VSTR, Buffalo Hellhound, Buffalo STX,

**Coupés** : Felon, Jackal, Tailgater S, Exemplar

**Berline** : Reinhart

**Voiture de Back** : Paragon

### ORGA ASIATIQUE

**SUV** : Astron, Novak

**Sportives** : Revolter, Komoda, Kuruma, Sultan Classique, Schwartzer,

**Coupés** : Felon, Jackal, Sugoi

**Voiture de Back** : Vectre

### ORGA AFRICAINE

**SUV** : Dorado, Seminole Frontier, Woodlander

**Sportives** : Alpha, Buffalo S, Revolter, Schafter V12, Buffalo Hellhound

**Coupés** : Felon, Jackal, Chavos V6

**Voiture de Back** : Comet Safari

## MC

**SUV** : Hellion, Hellion XL, Seminole Frontier, Dorado

**Grosses cylindrées** : Gauntlet Classic Custom, Sabre Turbo Custom, Dukes, Ellie, Dominator

**Sportives / Berlines** : Buffalo STX, Buffalo Hellhound, Tulip

**Voiture de Back** : Sentinel classique, Zion Classique

## GANG

**SUV** : Huntley, Huntley S, Rocoto

**Sportives** : Buffalo S, Buffalo, Sultan classique

**Berlines** : Asterope GZ, Intruder, Glendale (+ Custom), Impaler SZ, Primo (+ Custom), Oracle, Oracle XS

**Grosses cylindrées** : Blade, Buccaneer (+ Custom), Chino (+ Custom), Dominator, Ellie, Faction (+ Custom et Donk), Gauntlet Classic (+ Custom), Impaler LX, Manana, Phoenix, Sabre Turbo (+ Custom), Tahoma Coupe, Tulip M100, Virgo (+ Classic et Custom), Voodoo (+ Custom)

**Voiture de Back** : Sentinel classique, Zion Classique

---

## Nombre maximal de véhicules par catégorie par convoi

**Organisation** : 1 SUV, 2 sportives, 3 berlines/coupés

**MC** : 1 SUV, 2 grosses cylindrées, 1 sportive/berline

**Gang** : 1 SUV, 2 sportives, 3 grosses cylindrées, 2 berlines

---

## Nombre de véhicules autorisés en CVC

**Organisation** : 5 véhicules + 1 véhicule bait de 4 et 1 guetteuse voiture de 2

**MC** : 3 véhicules + 6 Motos + 1 véhicule bait de 4 et 1 guetteuse voiture de 2

**Gang** : 6 véhicules + 1 véhicule bait de 4 et 1 guetteuse voiture de 2

# SÉCURITÉ, LÉGAL & COMMUNAUTÉ

## FEAR LSPD

Il est impératif que tous les groupes, sans exception, respectent scrupuleusement le principe du Fear SASP.

Ce principe implique que, dès la fin d'un gunfight ou d'un affrontement illégal, les participants doivent immédiatement quitter la zone des faits par crainte d'une intervention rapide et musclée des forces de l'ordre.

Toute prolongation de l'activité sur le lieu du conflit après sa résolution est considérée comme une infraction grave au règlement, car elle ne respecte pas le réalisme ni la crainte légitime que doit inspirer la présence imminente de la SASP

---

## INTERACTIONS SERVICES PUBLICS & POURSUITES

### Prise d'Otage sur Service Public

Possible si enjeu RP important, en assumant les conséquences massives (renforts, perquisitions).

### Plans Pneus (Poursuite)

- Attendre  $\geq$  10 min de course avant de tirer.
- $\leq$  5 personnes dédiées par groupe.
- Hauteurs naturelles accessibles uniquement (pont, rail... pas de toits inaccessibles).
- Motos interdites pour plan pneus.
- GF possible uniquement si le plan pneus est effectué depuis une hauteur naturelle accessible en véhicule.

### Plans Mule

- Plan Mule : Autorisé uniquement avec véhicules de type "Mule" (pas de berlines).
- 

## ENTREPRISES

## QUOTA & ACCÈS

Limite : Max 3 membres par faction dans une entreprise.

- Orga / MC : Accès aux Fermes, Mécanos, LTD et Concessionnaires.
  - Gangs : Accès aux Fermes, Mécanos et LTD (Concessionnaires interdits).
- 

## BEST-OF & MÉDIAS

### Ratio de Contenu

≤ 35 % de séquences GF (Tir) dans un best-of vidéo.

### Qualité RP

Interdit d'inclure des séquences non-RP (ex. freekill, bugs).

### Trash-talk

Trash-talk public (Discord/Réseaux) = Sanction.

### Validation Préalable

Tout Best-of impliquant de l'illégal doit être soumis avant publication