

Règlement

Voici le règlement officiel concernant le serveur **Revolution RP**.

Nul n'est censé l'ignorer et chacun se doit de le respecter.

En cas de non-respect, des sanctions seront appliquées.

Si vous faites justice vous même, vous vous exposez aux mêmes sanctions.

Il peut également être sujet à des changements.

Les règles peuvent être assouplies pour les besoins d'une scène, sous condition de dossier préalablement accepté par l'administration.

- [📖 Lexique du RP](#)
- [📖 Règlement Général](#)
- [📖 Règlement Illégal](#)
- [⚙️ Fonctionnalité](#)
 - [📖 Création d'une organisation "Pack Gang"](#)
 - [📖 Création d'une entreprise "Farming"](#)
- [📖 Autorité publique](#)
 - [📖 ♂ Règlement LSPD](#)
 - [📖 ⚖️ Code Pénal](#)

? Lexique du RP

Le lexique vise à clarifier les agissements proscrits au sein du serveur, dans le but d'assurer une immersion roleplay cohérente, crédible et juste pour l'ensemble des joueurs.

PowerGaming

Définition : Le powergame consiste à faire quelque chose qui serait impossible à réaliser dans la vie réelle. Cela consiste également à s'octroyer une sorte d'avantage et donc forcer les choses en sa faveur sans donner aucune chance à la partie adverse.

Exemple : Lorsque vous vous prenez un obstacle à grande vitesse, jouez la scène d'accident comme elle se doit. Même chose quand on vous renverse ou encore quand vous recevez du gaz lacrymogène lors de manifestations par exemple. Soyez logique et réaliste !

MétaGaming

Définition : Utiliser des informations OOC (Out Of Character/Hors Personnage) dans un contexte IC (In Character/En Jeu) est strictement prohibé. Inciter quelqu'un à metagame est également interdit. Cela inclut des informations que les autres joueurs n'ont aucune raison de connaître. Même si sur Discord ou autres, votre ami vous dit que le gars derrière vous vend du cannabis vous devez faire comme s'il n'avait rien dit car sinon cela serait du metagame vu que vous utiliserez des informations obtenues de manière OOC dans un contexte IC. Il est interdit également d'utiliser des informations vues sur Twitch pour les utiliser directement InGame, tout ceci vaudra un avertissement pour tous.

CarJacking

Définition : Le carjack est le fait d'éjecter un joueur de son véhicule sans sa permission et donc généralement de lui voler le véhicule. Il est interdit de carjack sans scène roleplay et donc sans interaction. Néanmoins il est autorisé de carjack un joueur de son véhicule (avec un motif valable) dans les moments où une scène roleplay est impossible car cela prendrait trop de temps, par exemple lors d'une course poursuite.

MassRP

Définition : Il s'agit de prendre en considération le fait que vous ne soyez pas tout seul en ville, dans un quartier ou autre. Il faut donc considérer qu'il y a des piétons, des habitants, des salariés d'entreprises, des fonctionnaires de l'Etat, etc... autre que les joueurs eux-mêmes.

Exemple : Dans un commissariat, vous devez prendre en considération qu'il y a des dizaines de policiers présents sur place à toutes heures de la journée.

Fear RP

Définition : Il s'agit simplement du fait d'avoir peur en RP, non-pas parce que vous, joueur, avez peur ou non, mais parce que votre personnage peut avoir à la ressentir lors de certaines situations. Bien que nous comprenions que vous soyez tous des gros durs à cuire, le NoFear RP n'est pas toléré, vous ne pouvez pas rester de marbre quelle que soit la situation.

Chicken Run

Définition : Le chicken-run est comme son nom l'indique le fait de courir comme une poule. Sur GTA V, il s'agit d'essayer de zigzaguer dans tous les sens pour essayer d'éviter un maximum les projectiles (balles, objets etc...). Il va de soi que cela est interdit.

Drive BY

Définition : Désigne le fait de tirer depuis un véhicule. Le drive by est interdit car celui-ci n'encourage pas la création de scènes.

Le CopBait

Définition : Cette notion consiste à s'amuser avec les Forces de l'Ordre, dans l'optique de réaliser des courses poursuites, de jouer avec eux. Le CopBait est totalement interdit sur le serveur.

Exemple : à aucun moment, IRL parlant, une personne n'irait devant le commissariat afin de s'amuser avec la Police, dans l'optique de réaliser une Course Poursuite.

Zone Safe

Définition : Zone dans laquelle il est totalement interdit d'entreprendre une action illégale. (Soumis à réglementation)

FreePunch

Définition : Le Freepunch est le fait de frapper une personne sans réel motif roleplay.

FreeKill

Définition : Le Freekill est le fait de tuer une personne sans réel motif roleplay.

FreeLoot

Définition : Action de dérober des items à un joueur sans scène RP ou suite à une scène HRP.

Pain RP

Définition : Action de jouer la douleur de votre personnage suite à une chute, un accident, ou autre.

Force RP

Définition : Désigne le fait de forcer le Roleplay à aller dans votre sens.

Win RP

Définition : Est le fait d'adopter un comportement qui n'est pas Fairplay.

Cohérence RP

Définition : Désigne le fait d'être cohérent dans ses choix et actions.

Exemple : IRL il vous serait impossible de quitter un gang pour un autre dans un court laps de temps ou d'intégrer la LSPD après avoir fait de l'illégal dans une organisation reconnue.

CarKill

Définition : Le carkill lui consiste à écraser volontairement un joueur sans raison valable, il est strictement interdit.

Revenge Kill

Définition : Est le fait de revenir sur l'endroit d'une scène dans le but de tuer une personne qui vous a elle-même tué auparavant.

Coma

Définition : Perte de connaissance totale mais passagère conduisant à un état d'amnésie temporaire des actions s'étant déroulée auparavant (soumis à réglementation)

Mort RP

Définition : Mort définitive de votre personnage. Celle-ci conduit à une suppression totale de l'avancée de votre personnage. Néanmoins, si vous disposez d'objet ou services provenant de la boutique, ceux-ci vous seront remboursés IG. La mort RP est soumise à réglementation.

Le /me

Définition : Le /me est une fonction qui sert à décrire une caractéristique ou l'état de votre personnage ou une action consciente et/ou inconsciente qu'il effectue.

? Règlement Général

Voici le Règlement Générale de Révolution RP. Il ne comporte pas la totalité des règles liées au serveur. Pour jouer en toute tranquillité, nous vous invitons à lire les différents règlements disponibles pour vous guider dans votre RP et vos interactions.

Prénoms et noms interdits

Vous n'avez pas le droit d'avoir le même prénom/nom qu'une célébrité, par exemple : Robert Downey Jr., Scarlett Johansson, etc.. Il en va de même pour les personnages fictifs de séries/films/livres/animés.

Et ça, peu importe son écriture, exemple : Tony Starque, Harri Potter, etc..

Même chose pour les noms humoristiques, marrants et irréels tels que : Al Colique, Harry Cow, Jaune Attends etc...

La Courtoisie envers autrui

Vous vous devez d'être courtois avec les gens, c'est une règle de civilité présente depuis des siècles. Parlez aux individus d'une manière calme et courtoise. La communication peut s'avérer une chose merveilleuse, menant facilement à la résolution de problèmes. Les insultes hors du contexte IC (et donc OOC) sont strictement interdites. Toute forme de racisme ou d'homophobie est interdite sur le serveur, peu importe le contexte RP.

Les provocations non RolePlay

Il est **interdit** de provoquer de façon non-roleplay, ou de façon inutile et répétée, des joueurs dans le but de créer des scènes. Ne provoquez des joueurs que dans le cadre de votre Roleplay.

Les Go Pro / Caméras / Photos RP

Rappelez-vous que vous êtes dans un Rôle Play et que prendre une photo sans sortir de téléphone ou d'appareil photo n'est pas RP. Donc si une personne prend une photo d'une autre sans rien sortir, qui pourrait la mettre dans l'embarras, celle-ci ne pourra pas être utilisée en RP (on doit voir le portable ouvert sur la photo, ou qu'on vous voit faire votre animation photo).

La seule exception, c'est pour prendre des photos de paysage ou de son personnage aubord de la plage, dans une piscine ou en haut d'une montagne, en gros, quand ce sont des photos lambda.

C'est pareil pour la Go Pro. Vous n'allez pas filmer votre vie H24, si vous voulez vous servir d'une vidéo en RP, essayez d'être le plus réaliste possible.

En disant par exemple : "J'installe ma go pro", ou sortir votre téléphone et dire à haute voix "je lance un enregistrement vocal".

Ville / Nord

- Il est autorisé de braquer/tuer un joueur en ville en tenant compte du masse RP. De ce fait, un braquage minute est toléré dans les lieux fréquentés (hormis zones safes et leurs alentours ainsi que les magasins de vêtements, les supérettes, les tatoueurs et barbers).

Dans le cas où un braquage en ville s'effectue dans un lieu où le masse RP est à prendre en considération, il est primordial que la scène soit brève.

Egalement, vous avez la possibilité de braquer des joueurs qui viendraient vous provoquer/rôder devant la villa de votre gang.

Privilégiez néanmoins la discussion avant toute chose.

(Attention toutefois, ces pratiques vous exposent, en cas de signalement et d'intervention LSPD à des sanctions RP)

- Le port d'un masque et d'un gilet pare-balle en ville et en dehors de toute scène n'est pas toléré.
- Le Nord est réputé moins contrôlé, il vous est donc possible de sortir des armes, de braquer ou de tirer sous conditions de raisons valables. (Les règles de sommation et d'utilisation des armes s'appliquent)

Exception faite de l'autoroute, des lieux surveillés (devant un commissariat, une banque, une prison..) ainsi que dans les diverses villes du nord, ... (liste non exhaustive) - Le massRP est à prendre en compte.

Attention, ces exceptions dans le nord ne doivent pas servir à s'avantager ou avantager son organisation. (Exemple : Se tenir sur l'autoroute devant un point de drogue pour se servir du mass RP afin d'éviter de se faire braquer) → Win RP

L'infraction à ces règles de principe vous exposera à un clear de votre équipement (seules les armes contribés vous seront restituées) ainsi qu'à un ban temporaire ou permanent si clairement abusif.

En cas de clear, merci d'ouvrir un ticket pour récupérer vos armes. Un délai avant le remboursement peut vous être imposé.

