

SAPD

SAPD

Règles SAPD de Base

- Un joueur SAPD est tenue d'avoir un RP 100% légal. Il lui est impossible de réaliser des actions illégal.
- Le port de la tenue de service est obligatoire. Celle-ci est unique et non modifiable.
- La fouille d'un joueur doit être réaliser uniquement pour des raisons RP valables, ou par dérivation du DEFCON.
- La body cam n'est pas présente sur le serveur. Il est donc interdit d'utiliser un rec en RP pour faire avancer une enquête, retrouver quelqu'un etc ...
- Lors d'une course poursuite, il est important de prendre en compte la sécurité des citoyens. Un joueur ne peut donc pas fuir la police pour aucune raisons.
- Les bavures sont autorisé dans la limite du raisonnable. Le Staff se réserve le droit de sanctionné un joueur s'il considère qu'il y a un abus.
- En cas de paiement impossible d'une amande, une peine de GAV/prison peut être adopté à la place
- La fin d'un personnage SAPD implique un wipe obligatoire.

Equipement

L'équipement SASP est règlementer. Des dérogations sont possible, voir la partie DEFCON.

- Rookie → Officier II :
 - Matraque
 - Taser
 - Pistolet de Combat
 - Menottes
 - Jumelles
- Officier III → Sergent II :
 - Matraque
 - Taser
 - Pistolet de Combat

- Fusil à pompe/ Fusil SMG
- Menottes
- Jumelles
- Bean Bag
- Etat Major :
 - Matraque
 - Taser
 - Pistolet de Combat
 - Fusil à pompe
 - Menottes
 - Jumelles
 - Bean Bag
 - Fusil Automatique

25% de l'effectif SAPD connecté peut posséder une arme lourde.

Defcon

Le Defcon doit obligatoirement être adapté à la situation RP.

Defcon Vert :

- Pas de fouille sans raison
- Gilet par balle visible uniquement sur les lieux de fusillade, braquage, prise d'otage
- Contrôle d'identité uniquement si infraction à la loi
- Pas d'augmentation des peines

Correspond à un état stable de l'ordre public.

Defcon Jaune :

- Contrôle d'identité aléatoire
- Palpation en cas de suspicion de détention d'objet illégal
- Gilet par balle visible en cas d'infraction à la loi
- Pas d'augmentation de peines.

Correspond à un état légèrement menacé dans une zone ou par une personne/un groupe.

Defcon Orange :

- Contrôle d'identité aléatoire
- Palpation en cas de suspicion de détention d'objet illégal
- Gilet par balle visible.
- Augmentation légère de peines.

Correspond à un état légèrement menacé dans une zone ou par plusieurs personnes/groupes.

Defcon Rouge :

- Contrôle d'identité aléatoire
- Palpation aléatoire
- Gilet par balle visible.
- Augmentation moyenne de peines.
- Possibilité de port d'arme lourde pour les agents

Correspond à un état menacé dans l'ensemble de la ville.

Defcon Noir:

- Contrôle d'identité aléatoire
- Fouille aléatoire
- Gilet par balle visible.
- Augmentation forte de peines.
- Possibilité de port d'arme lourde pour les agents
- Chaque personne présentant une arme visible est susceptible d'être abatu

Correspond à un état fortement menacé dans l'ensemble de la ville. Une menace d'attentat également.

Déroulement des braquages/prise d'otages

Braquage d'épicerie :

- 1 unité présente maximum
- Pas d'arme lourde
- Pas de gilet par balle visible

Braquage d'ATM :

- 1 unité présente maximum
- Pas d'arme lourde
- Pas de gilet par balle visiblew

Braquage de bijouterie :

- 4 unités présente maximum
- 1 seul arme lourde présente maximum
- Gilet par balle visible
- Négociation obligatoire pour la libération des otages

Braquage de Fleeca :

- 5 unités présente maximum
- 1 seul arme lourde présente maximum
- Gilet par balle visible
- Négociation obligatoire pour la libération des otages

Braquage de banque centrale :

- 7 unités présente maximum
- 2 seul arme lourde présente maximum
- Gilet par balle visible
- Autorisation d'avoir un unité aérienne
- Négociation obligatoire pour la libération des otages

Prise d'otage :

- 2 unités présente maximum par otage présent
- 1 seul arme lourde présente maximum
- Gilet par balle visible
- Négociation obligatoire pour la libération des otages

Revision #7

Created 2025-12-28 22:22:00 UTC by fivem_cfx

Updated 2026-01-13 12:04:15 UTC by briffix