

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.