Le Coma

Quelle que soit la raison du coma (blessure par balle, poing, famine, soif), les règles suivantes sont LES MÊMES :

- Sur une prise d'otage ou un braquage, une fois dans le coma et si aucune réanimation n'as pu être faite, ne revenez pas sur les lieux avant MINIMUM 15 MINS.
- Lorsque vous êtes dans le coma, vous n'avez plus la capacité de parler. Sont tolérés les gémissements.
- Si vous êtes réanimé par un médecin : Vous perdez la mémoire sur les 15 minutes précédant le coma.
- Si vous vous réveillez à l'hôpital (Unité X/Paramédic) : Vous oubliez les 2 dernières heures de la scène vous ayant mené au coma, vous êtes simplement conscient des blessures que vous avez (impact de balle, bosse sur la tête...).
- La déconnexion/reconnexion pour éviter la perte de stuff suite à un coma est STRICTEMENT INTERDITE

Règles de sommation

- Définition de "sommation" : Avertissement, mise en demeure avant un recours à la force.
- Définition de "tir de sommation" : Un coup de semonce ou tir de sommation est un tir d'artillerie ou d'arme à feu réalisé en vue d'intimider un adversaire sans lui porter de dégâts physiques. Dans le but de créer de belles scènes, il est préférable de privilégier l'utilisation de sommations dans le but d'intimider le groupement adverse. Le recours à un tir ciblé sur un autre joueur doit se faire en dernier recours et doit avoir pour destination de blesser la personne et non de la tuer.

Utilisation des Armes

- Que ce soit un pistolet, un revolver, une arme automatique, d'assaut ou un sniper, demandent une grande adresse afin de réussir un tir précis. Par conséquent, il vous est demandé de garder une position stationnaire ou un déplacement lent lorsque vous tirer pour toucher une personne. (Cette règle ne s'applique pas lors de tir de sommation ayant pour but d'intimider)

Vous devez faire preuve de cohérence dans l'utilisation de vos armes. Le tableau ci-dessous précise les usages recommandés selon le type d'arme.

Type d'Arme	Distance recommandée	Exemples
Armes blanches	Corps à corps	Couteaux, battes
Armes de courte portée	0 à 50m	Pistolet, UZI
Armes de moyenne portée	50 à 100m	SMG d'assaut
Armes de longue portée	100 à 400m	Mousquet, AK-47
Armes de très longue portée	400m et plus	Fusil de précision

Précisions supplémentaires concernant le fusil de précision : Étant donné que cette arme est une arme longue distance, celle-ci demande une grande adresse pour réussir un tir, par conséquent le tir stationnaire est OBLIGATOIRE ! Prendre un tir longue distance sans négociation au plus près par vos collègues est synonyme d'aucun fairplay et sera considéré comme un freekill. Vous avez l'autorisation de tirer dans le cas où la négociation tourne mal pour vos collègues. Chaque tir doit être espacé de plusieurs secondes avant de tenter un nouveau tir afin que vous ayez le temps de compenser le recul, de désengager votre épaule, réarmer, réépauler votre arme et enfin remettre en joue votre cible.

- L'utilisation de roulades lors d'un gunfight est totalement interdite, puisque non RP. Privilégiez celles-ci pour des déplacements rapides et furtifs.
- Le fait de faire des gauche/droite afin d'éviter les balles adverses est **interdit**.

Utilisation des Véhicules

- L'ensemble du parc auto/moto peut circuler sur les routes.
- Lorsque vous souhaitez aller sur des chemins de terre, couper à travers champs, grimper sur des massifs rocheux, seuls les véhicules de type tous terrains sont autorisés (4x4, moto de cross, quad)

L'utilisation de véhicules dans des endroits inappropriés sera considéré comme du power gaming et sera sanctionné.

- L'utilisation de véhicules de type 4x4 ou autre ne vous autorise pas à faire des sauts de plusieurs mètres de haut.
- L'utilisation de voitures blindées (Classe A, Urus, Rs6, Rumpo...) sur les points chauds/descentes et braquages de supérettes, cambriolages, ou braquages de banques sera considéré comme un non-respect des règles et donc sanctionnable.
- L'utilisation de voitures "imports" (voiture acquises via la boutique) ne doit pas procurer d'avantage particulier lors d'une scène.

Si vous faites une course poursuite avec la LSPD par exemple, vous devez adapter votre vitesse pour rendre la scène réaliste et laisser la chance aux autres acteurs de pouvoir la jouer.

Idem concernant certaines catégories de véhicules du concessionnaire : Une super sportive doit être aussi rapide que vous, etc...

Les hélicoptères et les avions de tourisme ne sont pas autorisés à voler à basse altitude en ville, et encore moins atterrir dans des lieux non propices à cet effet. (Exception faite pour les hélicoptère de la LSPD et des EMS en cas de nécessité et suite à intervention.)

Il est **interdit** de se rendre sur des points chauds à l'aide d'un hélicoptère ou d'un avion.

Économie

L'économie du serveur n'a pas pour vocation le réalisme. Les sommes gagnées au cours de votre progression en ville peuvent donc être très importante

De ce fait, et pour préserver l'équité des chances de chacun ainsi que la cohérence RP, il est **interdit** qu'un joueur disposant de grands moyens (personnels, professionnels, ...) offre gracieusement (ou vende à un prix ne reflétant pas la valeur réelle) et en masse, de l'argent, des objets ou des véhicules à d'autres joueurs.

Il vous est donc possible de façon RP d'offrir de l'argent, un véhicule, etc... à un de vos proches, mais pas de le faire en masse sans cohérence RP.

Tout comportement pouvant aller à l'encontre de la préservation de l'économie du serveur sera sanctionné à la libre interprétation des fondateurs, pouvant aller du simple rappel à l'ordre, au bannissement permanent du ou des joueurs s'étant livrés à ce genre de pratiques.

Les items ou argent donnés seront bien entendus supprimés.

Ressources Légales et Illégales

- Illégal: Il est **INTERDIT** d'aller sur les points illégaux en hélico/avions, ou dans un véhicule de service (exemple : Taxi, Camion, etc..).

Néanmoins l'utilisation d'un hélicoptère est possible dans le cas d'un repérage en altitude.

- Légal: Il est **OBLIGATOIRE** pour vous d'utiliser votre véhicule de service.

Groupes et Entreprises

Une entreprise peut être au maximum composée de **18 personnes** sauf service d'urgences qui eux ne possèdent pas de limite de membres. La société de mécanique et le concessionnaire quant à elles possèdent une limite de **21 personnes** afin de proposer un service complet et permanent à l'ensemble des citoyens. Ce quantitatif de joueurs comprend le patron et le co-patron. Un groupe/gang/cartel/etc peut être composé au maximum de **21 personnes** dont maximum d'un patron et d'un co-patron.

Toutes alliances entre gangs sont interdites, uniquement les trêves sont acceptées. Toute aide extérieure à une organisation illégale est considérée comme de l'incohérence RP. Ceci n'est donc pas accepté. (Vous êtes réputé être un réseau développé, inutile donc d'avoir besoin de l'appui d'un tier extérieur à l'organisation) L'emploi de mercenaires est également **interdit**. Au-delà et sans accord du staff le groupe sera dissous et toutes actions entreprises (braquage, mort RP etc.) seront purement et simplement annulées. Nous vous remercions d'être vigilant à ce niveau là... Vous ne pouvez pas être PDG de plus de 2 Entreprises/Groupes Illégaux.

Entreprises

- Les salariés de chaque entreprise présentes en ville doivent pouvoir travailler dans les meilleures conditions possibles. C'est pourquoi il est **interdit**, sauf scène le nécessitant, de procéder à un enlèvement d'un travailleur identifié, de voler sa voiture de fonction ou le fruit de son travail.
 - Un travailleur peut être identifié de par sa tenue, de par son véhicule, ou tout autre moyen permettant de faire une distinction visuelle y compris l'emplacement de son lieu de travail.
-

Pêche

Il est interdit de se rendre sur les zones de pêche dans le but de braquer les joueurs pratiquant cette activité, sauf scène le nécessitant.

Vous ne pouvez donc pas vous rendre sur ces zones dans l'intention d'y trouver des otages pour une scène à venir. Cette règle vise à permettre à chacun de profiter pleinement des activités qu'il apprécie sur le serveur.

Exception faite pour les points se trouvant sur Cayo Périco où règne l'illégalité.

LSMC / LSPD / BCSO

- Les salariés du LSMC et LSPD/BCSO doivent se plier aux règles qui leurs sont expliquées lors de l'entrée au sein de la société.

- Les salariés du LSMC sont autorisés à disposer d'une arme de service réputée non létale (tazer) afin de pouvoir se défendre en cas de nécessité.

Il est formellement interdit aux salariés du LSMC ou du LSPD/BCSO d'appartenir à un groupe ou organisation impliqué dans un réseau illégal.

Dans le cadre d'une infiltration du LSPD/BCSO dans un groupe travaillant dans l'illégal, il est obligatoire d'en faire la demande en créant un dossier expliquant les raisons et motivations. Cette infiltration sera possible suite à l'acceptation d'un staff.

Il est interdit aux salariés du LSMC ou du LSPD/BCSO de faire le commerce de matériel médical ou matériel militaire / de défense personnelle (Tazer). Si nous découvrons que vous êtes en possession d'un objet provenant de ces deux services, nous les récupérerons et aucun remboursement ne sera effectué. Exception faite pour l'approvisionnement d'arme de défense personnelle (Tazer) entre le LSPD/BCSO et les EMS.

Il est interdit de détrousser un LSMC ou un LSPD/BCSO de son matériel médical ou de ses armes.

- Il est **interdit** d'empêcher un salarié du LSMC de faire son travail ou de le corrompre pour qu'il ne réanime pas une personne ou un groupe de personnes.

Il est interdit de voler le matériel médical et armes que possèdent un LSMC ou LSPD/BCSO.

Il est interdit de voler un véhicule de service du LSMC ou du LSPD/BCSO (sauf scène le nécessitant), ainsi que le contenu de son coffre.

