

# STRUCTURE & ORGANISATION

## Catégories de groupes et échelons

### Hierarchie 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.

---

Revision #6

Created 2025-12-21 18:57:38 UTC by TLB'

Updated 2026-01-22 10:33:44 UTC by TLB'