Service	Armes autorisées	Remarques
LSMC	Tazer	Arme non létale uniquement
LSPD/BCSO	Matraque, Tazer, Pistolet de combat, Fusil avancé, Fusil à pompe	Équipements compris
LSPD/BCSO (Boutique)	ADP, Fusil de sniper lourd, Fusil à pompe d'assaut, Revolver MKII, Revolver Navy	Armes achetables sur la boutique (équipements compris)

Prison Fédérale

Comme son nom l'indique, c'est une prison de haute sécurité contrôlée et gérée par le gouvernement Américain et plus précisément par l'Etat de San Andreas. Cette prison étant inspirée de la réelle prison fédérale de haute sécurité de Victorville en Californie.

Comme dans toutes prisons de haute sécurité, l'ensemble de vos effets personnels vous sont retirés lors de votre entrée dans la prison, et une tenue de prisonnier vous est imposée. La prison est gardée par des surveillants pénitentiaire qui sont en général disposés un peu partout dans la prison ainsi que sur les miradors qu'arbore la prison lorsque vous êtes dans la cour. Par conséquent, si vous prenez en compte le mass RP, vous êtes surveillés comme le lait sur le feu. Impossible de commettre un acte illicite sans que les dizaines de caméras et surveillants vous voient et que vous en payez les conséquences directes en prenant une peine plus lourde. Toujours en prenant en compte le massRP, vous êtes un prisonnier parmi plusieurs centaines, même s'il est 4h du matin et que vous êtes "physiquement" tout seul.

De ce fait, toutes personnes remettant ces habits de civil au sein de la prison, celles qui utilisent leur téléphone portable ou tout autre appareil (radio, ...) , celles qui sortent une arme (blanche ou à feu), celles qui tapent voire tuent à main nue ou avec une arme se verront sanctionner par l'équipe administrative.

Ces sanctions peuvent aller du simple prolongement de votre peine de prison, au bannissement temporaire ou définitif en fonction des actes commis.

Les restrictions concernant l'utilisation des armes, ainsi que pour les actions violentes sont applicables tout autour de la prison. Il n'est donc pas possible de tirer sur quelqu'un devant la prison, de le taper, ...

Mort RP

Pour se faire, une mort RP est obligatoirement soumise à l'accord de l'équipe Révolution RP.

Vous êtes donc dans l'obligation de créer un dossier de mort RP sous forme de Gdoc et de nous le faire parvenir à minima 24H avant l'heure de l'ultimatum afin que nous puissions analyser votre demande et recueillir certains éléments.

Celui-ci doit contenir les éléments suivant à minima :

- Présentation RP de la cible
- Raison de la mort RP (Il faut toujours des raisons valables, une simple menace ne justifie pas une mort RP)
- Déroulement de la scène d'ultimatum (Il est obligatoire de réaliser cette scène afin de mettre en garde votre cible sur vos intentions)
- Porte de sortie cohérente pour la cible (Afin que la cible puisse échapper à la mort RP, il vous est demandé obligatoirement de lui laisser une porte de sortie. Par exemple une somme d'argent à remettre dans un certain délai.)

- Déroulement de la scène conduisant à la mort RP. (Dans le cadre ou l'accord préalable n'a pas été respecté)
-

Une fois la scène d'ultimatum faite, si la cible décide de ne pas se soumettre à l'ultimatum, la mort RP peut avoir lieu.

Si la cible respecte les termes de l'ultimatum, la mort RP n'a pas lieu et le RP reprend normalement.

Dans le cas où la mort RP est effectuée, votre compte sera banni temporairement jusqu'à ce que la remise à zéro de votre personnage ait lieu. (Délai de 24 à 48 heures).

Pour vous faciliter la tâche, nous vous avons mis un dossier à remplir à l'adresse suivante :

[Dossier Mort RP](#)

Nous privilégions toute fois les dossiers réalisés par vous même.

Les achats provenant de la boutique (Armes contributeur, voitures, gangs, entreprises...) vous seront bien entendu restitués.

Néanmoins les armes et items contenus dans les packs ne seront pas remboursés puisque impossible d'en attester la provenance. (Armes autres que celles contributeurs, menottes, pains, eaux...)

Boutique (MERCİ DE BIEN LIRE LES CONDITIONS GENERALE DE VENTE DE TEBEX ET LE REGLEMENT DU SERVEUR AVANT TOUT ACHAT)

La seule boutique officielle du serveur se trouve au lien suivant : <http://shop.rev-rp.fr> . Aucun autre moyen ne doit être utilisé par les joueurs pour acquérir, en argent réel, un quelconque objet, avantage, ou service, qu'il provient directement du jeu ou de la boutique. Toute entorse à cette règle entraînera pour le vendeur et l'acheteur le bannissement permanent de son compte et l'acheteur se verra retirer le bien acquis.

- La boutique de Révolution RP est automatique. C'est-à dire que la livraison de l'ensemble des objets ayant pour indication "Cet achat est entièrement automatique" vous sera faite sans intervention humaine de façon quasi instantanée.
- Certains packs nécessitent encore l'intervention des staffs. Ils sont indiqués sur la boutique par l'indication : "Ce pack n'est pas un achat automatique". Il vous faudra alors ouvrir un ticket et présenter les preuves de votre achat. Un staff se chargera après vérification de la livraison de votre achat.
- Les miniatures des caisses (photos de présentation) ne sont pas une liste exhaustive de l'ensemble des gains possibles, cependant tous les items que vous pouvez voir sur ces miniatures sont présents dans la caisse. Si vous souhaitez avoir la liste complète des gains est textuellement indiquée sur chaque caisse.

Un gain non répertorié sur la miniature ne sera pas une raison valable de remboursement.

- Aucune caisse provenant de la boutique ne vous sera remboursée et aucun gain ne sera restitué en cas de spam lors des ouvertures.
Nous vous demandons d'être vigilant sur ce point !

En cas de bug d'ouverture (crash, bug du serveur, etc...) nous vous demandons d'interrompre votre session d'ouverture et d'ouvrir, sans délai, un ticket dans la section SAV BOUTIQUE et d'attendre notre retour avant de poursuivre vos ouvertures.

L'item gagné vous sera restitué en fonction de la situation.

- Tout achat effectué sur la boutique Révolution RP est logué, nous avons donc la possibilité de retracer vos achats à tout moment.
- Vos achats sont liés à votre licence de jeu, par conséquent si vous changez de licence, aucune restitution d'objet ou service ne sera effectuée.

Il est interdit de céder peu importe la manière (don, échange, vente, prêt) et la monnaie d'échange (argent IG ou IRL) des objets ou services provenant de la boutique que ce soit Gang / Voiture / Armes ou Entreprise (Liste non exhaustive et évolutive en fonction des ajouts boutiques)

- Tout achat seul ou cumulé dont le montant atteint la somme de 25.00 euros, vous donne droit au grade honorifique "Contributeur" sur le discord principal de Révolution. Pour bénéficier de ce grade, vous devez en faire la demande via un ticket et nous faire parvenir les preuves de vos achats à défaut votre nom Steam.
- Concernant les entreprises et les gangs, ceux-ci au même titre que l'ensemble des objets et services provenant de la boutique, sont liés au compte. Par conséquent un patron s'absentant pour une durée indéterminée ou définitive doit en faire part à l'Équipe Révolution et licencier la totalité de ces membres avant son départ (Dans le cas contraire, le staff s'occupera de le faire). Ces mesures sont prises dans le but d'empêcher tout abus durant votre absence. De même, il est **interdit** pour vous d'être dérank dans votre propre organisation car de ce fait vous n'aurez plus les pleins pouvoirs pour contrôler votre gang ou entreprise en cas d'abus d'autres joueurs de l'organisation.

Si vous prenez la décision d'enfreindre le règlement et que nous nous en apercevons, nous récupérerons le bien cédé, aucun remboursement ne sera effectué.

- Si vous prenez la décision d'enfreindre le règlement vis -à -vis de la cession d'objet boutique et que vous vous faites arnaquer, Révolution RP se décharge de toute responsabilité.
- Selon les termes de vente de Tebex, par destination de Révolution RP, toute personne bannie ne sera pas remboursée de son argent. C'est à vous de prendre vos responsabilités.

Tout bannissement permanent de votre licence de jeu avéré entraînera le whype (suppression de votre avancée, comprenant items, véhicules, argent...) y compris vos achats (objets et services) effectués sur la boutique (les détenteurs de gangs et d'entreprises verront ceux-ci supprimés du serveur). L'ensemble de votre avancée et des vos achats ne vous seront pas remboursés en cas de

déban hormis si une erreur d'administration s'est glissée dans votre sanction.

Nota Bene

- **Nous déconseillons très fortement l'achat groupé** (collecte de fonds entre joueurs pour acquérir un item / service de la boutique ou des enchères).
En cas de bannissement du joueur qui a procédé à l'achat, l'item ou le service sera perdu sans qu'il n'y ait possibilité de le récupérer.
 - Nous déconseillons également l'achat de services à appliquer sur un achat qui ne vous appartient pas.
(Exemple : **Pack déplacement de gang**, si le gang ne vous appartient pas)
 - **En cas de bannissement du patron officiel** (l'acquéreur du pack), le gang sera supprimé du serveur, et le déplacement perdu.
 - Par extension aux conditions générales de vente, nous déconseillons d'accepter qu'un joueur vous paye un item ou service dans la boutique.
Du fait que l'item soit logué sur la licence de jeu de livraison :
En cas de litige non justifié du paiement par l'acheteur, votre licence sera également bannie.
Si vous acceptez le paiement, vous acceptez également les conséquences que cet achat implique.
-

En cas de problème lors de la livraison de votre produit ou service provenant de la boutique, veuillez ouvrir un ticket dans "SAV Boutique" sur le discord général de Révolution RP.

Tout litige non justifié, et/ou avant d'avoir tenté de résoudre le problème de réception via la procédure citée ci-dessus, entraînera de ce fait le bannissement permanent de votre licence de jeu sur notre serveur.

Remboursements

- **Si vous êtes victime d'une scène que vous jugez HRP** ou d'une erreur humaine de votre part, vous pouvez demander le remboursement des pertes que celle-ci a occasionnées.
- Si vous êtes victime d'un bug lors de la livraison d'un produit boutique, vous pouvez demander le remboursement des produits ou des tokens perdus
(*le serveur se garde le libre arbitre de la nature du remboursement*)
- Pour se faire, il vous faudra alors ouvrir un ticket et fournir l'ensemble des **preuves** prouvant que vous avez été victime d'une telle scène, de la perte de vos armes (notification de perte) ou d'un bug empêchant la réception de vos items achetés. Idéalement un **REC**.
- **Attention** : Ce n'est pas aux staffs de chercher les preuves, vous devez nous les apporter.
- Nous ne sommes pas tenu de venir en appel privé pour voir vos recs.
Nous le faisons si possible, mais ce n'est pas forcément toujours le cas.

- **Sans preuves de votre part**, nous ne serons pas en mesure de procéder à votre remboursement.
Les témoignages de vos amis ou autres joueurs ne sont pas pris en compte. Il nous faut du concret.
 - **Aucun remboursement ne sera effectué si la perte résulte d'un bannissement au cours d'une scène.**
-

Arnaques

- **Il est totalement interdit** de procéder à une arnaque lors de la vente ou de l'acquisition d'un bien.
 - **Dans le cas d'une arnaque avérée**, un ban permanent sera appliqué jusqu'à ce que la personne rende l'objet de l'arnaque ou paye la facture/l'amende en question.
Un délai de quelques jours vous sera donné afin de rendre le paiement possible. Si au terme de ce délai le remboursement n'a pas été effectué, vous serez ban permanent.
 - Tout comme pour les demandes de remboursements, des preuves vous seront demandées (idéalement un rec) afin que nous puissions attester de l'arnaque et du bien qui vous a été pris illégalement.
 - Le non-paiement de factures constaté par les forces de l'ordre pourra être puni en RP et conduire à la fédérale à vie, entraînant par la même occasion la remise à zéro de votre personnage.
-

RP Sexe

- Toute scène liée de près ou de loin au sexe ainsi que toutes les dérives possibles sont **interdites** sur le serveur.
 - **Exception faites pour les danseuses du Unicorn lors de soirées organisée.**
-

Discord

- Seuls les discords présents dans le salon "Discord" de Révolution RP sont réputés officiels. Ces Discords régissent donc au même règlement que le serveur principal. L'ensemble de ses discords sont la propriété intégrante de Révolution RP.
- Si pour le bien de votre entreprise vous devez créer un Discord, la propriété doit être transférée au fondateur ou gérant afin que celui-ci devienne officiel et soit présent dans le salon "Discord". (La présence d'un membre du staff ne fait pas de la radio une légitimité)
- **Toute autre radio, créée sans accord préalable** des gérants et/ou du fondateur et dont la promotion est faite aux joueurs de Révolution RP sera considérée comme abusive et entraînera le bannissement des joueurs concernés.
- Les gangs disposent de radios attitrées sur le discord "Révolution - Gang", celles-ci sont obligatoires et non substituables par des radios "personnalisées".
- **Les règles de courtoisie sont de mise** sur l'ensemble des Discords de Révolution RP. En cas de manquement, des sanctions peuvent être appliquées allant jusqu'au bannissement du discord.

- **Toute publicité vers d'autres serveurs est totalement interdite**, que ce soit via les salons ou en messages privés.
L'entorse à cette règle entraînera votre bannissement permanent de l'ensemble des serveurs Discords de Révolution RP ainsi qu'IG.
-

Candidatures Staff

- L'équipe Révolution évolue au fil du temps afin de s'adapter au mieux aux conditions du serveur.
Par conséquent, nous recherchons à certaines périodes, sur un délai plus ou moins long, des candidats au poste de staff.
- Lorsque nous sommes en phase de recrutement, une annonce est faite dans le salon "actualité".
- Pour prétendre au poste de staff, certains prérequis sont indispensables :
 - 18 ans MINIMUM
 - Un bon micro
 - Connaître le règlement de Révolution RP
 - Connaître les règles générales du RolePlay
 - Manier le français correctement, à l'oral ET à l'écrit
 - Avoir une ancienneté cohérente sur le serveur
 - Ne pas avoir de bans lourds (Troll, Usebug...) ou bans répétitifs

Toute entorse à l'un de ces points entraînera automatiquement un refus de la candidature.

Il est important et indispensable que votre candidature comporte les éléments suivant (liste non exhaustive) :

- Profil Steam (Profil > Clic droit > Copier l'adresse de la page)
- **Nom Discord (Exemple: Revolution#3310)**
- Âge IRL (Minimum 18 ans, inutile de mentir)
- Vos disponibilités
- Vos motivations

Cette candidature est à envoyer à l'adresse suivante : candidaturestaff.revrp@gmail.com

Lorsque les phases de recrutement sont ouvertes, les candidatures sont lues sous 24H.

Cependant, nous organisons les recrutements en petits groupes pour une meilleure formation.

Si vous n'avez pas de réponse sous 10 jours, vous pouvez considérer que votre candidature n'est pas retenue.

!ADDENDUM

Il est interdit de prendre l'avantage sur un crash ou une session solo d'un joueur lors d'une scène.

Interpellation : Lors d'interpellation, si les policiers vous coupent vos moyens de communication (téléphone, radio, GPS, Discord, TeamSpeak, etc), vous DEVEZ IMPÉRATIVEMENT muter/mettre en sourdine tout vos outils de communication.

Si cette règle n'est pas respectée vous serez sanctionné sévèrement (avertissement, ban).

Toujours lors d'une interpellation, lorsque vous êtes menotté, vous n'avez plus le droit de toucher à votre inventaire.

Prison Fédérale : La Prison Fédérale est par définition inviolable, le passage de la première barrière qui se lève est déjà impossible pour quelqu'un de non autorisé, les portes sont toutes lourdement gardées et verrouillées, imaginez même qu'un hélicoptère qui passerait au dessus se ferait abattre.

Masque : Lorsqu'un personnage/joueur porte un casque ou un masque (même si des cheveux dépassent), il est IMPOSSIBLE de le reconnaître physiquement ou par sa voix (y compris son sexe), on peut éventuellement reconnaître son ethnie par son accent, mais pas son identité.

Les multis comptes ou multi licences de jeu ne sont pas autorisés.

S'ils interviennent dans le but de contourner un ban, cela pourra entraîner le bannissement permanent de tous vos comptes.

Les programmes externes ou pratiques donnant un avantage quelconque sont interdits.

Ils entraîneront le bannissement permanent de votre licence de jeu sur notre serveur.

? Règlement Illégal

Règlement Illégal

Voici le règlement illégal de Révolution RP. Dans ce dernier, vous retrouverez les fondements de l'illégalité sur le serveur.

Le Vol

Palier de vol **maximum** : Ce que détient la personne sur lui et par extension, dans son véhicule.

- Il est **interdit** de voler les armes (toutes catégories) d'un LSPD / LSMC.
 - Il est **interdit** de faire sortir son véhicule à quelqu'un dans le but de piller son coffre et de forcer une maison (à moins d'en parler au Staff et d'avoir l'accord).
 - Il est **interdit** de voler les clés d'un véhicule.
 - Il n'est pas **autorisé** de faire vider un compte en banque.
 - Voir spécifications supplémentaires dans la catégorie "POINTS CHAUDS".
-

Points Chauds

- Les règles générales de sommation et d'utilisation des armes s'appliquent sur ces points.
- Il est **interdit** de se rendre sur ces points dans un but autre que la collecte, le traitement ou la revente de drogue. Afin de prouver votre bonne foi, il vous sera alors demandé de rester sur le point pendant une durée minimale de 15 minutes en farmant, traitant, ou vendant la drogue correspondante.
- Les points chauds étant des lieux risqués, il est donc **obligatoire** pour vous de vous préparer à votre venue en ces lieux. C'est pourquoi, et afin de garder une **cohérence RP**, il vous est donc impossible d'aller sur un autre point durant les 15 minutes suivant le départ de ce premier. (Ce délai ne s'applique pas si vous êtes dans la continuité de votre farming : Récolte > Traitement > Revente, mais il est cumulatif aux 15 premières minutes de farming)
- Dans un but d'équilibre et de réalisme, le groupe étant le plus nombreux sur le point chaud en prend momentanément le contrôle et ce jusqu'à ce qu'un autre groupe viennent les déloger ou qu'ils partent d'eux même. Si vous vous retrouvez avec un nombre égalitaire de joueurs des deux côtés, la discussion sera à privilégier afin de trouver un terrain d'entente et éviter toute fusillade.
- Le groupe prenant le contrôle peut prendre la décision de faire travailler l'organisation rivale à son compte ou la laisser partir. **Attention** néanmoins, il faut jouer le rôle de

braqueurs/braqués.

- Il est **autorisé** de dérober l'ensemble des objets, armes, et argent sale (sauf sur lieu de revente pour l'argent sale) dont disposent les personnes présentes sur ces points. Vous y allez en connaissance de cause. La LSPD au cours de son activité de lutte contre le grand banditisme à bien entendu la possibilité de saisir l'ensemble des items, armes, et argent détenus et/ou obtenus illégalement.
- En cas de non-coopération du groupe braqué, et suite à plusieurs sommations de la part du groupe braqueur il est **autorisé** de procéder à une exécution.
- Dans un but de fair play, la drogue récoltée, conditionnée, ou vendue est réputée acquise. Vous ne pouvez donc pas la voler au groupe rival. Que ce soit sur eux, ou dans le véhicule qui sert de conteneur. (Règle applicable uniquement sur les points chauds et leurs alentours). **Attention** : Il est **interdit** de prendre un joueur en otage pour l'emmener hors du point chaud dans le but de dérober ses biens qu'il a sur lui ou dans son véhicule.
- La privatisation des circuits se fait en RP, si personne n'est présent sur le point pour le contrôler en permanence, d'autres organisations peuvent en tirer profit.
- Les civils ont la possibilité de se rendre sur ces points, cependant ils en acceptent les risques que ce genre de lieux engendrent. S'ils se font braquer par un gang, ceux-ci peuvent demander à ce que les civils fassent pour leur compte, sans limite de temps, ni de quantité. Dès lors que le gang part du point, il dispose des otages à sa convenance (il peut donc les laisser partir comme les tuer). Il est admis, en cas de scène immédiate, de se servir de ces otages pour réaliser une scène supplémentaire.
- Les véhicules blindés (Classe A, Urus, Rs6, ...) sont formellement interdits sur les points chauds ainsi que les zones de braquage afin de ne pas avantager ceux les possédants et gagner en réalisme.

Guerre de Territoires (Zones Rouges)

I. Réglementation Guerre de territoires (zones rouges) :

- Il est **obligatoire** d'appartenir à une organisation criminelle (gang, mafia, cartel, ...) pour participer aux guerres de territoire.
- Les attaquants doivent être un **minimum** de 4, présents devant le point, pour pouvoir lancer une attaque de territoire.
- Les défenseurs peuvent défendre le point tenu sans nombre **minimum** de participants.
- Il est **obligatoire** d'attendre la fin du timer, après lancement de la guerre de territoire, avant de tenter de capturer les points.
- En cas de coma, la réglementation générale s'applique (se référer à la partie "Coma" du règlement)
- Si votre organisation perd la guerre de territoire, il est **interdit** à l'ensemble de l'organisation de relancer une nouvelle guerre durant les 30 minutes qui suivent.
- Aucune alliance gang n'est autorisée.

II. Déroulement d'une attaque sur la zone rouge Conditions de lancement d'une attaque :

- Une organisation souhaitant attaquer la zone rouge doit être composée d'au moins 4 membres présents sur place au moment du lancement.
 - Si aucun gang n'occupe la zone rouge au moment de l'attaque, l'organisation peut initier l'événement immédiatement. Début de l'attaque :
 - Une fois l'attaque lancée, un compte à rebours d'une minute est déclenché, accompagné d'une annonce globale à destination de tous les joueurs concernés.
 - Le gang précédemment propriétaire de la zone est automatiquement notifié de l'attaque en cours. Ce gang peut se rendre sur place pour défendre sa position, sans restriction de nombre **minimum** de membres. Confrontation et objectifs :
 - Une fois le compte à rebours terminé, les affrontements peuvent débuter.
 - Si l'organisation attaquante parvient à capturer l'ensemble des points de contrôle, elle obtient l'accès à un coffre de récompenses (armes, objets divers, etc.). Présence d'un gang au moment de l'attaque :
 - Si un gang est déjà présent dans la zone au moment où une autre organisation souhaite lancer l'attaque, des négociations peuvent être engagées entre les deux parties.
 - Si l'attaque est confirmée, un compte à rebours d'une minute débute avec l'annonce : "La guerre commence dans 1 minute." Durant cette minute :
 - Aucune action offensive n'est autorisée (aucun tir ne peut être effectué, que ce soit par les attaquants ou les défenseurs).
 - Les attaquants n'ont pas le droit d'entrer dans la zone rouge ni d'interagir avec les points de contrôle. Phase de combat :
 - À l'issue de la minute de préparation, le combat peut commencer.
 - Les deux groupes s'affrontent pour le contrôle total de la zone.
 - L'organisation victorieuse pourra accéder au coffre de récompenses mis en jeu.
-

Gang / Mafia / Cartel

- Afin de garder une **cohérence RP**, il vous est imposé de respecter un délai de **48h** entre le départ de votre organisation actuelle et l'entrée dans la nouvelle organisation.
- Ce départ peut entraîner **sous condition de dossier accepté** une demande de mort RP à votre encontre de la part de votre ancienne organisation
- Le contraire est possible (Légal vers illégal) en respectant un délai **minimum de 48 heures** entre votre démission et l'entrée dans votre nouvelle organisation. **Attention** néanmoins, si vous êtes reconnu, vous pouvez être considéré comme une taupe au sein de l'organisation. Une mort RP pourrait alors être demandée à votre encontre.
- Pour acquérir une organisation officielle, deux possibilités s'offrent à vous. Soit via dossier pour l'un des trois gangs historiques de la ville (voir "reprise de gangs historiques") sous conditions que l'un des trois est disponible ou en passant par la case boutique (vous aurez la possibilité de choisir le nom, l'emplacement et les couleurs de votre organisation sous réserve que ceux-ci soient libres).
- Les organisations non officielles ne sont pas tolérées sur le serveur étant donné que nous ne pouvons pas avoir de contrôle sur celles-ci (aucune liste de membre, aucun contrôle du nombre de joueurs au sein de l'organisation,...).

- Les organisations historiques sont accessibles uniquement sous dossier. Il n'est donc pas possible de les acheter.
 - Le vol d'armes dans le coffre du gang est totalement **interdit**, vous devez garder une cohérence dans vos actes. En cas de vol et suivant l'ampleur de celui-ci, un ban temporaire ou à durée indéterminée (jusqu'à restitution de/des objets) peut vous être appliqué. Vous vous exposez en plus de précédente sanction administrative à la possibilité de vous faire mort RP par votre ancienne organisation.
 - Dans le cadre ou nous jugeons que des sanctions doivent être appliquées mais que nous ne sommes pas en mesure d'identifier précisément les personnes, se sont les patrons des différentes organisations et entreprises qui en subiront les conséquences. Pour se faire, nous nous référerons à vos tenues (il vous est demandé d'avoir une tenue officielle, identique pour chaque membre) afin de pouvoir identifier l'organisation qui doit être sanctionnée. A vous, les patrons, de gérer vos recrutements pour que votre groupe soit le plus RP possible. L'appropriation d'une tenue qui n'est pas la vôtre, dans le but de nuire à une autre organisation, sera sanctionnée d'un **ban permanent**.
-

Descente sur une Organisation Rivale

- Toute descente doit être au préalable accepté par l'équipe de Révolution RP au travers du dossier descente : [Dossier Descente](#)
 - Ce dossier doit être fait au **minimum 4H** avant l'heure de la descente afin de vous laisser le temps de vous préparer et que le staff analyse votre demande.
 - Selon votre demande, l'organisation cible peut être prévenue 20 minutes avant votre descente ou ne pas être prévenue pour garder l'effet de surprise.
 - Lors de la descente, un **minimum de 6 personnes** doit être présente dans l'équipe attaquante. Le **maximum** étant le nombre de personnes maximales dans chaque organisation, soit 21.
 - Lors d'une descente, l'organisation étant en défense n'a pas le droit de se trouver en dehors de sa villa ou de son quartier si ce n'est dans une périphérie proche.
 - Un délai de 24H doit être tenu entre la fin de votre descente et la descente suivante afin de garder une **cohérence RP**. Certains d'entre vous doivent se remettre de lourdes blessures.
 - Dans le cadre ou lors de votre descente est non prévenue, les joueurs de l'organisation adverse ne sont pas présents, la descente aura pour réputation d'avoir eu lieu. Le délai de 24h avec la prochaine sera de mise.
 - Il est **interdit** de se rendre sur les lieux d'une descente en hélicoptère
 - L'utilisation de fusil de précision est totalement interdite sauf dans le cas où la personne agit en tant qu'éclaireur. (Annonce d'informations sur la position ou les déplacements adverses)
-

Enlèvement d'agents LSPD ou BCSO / Enquête LSPD/BCSO (mise en fédérale)

Tout enlèvement d'un ou plusieurs membres du LSPD/BCSO doit se faire sous conditions de raisons valables. Ces actions mèneront forcément à des enquêtes sur vous, votre entourage, etc... mettant par conséquent en péril la pérennité de votre organisation et des relations que vous pouvez avoir. De ce fait, les enlèvements doivent être effectués méthodiquement et avec parcimonie sans limitation de nombre d'agents kidnappés (à vous d'être cohérents) mais limités à deux scènes de ce type par semaine pour chaque organisation.

Ces scènes ne doivent pas être réalisées dans le but d'obtenir une rançon, celle-ci n'étant que la conséquence de l'enlèvement et de la négociation qui en découle. Elles ne sont pas obligatoires dans le processus de négoce, vous pouvez avoir d'autres revendications. Ces revendications, de part leurs natures, peuvent être soumises à l'approbation de l'administration lors de la scène elle-même si les négociateurs du LSPD/BCSO, les directeurs, ou leurs représentants trouvent que celles-ci sont disproportionnées ou entrent en infraction avec le règlement ou la **cohérence RP**. Dans le cadre où celles-ci sont cohérentes et acceptées, alors la scène se poursuit. Dans le cas contraire, nous vous demanderons de revoir vos revendications. Si vous n'êtes pas en mesure d'en trouver des cohérentes, alors la scène sera tout simplement annulée et les patrons de l'organisation seront alors sanctionnés pour incohérence RP. Dans le cas où les revendications sont acceptées par le LSPD/BCSO ou l'administration, alors la scène se doit être jouée de bout en bout. Sans quoi, les récalcitrants se verront sanctionnés.

Ces scènes, même gagnées par le groupe illégal, peuvent découler sur des enquêtes LSPD et/ou BCSO qui pourront conduire à la mise en fédérale des protagonistes. A vous de ne pas laisser d'indices sur votre identité, ou au LSPD/BCSO de bien négocier pour avoir les informations nécessaires. **Attention**, vos tenues de gangs sont cataloguées et réputées officielles, par conséquent il en va de soi, que celles-ci sont des preuves de votre appartenance à une organisation. Privilégiez donc les tenus de braquages. Pour les gangs : Un membre du staff peut être en mesure de vous demander de vous identifier afin de reconnaître le groupe illégal peu importe le moment de la scène. Sans que cette demande d'information n'interfère dans celle-ci. Cette information a pour but d'identifier le groupe au sein de l'administration. Bien entendu, celle-ci ne sera pas divulguée et les membres du staff faisant partie du LSPD/BCSO ne pourront s'en servir.

Enfin, à partir de ce jour, pour les propriétaires de pack gang. Ceux-ci se verront delete en cas de fédérale à vie ou de mort RP pour les patrons de l'organisation (en plus du **whype** personnel) à la suite d'une enquête policière ou d'une mort RP, acceptée préalablement par l'équipe d'administration. Ces scènes prévues à l'avance ne peuvent être substituées. Par conséquent, en cas d'absence (hormis prévenue en HRP et donc reportée) d'un des mis en fédérales à vie lors d'une descente LSPD ou de la personne concernée par la mort RP, ceux-ci seront tout de même considérés comme emprisonnés à vie, ou mort et un **whype** pour chacun d'eux sera effectué. Si l'enquête LSPD/BCSO conclut à se que d'autres joueurs, en plus des patrons, doivent être sanctionnés pour des motifs évoqués dans le dossier, sans qu'une fédérale à vie soit applicable ou appliquée, alors l'équipe d'administration appliquera sous la forme d'un jail (mise en prison) ou

d'un bannissement temporaire pour motif "fédérale" la sanction préalablement évoquée dans le dossier LSPD/BCSO. Pour les patrons ayant acheté leurs organisations, celles-ci seront recrées après suppressions avec un nouveau nom. L'emplacement sera toutefois conservé. (Du fait que le nombre de villas, quartiers, autres, soient limités). Vous aurez alors pour devoir de repartir à zéro avec votre nouveau personnage, et votre nouvelle organisation. Si vos agissements, dans vos recrutements ou actions laissent à penser que vous faites du méta gaming, alors vous serez sanctionnés en conséquence.

Règlement concernant les braquages de Supérettes/Banques/Bijouteries et Prise d'otage/Etc

Conditions des Braquages

Type de braquage	Nombre de braqueurs requis	Nombre d'otages requis	Fréquence autorisée
Supérette	Maximum 5	/	1 par heure
Cambriolage	/	/	1 par heure
Banque / Bijouterie	Minimum 4 / Maximum 15	Minimum 3	1 toutes les 24h
Billetterie	Minimum 8 / Maximum 21	Minimum 5	1 toutes les 24h

“ □ Tous les braquages doivent être lancés **au moins 30 minutes après le reboot** du serveur.

- Il est **interdit** de se rendre dans une banque ou une supérette dans le but de déposer/retirer de l'argent ou d'acheter des provisions lorsque celle-ci est déjà attaquée, il est également **interdit** de se joindre aux assaillants si vous ne faites pas partie du groupe rebelle qui attaque la banque ou la supérette.
- Il est **interdit** de se rendre sur une scène commencée dans le but de contrebraquer l'organisation en place. Exemple : un groupe réalise un braquage de banque. Il est alors **interdit** à tout autre joueur de rentrer dans cette dernière dans le but de braquer le premier groupe. Il faut considérer que dès lors que le braquage commence, les forces de l'ordre sont présentes sur les lieux et il est donc impossible pour quiconque de rentrer dans la banque en question.
- Il est **interdit** de tirer un quelconque avantage lié à l'utilisation d'une voiture ou moto provenant de la boutique lors des braquages. Vous devez prendre en considération que la

police dispose d'autant de moyens que vous et que donc ils sont aussi rapide que vous. (A vous de brider votre vitesse pour que celle ci ne soit pas disproportionnée par rapport à la scène)

- Lors des braquages de banques et de la fabrication de billets ainsi que des bijouteries, vous devez prendre en compte le **massrp** des forces de l'ordre. Considérez donc, dans vos agissements, vos plans et vos négociations que des groupes d'interventions voire l'armée est dépêchée sur place et que vous êtes cernés. Il n'est par conséquent plus possible de prendre l'avantage grâce au manque de LSPD pour prendre la fuite par derrière, etc... Cela à pour but de rétablir une **cohérence RP** et un fair-play entre les gangs, mafia, cartel, ... et la LSPD. Dans le cadre ou aucun LSPD n'intervient sur votre scène, jouez la comme s'ils étaient là. Toute entorse à cette nouvelle règle sera considéré comme un NRR et sera sanctionné de 48H de ban.

“ △ Si abus de votre part et non-respect des règles, nous serons dans l'obligation de vous sanctionner ! Nous vous remercions pour votre coopération et votre compréhension.

Reprise de Gangs Historiques - Families - Ballas - Vagos (Sous Dossier)

- Dans le cadre où une organisation est vacante de tout patron, il vous est possible de demander à reprendre le lead de celle-ci. Pour ce faire, nous vous demanderons un dossier COMPLET et de QUALITE, comprenant votre background, vos motivations RP, vers quoi vous allez amener l'organisation, comment vous allez le faire, avec quels moyens, avec qui etc... (Liste non exhaustive) Ce dossier est à nous faire parvenir via un ticket dans # besoin d'aide.
- A minima il vous sera demandé un âge **minimum** de 16 ans, des logs "propres" (pas de bans intempestifs) et de disposer d'un groupe d'au moins 8 personnes entrant dans ces mêmes critères.
- Ce dossier sera soumis à l'acceptation des staffs.
- Toutes autres organisations que celles précédemment citées ne sont accessibles que via l'achat du pack gang sur la boutique.
- Les organisations historiques sont accessibles uniquement sous dossier. Il n'est donc pas possible de les acheter.

Equipe Révolution RP

?? Fonctionnalité

Ce chapitre regroupe l'ensemble des règles, limitations et procédures liées aux fonctionnalités du serveur. Toutes les mécaniques spécifiques au serveur, qu'elles soient techniques ou liées au gameplay, y sont expliquées et encadrées.

? Création d'une organisation "Pack Gang"

Ce document a été créé afin de vous aider lors de la création de votre organisation (les gangs historiques ne sont pas concernés par ce document).

Vous pouvez y trouver toutes les procédures à suivre afin de créer votre organisation le plus simplement possible et dans les meilleures conditions.

. Nom de l'organisation :

Depuis le rachat de **FiveM** par **Rockstar Games**, des directives strictes ont été mises en place concernant l'identité des organisations criminelles créées en jeu. **Il est désormais formellement interdit d'utiliser des noms de gangs, d'organisations criminelles réelles, ou toute référence à des entités impliquées dans des activités illégales dans la vraie vie.**

Rockstar considère cela comme une forme de **glorification de groupes terroristes ou criminels**, et refuse toute association de ce type avec ses services ou ses plateformes de jeu. Cette règle s'applique à tous les serveurs utilisant l'infrastructure de Cfx.re (FiveM/ RedM).

Par conséquent, il est **strictement interdit** d'utiliser des noms réels, des variantes déguisées ou contrefaçons.

Exemple : "MS-13" ou une variante comme "MS-13th" seront **immédiatement refusé**, et l'organisation ne sera pas validée.

Nous vous prions de **respecter rigoureusement** cette règle, afin d'assurer la conformité du serveur avec les conditions d'utilisation imposées par **Rockstar Games / Cfx.re**.

. Emplacement souhaité pour la villa :

L'emplacement de votre villa doit être rigoureusement réfléchi en fonction de votre groupe et se doit de correspondre aux règles qui y sont liées.

Il est interdit de mettre votre villa sur un emplacement déjà occupé et/ou modélisée.

Pour tout autre cas, vous pouvez prendre **n'importe quel emplacement libre**, respectant les conditions ci-dessus, afin de ne gêner aucun autre joueur.

Attention : Une fois l'emplacement validé, **aucun déplacement ne sera accepté gratuitement.**

Voici le modèle à respecter et à envoyer dans un ticket sur Discord afin de fluidifier le traitement de votre demande :

- **Nom de l'organisation :**
- **Emplacement souhaité :**
- **Point de sélection des véhicules :**
- **Points du garage (Rangement / Sortie) :**
- **Point des vestiaires :**
- **Point du coffre :**
- **Point de la gestion de l'organisation**
- **Couleur de rôle Discord souhaitée :**
- **Voulez vous oui ou non pouvoir mentionner votre organisation : Oui / Non**

Si vous avez acheté la vente d'armes, elle sera placée automatiquement avec le point du coffre étant donné que les deux sont liés.

? Création d'une entreprise "Farming"

Ce document a été créé afin de vous aider lors de la création de votre entreprise de type "Farming" (les autres entreprises ne sont pas concernés par ce document).

Vous pouvez y trouver toutes les procédures à suivre afin de créer votre entreprise le plus simplement possible et dans les meilleures conditions.

• Nom de l'entreprise :

Il est formellement interdit d'utiliser des noms d'entreprises réelles, ou toute référence à des marques déposées dans la vraie vie.

Par conséquent, il est **strictement interdit** d'utiliser des noms réels, des variantes déguisées ou contrefaçons.

Exemple : "Heineken" ou une variante comme "Einequen" seront **immédiatement refusé**, et l'entreprise ne sera pas validée.

Nous vous prions de **respecter rigoureusement** cette règle, afin d'assurer la conformité du serveur avec les conditions d'utilisation imposées par **Rockstar Games / Cfx.re**.

• Emplacement souhaité pour l'entreprise :

L'emplacement de votre entreprise se doit d'être cohérent avec votre entreprise et se doit de correspondre aux règles qui y sont liées.

Il est interdit de mettre votre entreprise sur un emplacement déjà occupé et/ou modélisée.

Pour tout autre cas, vous pouvez prendre **n'importe quel emplacement libre**, respectant les conditions ci-dessus, afin de ne gêner aucun autre joueur.

Attention : Une fois l'emplacement validé, **aucun déplacement ne sera accepté.**

Voici le modèle à respecter et à envoyer dans un ticket sur Discord afin de fluidifier le traitement de votre demande :

- **Nom de l'entreprise :**
- **Emplacement souhaité :**
- **Point de sélection des véhicules :**
- **Points du garage (Rangement / Sortie) :**
- **Point des vestiaires :**
- **Point du coffre :**
- **Point de la gestion de l'entreprise**
- **Points de Récoltes (Récolte 1 / Récolte 2) :**
- **Nom de l'item à recevoir à la récolte :**
- **Point de traitement :**
- **Nom de l'item à recevoir après le traitement :**
- **Point de revente (minimum 2.5km d'intervalle avec l'emplacement de l'entreprise) :**
- **Nom du PNJ de revente (c'est une femme) :**
- **Numéro du blips sur la carte [Documentation FiveM Blips](#) :**
- **Numéro de couleurs du blips [Documentation FiveM Couleur Blips](#) :**

?? Autorité publique

???? Règlement LSPD

? Règlement LSPD — Interventions, procédures & usage de la force

Ce document rassemble toutes les règles en rapport avec les actions avec/contre forces de l'ordre, les moyens mis à leur disposition pour intervenir ainsi que leurs limites.

? Usurpation & contrôles préventifs

- ☐ **Il est formellement interdit d'usurper l'identité** d'un membre des services publics :
 - LSPD / BCSO
 - LSMC
 - Gouvernement
 - Tout autre service officiel de l'État

Tout contrevenant s'expose à une sanction immédiate et à une arrestation RP sévère.

- ☐ Toute **personne masquée, armée ou portant un gilet pare-balle** peut être **contrôlée par la LSPD / BCSO sans motif supplémentaire.**
 - Un simple port visible de ces équipements constitue un **motif légitime de contrôle**
-

? Tirs en course-poursuite

- ☐ **Interdiction stricte** de tirer depuis un véhicule (*drive-by*), que ce soit par les forces de l'ordre ou par les suspects.
- ☐ **Interdiction de tirer** pendant une poursuite s'il n'y a **aucune menace directe** ou **aucune action hostile** de la part du suspect.
- ☐ Le tir est **autorisé uniquement** dans le cas suivant :
 - Si la course-poursuite **dure anormalement longtemps** sans que le suspect ne parvienne à semer ou que les forces de l'ordre ne parviennent à interpeller, les

agents peuvent :

- **Tirer sur un pneu** du véhicule dans le **seul but d'immobiliser** le suspect.
- **Aucun tir ne doit viser les occupants** du véhicule.
- Tous les tirs doivent être **justifiés** auprès d'un **HG** ou accompagnés d'une **preuve RP claire**.

???? Droit Miranda

“ **Mr/Mme Prénom Nom, nous sommes le jour/mois/année il est actuellement heure et vous êtes placé en état d'arrestation pour les faits suivants : CITEZ LES DÉLITS et/ou crimes**

Vous avez le droit de garder le silence,
si vous renoncez à ce droit tout ce que vous direz pourra être et sera utilisé contre vous devant une cour de justice,
vous avez le droit à un avocat et d'avoir un avocat présent lors de l'interrogatoire,
si vous n'avez pas les moyens un avocat vous sera commis d'office,
vous avez également le droit à des soins médicaux ainsi qu'à des vivres.

Avez-vous bien compris vos droits et voulez-vous exercer un de ces droits ?

si la personne n'a pas compris ces droits la première fois,
vous devez les citer une seconde fois,

? Usage de l'arme létale

- L'usage de l'arme létale est **strictement encadré**.
- Elle ne doit être utilisée **qu'en dernier recours**, uniquement si :
 - La vie d'un agent ou civil est **immédiatement menacée**.
 - Le suspect **ouvre le feu** sur les forces de l'ordre.
 - Le suspect tente de **foncer sur un agent** avec un véhicule.

Interdiction totale de tirer dans les pneus ou sur un véhicule **uniquement pour l'arrêter**, sauf exception (voir section "Tirs en course-poursuite").

Tout abus sera sanctionné par le staff ou le lead LSPD et peut amener à des sanctions RP et HRP si un **Commandant Admin intervient**.

?? Vice de procédure

- Un vice de procédure peut être invoqué si :
 - Oubli des droits Miranda
 - Fouille ou saisie sans motif RP
 - Usage d'arme injustifié
 - Arrestation sans preuve
- Conséquences possibles :
 - **Libération immédiate**
 - **Annulation des charges**
 - **Sanctions internes** pour l'agent responsable

? Codes d'intervention LSPD

Code	Signification	Consignes LSPD (détaillées)
☐ Code Vert	Zone calme, activité normale	- Patrouille standard - Contrôles aléatoires autorisés - Arme rangée obligatoirement
☐ Code Jaune	Activité suspecte, contrôle tendu	- Agents en alerte - Renforts légers autorisés - Port du gilet pare-balles recommandé
☐ Code Orange	Interpellation armée, présence de menace avérée	- Agents armés - Présence renforcée (jusqu'à 6 véhicules) - Tireur embusqué autorisé
☐ Code Rouge	Tirs échangés, otages, braquage lourd	- Feu autorisé en cas de menace directe - Hélico autorisé - Négociateur obligatoire si possible
• Code Noir	Attentat, attaque organisée ou événement extrême	- Déploiement total (SWAT, hélico, véhicules lourds) - Feu à vue sur menace armée - Coordination radio obligatoire

? Règles complémentaires par code

- **Changement de code** doit être **annoncé** sur le discord **LSPD / BCSO**.
- Chaque agent doit **adapter son comportement et son équipement au code en cours**.
- En **Code Orange / Rouge / Noir**, la **justification de l'usage de la force** est requise dans les rapports / procédures.
- En Code Rouge ou Noir, le **commandement peut restreindre les accès à la zone d'intervention** (zones bouclées, interventions sous ordre).

? Bracelet électronique

- Peut être posé sur :
 - Libération conditionnelle
 - Suspect récidiviste
- Si un joueur **coupe ou retire son bracelet** :
 - Il s'expose à être **envoyé en fédérale instantanément** sans procès

?? Mise en fédérale

- Cas valables de mise en fédérale :
 - Retrait de bracelet
 - Prise d'otage sur agent de l'état
 - Homicide sur agent de police
 - Acte terroriste / Code Noir
 - Répétition d'évasions ou contournement des lois RP

Doit être validée par un administrateur en accord avec les règles liées aux mort RP.

? Nombre maximum de véhicules autorisés par intervention

- Pour toute scène (braquage, cambriolage, course poursuite, etc.), le nombre d'agents LSPD / BCSO déployés doit être :
 - **Proportionné à la menace perçue**, selon le **code actif (vert / jaune / orange / rouge / noir)**
 - **Validé par le plus haut gradé LSPD présent sur zone**
 - En cas d'arrivée d'unités supplémentaires, celles-ci doivent **rester en retrait** ou **encadrer la zone sans intervenir directement**

? Règle générale — Rapport de force

- Pour **toutes les interventions (interpellation, scène armée, poursuite, etc.)**, le **rapport de force LSPD / BCSO / combiné** ne doit **jamais dépasser un ratio de 2,5x** par rapport aux suspects.

Exemple : S'il y a **4 braqueurs**, vous ne pouvez pas intervenir à plus de **10 policiers** au total.

? Exemples pratiques :

Nombre de suspects	Agents LSPD / BCSO max autorisés (2,5x)
2 suspects	5 agents
3 suspects	7 agents
4 suspects	10 agents
5 suspects	12 agents
6 suspects	15 agents
8 suspects	20 agents
9 suspects	22 agents
10 suspects	25 agents

Ce ratio inclut **tous les agents en action directe**, qu'ils soient en poursuite, en intervention sur la scène ou en tireur embusqué.

? Exceptions :

- **Scènes à haute intensité** telles que :
 - **Convoi de fonds**
 - **Descente LSPD**
 - **Convoi Fédéral**
 - **Opération spécial (Opération Points Chauds etc...)**
- Peuvent autoriser un **dépassement temporaire du ratio 2,5x** dans un cas non précisé ci-dessus **uniquement si validé par** :
 - Un **Commandant Admin et/ou un Fondateur**

? But de cette règle

- Maintenir un **équilibre RP réaliste**, sans submerger les criminels
 - Préserver le **plaisir de jeu des deux camps**
 - Favoriser les **interventions coordonnées et bien encadrées**
-

? Rappels importants

- Les unités arrivant en **surnombre** doivent :
 - Se **mettre en retrait** ou rester **hors de la scène active**
- Le LSPD doit toujours **favoriser le RP, les négociations et l'équilibre serveur**
- Le **staff peut intervenir à tout moment** pour réguler une scène

?? Code Pénal

Dispositions Générales

Article 1 : Présomption d'innocence

Toute personne est présumée innocente tant que sa culpabilité n'a pas été légalement établie. Aucune sanction ne peut être appliquée sans jugement ou reconnaissance volontaire des faits.

Article 2 : Responsabilité pénale

Nul n'est responsable que de son propre fait. La tentative est punissable dès lors qu'elle se manifeste par un commencement d'exécution.

Article 3 : Complicité

Est complice toute personne qui, sciemment, facilite ou provoque la commission d'un crime ou d'un délit.

Article 4 : Légitime défense

N'est pas pénalement responsable la personne qui accomplit un acte nécessaire à la protection d'elle-même ou d'autrui, à condition que la riposte soit proportionnée à l'attaque.

Article 5 : Droit à l'avocat

Toute personne arrêtée a le droit d'être informée de ses droits, d'être assistée par un avocat et de garder le silence.

Article 10 : Infractions et Classification

Article 10-1 : Classification des infractions

Les infractions pénales sont classées selon leur gravité en trois catégories : contraventions, délits et crimes.

Article 10-2 : Responsabilité des personnes physiques et morales

Les personnes physiques et morales peuvent être reconnues pénalement responsables des infractions commises en leur nom ou pour leur compte.

Article 10-3 : Réitération et récidive

Toute personne condamnée pour des faits similaires à ceux déjà jugés peut être reconnue en situation de récidive. La récidive peut entraîner un alourdissement des peines.

Article 11 : Peines Applicables

Article 11-1 : Peines principales

Les sanctions encourues en matière pénale peuvent être : amende, peine de prison, travaux d'intérêt général, retrait de permis, confiscation de biens ou interdiction d'exercer.

Article 11-2 : Peines complémentaires

En plus de la peine principale, le juge peut prononcer des peines complémentaires comme l'interdiction de séjour, l'obligation de soins, ou l'obligation de réparation du préjudice causé.

Article 11-3 : Mesures alternatives aux poursuites

En fonction de la gravité des faits et du profil de l'auteur, les autorités judiciaires peuvent proposer des alternatives aux poursuites : médiation, stage de sensibilisation, rappel à la loi.

Article 12 : Procédure Pénale et Garde à Vue

Article 12-1 : Arrestation et interpellation

Toute personne peut être arrêtée en cas de flagrant délit ou si elle est suspectée d'avoir commis une infraction. Les agents doivent respecter les droits fondamentaux du suspect.

Article 12-2 : Notification des droits

Lors de la mise en garde à vue, la personne doit être informée de ses droits : droit au silence, à un

avocat, à prévenir un proche, et à consulter un médecin.

Article 12-3 : Durée de la garde à vue

La garde à vue ne peut excéder 24 heures, sauf prolongation exceptionnelle dans le cadre d'une enquête pour crime.

Article 12-4 : Droit à un avocat

Le gardé à vue peut être assisté par un avocat dès le début de la procédure. Si la personne n'a pas les moyens de s'en payer un, un avocat commis d'office est désigné.

Article 12-5 : Présentation au juge

Toute personne gardée à vue doit être présentée à un magistrat dans les délais légaux si des poursuites sont envisagées.

Article 13 : Principes fondamentaux du droit pénal

Article 13-1 : Non-rétroactivité de la loi pénale

Nul ne peut être condamné pour des faits qui, au moment où ils ont été commis, ne constituaient pas une infraction.

Article 13-2 : Légalité des délits et des peines

Aucune infraction ni aucune peine ne peut être appliquée sans qu'elle ait été préalablement définie par la loi.

Article 13-3 : Individualisation des peines

Les peines sont prononcées en tenant compte des circonstances des faits, de la personnalité de l'auteur et de la gravité de l'infraction.

Article 13-4 : Droits de la défense

Toute personne poursuivie a le droit de connaître les charges retenues contre elle, de se défendre et de bénéficier d'un procès équitable.

Article 50 : Infractions au Code de la Route

Article 50-1 : Usage abusif du klaxon

Utiliser le klaxon à des fins non justifiées, telles que le simple agacement ou pour attirer l'attention sans urgence, constitue une infraction pouvant entraîner une amende de **500 \$**.

Article 50-2 : Franchir une ligne continue

Le franchissement volontaire d'une ligne de signalisation continue est interdit et peut vous exposer à une amende de **1 000 \$**.

Article 50-3 : Circulation à contresens

Rouler dans le sens inverse de la circulation sur une voie publique compromet gravement la sécurité routière et peut être sanctionné par une amende de **1 500 \$**.

Article 50-4 : Demi-tour non autorisé

Effectuer un demi-tour dans une zone interdite ou dangereuse constitue une infraction au code de la route passible d'une amende de **2 500 \$**.

Article 50-5 : Circulation hors-route

Conduire volontairement hors des routes praticables sans nécessité peut entraîner une amende de **4 000 \$**.

Article 50-6 : Non-respect des distances de sécurité

Rouler trop près d'un autre véhicule sans laisser la distance réglementaire constitue une infraction sanctionnée d'une amende de **1 000 \$**.

Article 50-7 : Arrêt dangereux ou interdit

S'arrêter sans motif légitime dans une zone non prévue à cet effet peut entraîner une amende de **3 000 \$**.

Article 50-8 : Stationnement gênant ou interdit

Stationner dans un emplacement non autorisé ou obstruant la voie publique vous expose à une amende de **3 000 \$**.

Article 50-9 : Non-respect de la priorité à droite

Ignorer la priorité à droite à une intersection représente une infraction pouvant être sanctionnée par une amende de **2 000 \$**.

Article 50-10 : Non-respect d'un véhicule prioritaire

Refuser de céder le passage à un véhicule d'urgence ou prioritaire constitue une infraction passible d'une amende de **3 000 \$**.

Article 50-11 : Non-respect d'un stop

Ne pas marquer l'arrêt à un panneau stop est interdit et peut entraîner une amende de **2 000 \$**.

Article 50-12 : Non-respect d'un feu rouge

Brûler un feu rouge met en danger les autres usagers et vous expose à une amende de **4 000 \$**.

Article 50-13 : Dépassement dangereux

Effectuer un dépassement sans visibilité ou sans respect des règles peut entraîner une amende de **5 000 \$**.

Article 50-14 : Véhicule non conforme

Conduire un véhicule endommagé ou ne répondant pas aux normes en vigueur est interdit et peut être puni d'une amende de **6 000 \$**.

Article 50-15 : Conduite sans permis

Conduire sans être titulaire du permis de conduire est une infraction grave pouvant être sanctionnée d'une amende de **20 000 \$**.

Article 50-16 : Délit de fuite

Fuir après avoir été interpellé ou sommé de s'arrêter par les forces de l'ordre est une infraction sévèrement punie par une amende de **196 800 \$**.

Article 50-17 : Excès de vitesse < 5 km/h

Un léger excès de vitesse est considéré comme une infraction et peut donner lieu à une amende de **24 500 \$**.

Article 50-18 : Excès de vitesse entre 5 et 15 km/h

Un excès modéré de vitesse est passible d'une amende pouvant aller jusqu'à **48 000 \$**.

Article 50-19 : Excès de vitesse entre 15 et 30 km/h

Un excès de vitesse significatif peut donner lieu à une amende de **84 500 \$**.

Article 50-20 : Excès de vitesse supérieur à 30 km/h

Dépassement majeur de la vitesse autorisée : vous pouvez être sanctionné par une amende allant jusqu'à **99 900 \$**.

Article 51 : Délits Mineurs

Article 51-1 : Entrave à la circulation

Créer volontairement un ralentissement ou un blocage sur la voie publique constitue une entrave à la circulation. Vous risquez une amende allant jusqu'à **20 000 \$**.

Article 51-2 : Dégradation de la voie publique

Endommager volontairement des équipements publics, mobiliers urbains ou infrastructures de la ville est passible d'une amende pouvant atteindre **15 000 \$**.

Article 51-3 : Trouble à l'ordre public

Toute action provoquant un désordre ou une panique collective constitue un trouble à l'ordre public et peut entraîner une amende de **20 000 \$**.

Article 51-4 : Entrave à une opération de police

S'opposer de manière active à une intervention des forces de l'ordre constitue une infraction punissable par une amende de **155 000 \$**.

Article 51-5 : Insulte envers civil

Proférer des injures à l'encontre d'un autre civil est interdit et vous expose à une amende de **40 000 \$**.

Article 51-6 : Outrage à agent de police

Tenir des propos insultants ou irrespectueux envers un agent en service constitue un outrage passible d'une amende de **190 000 \$**.

Article 51-7 : Menace verbale envers civil

Menacer verbalement un civil est un acte répréhensible pouvant donner lieu à une amende de **90 000 \$**.

Article 51-8 : Menace verbale envers agent de police

Menacer verbalement un membre des forces de l'ordre est une infraction grave, passible d'une amende de **100 000 \$**.

Article 51-9 : Manifestation illégale

Participer ou organiser une manifestation sans autorisation est interdit et peut être sanctionné d'une amende de **50 000 \$**.

Article 51-10 : Tentative de corruption

Proposer de l'argent ou tout autre avantage à un agent public dans le but d'influencer une décision est une infraction grave, punie par une amende de **180 000 \$**.

Article 51-11 : Vol de véhicule aérien

Prendre le contrôle d'un aéronef sans autorisation constitue un vol passible d'une amende de **300 000 \$**.

Article 51-12 : Défaut de permis aérien

Conduire un véhicule aérien sans posséder le permis adéquat peut entraîner une amende de **100 000 \$**.

Article 51-13 : Défaut de permis bateau

Piloter un bateau sans permis de navigation constitue une infraction pouvant être sanctionnée d'une amende de **100 000 \$**.

Article 51-14 : Vol de véhicule aquatique

S'approprier un véhicule maritime sans droit ni titre est un vol passible d'une amende de **200 000 \$**.

Article 52 : Délits Moyens

Article 52-1 : Arme blanche sortie en ville

Afficher ou porter une arme blanche en public est interdit, sauf cas de légitime défense immédiate. L'amende peut aller jusqu'à **200 000 \$**.

Article 52-2 : Arme létale sortie en ville

Exhiber une arme ou l'utiliser en ville, sauf légitime défense immédiate, est un acte illégal passible d'une amende de **250 000 \$**.

Article 52-3 : Port d'arme sans autorisation

Porter une arme sans avoir de permis en règle est interdit. Vous encourez une amende de **200 000 \$**.

Article 52-4 : Port d'arme illégale

La possession d'une arme non autorisée ou prohibée entraîne une sanction d'une amende de **250 000 \$**.

Article 52-5 : Tentative de vol par crochetage

Être surpris en train de forcer un véhicule ou une serrure avec un outil constitue une infraction passible d'une amende de **50 000 \$**.

Article 52-6 : Vol de voiture

Voler un véhicule motorisé constitue un délit grave passible d'une amende de **120 000 \$**.

Article 52-7 : Vente de drogue

Vendre des substances interdites sur le territoire est un délit punissable d'une amende de **200 000 \$**.

Article 52-8 : Fabrication de drogue

Produire ou transformer une substance illicite est une infraction majeure passible d'une amende de **346 500 \$**.

Article 52-9 : Possession de drogue

Détenir sur soi une ou plusieurs drogues interdites est illégal. Vous risquez une amende pouvant aller jusqu'à **150 000 \$**.

Article 52-10 : Prise d'otage de civil

Prendre un civil en otage constitue un acte extrêmement grave, sanctionné par une amende de **750 000 \$**.

Article 52-11 : Prise d'otage d'un agent de l'État

Détenir contre son gré un agent de police ou un fonctionnaire est un crime passible d'une amende de **1 250 000 \$**.

Article 52-12 : Braquage de particulier

Voler un individu sous la menace constitue un braquage pouvant entraîner une amende de **200 000 \$**.

Article 52-13 : Braquage de magasin

Effectuer un vol armé ou sous menace dans un commerce est un délit sanctionné par une amende de **200 000 \$**.

Article 52-14 : Braquage de banque

Organiser ou participer à un braquage de banque est un crime passible d'une amende de **800 000 \$**.

Article 52-15 : Escroquerie à l'entreprise

Tromper volontairement une entreprise dans le but de lui soutirer un gain est passible d'une amende de **800 000 \$**.

Article 52-16 : Usurpation d'identité

Se faire passer pour une autre personne pour en tirer un avantage est interdit et puni d'une amende de **223 000 \$**.

Article 52-17 : Complice de meurtre

Aider volontairement une personne à commettre un meurtre constitue un crime passible d'une amende de **400 000 \$**.

Article 52-18 : Tentative de kidnapping

Essayer d'enlever une personne sans succès est une infraction très grave pouvant entraîner une amende de **365 000 \$**.

Article 53 : Délits Graves

Article 53-1 : Tir sur civil

Faire usage d'une arme à feu contre un civil sans motif de légitime défense constitue un crime passible d'une amende de **563 000 \$**.

Article 53-2 : Tir sur agent de l'État

Tirer sur un agent des forces de l'ordre est un crime extrêmement grave passible d'une amende de **653 000 \$**.

Article 53-3 : Tentative de meurtre sur civil

Tenter de tuer un civil sans y parvenir reste un acte criminel lourdement sanctionné par une amende de **653 000 \$**.

Article 53-4 : Tentative de meurtre sur agent de l'État

Tenter d'ôter la vie à un agent public constitue une tentative de meurtre punie par une amende de **723 000 \$**.

Article 53-5 : Meurtre sur civil

Tuer volontairement un civil est un crime majeur passible d'une amende de **823 000 \$**.

Article 53-6 : Meurtre sur agent de l'État

Le meurtre d'un représentant de l'État est une infraction gravissime punie d'une amende de **1 023 000 \$**.

Article 53-7 : Meurtre involontaire

Causer la mort d'autrui de manière non intentionnelle reste une infraction grave pouvant entraîner une amende de **360 000 \$**.