

# Règlement Général

Nul n'est censé ignorer le règlement, vous vous devez de le connaître !

## Règlement divers :

0. Ce serveur PRIVILEGIE le RolePlay, vous n'êtes pas sur un serveur Wasteland !

1. Les insultes sont interdites hors RP. Veuillez à ne pas en abuser non plus lors d'une action RP.

2. Lors d'une action RP, toute déconnexion (abandon de la session, 'alt+F4', etc...) est interdite, hormis

pour des raisons IRL (annoncer à l'avance dans la mesure du possible).

3. Il est interdit de FREEKILL (tuer gratuitement/sans raison).

4. Le CARKILL est totalement interdit.

5. Vous vous devez d'agir de manière réaliste. Lorsqu'un homme pointe une arme sur vous quelles que soient ses raisons, vous devez adopter une attitude cohérente. Votre vie prime sur tout quelles que soient les circonstances. **DEMANDEZ VOUS CE QUE VOUS FERIEZ DANS LA VIE RÉELLE !!!**

Si vous vous retrouvez dans une zone soumise à un échange de tirs et que vous n'avez rien à voir avec la situation, rappelez vous que votre vie est la plus importante, faite en sorte de quitter la zone le plus vite possible ou cachez vous.

6. Lorsque vos ravisseurs vous annoncent qu'ils vous bâillonnent (vous devez garder le silence) ou qu'ils vous enlèvent vos moyens de communication, désactiver votre micro sur le TeamSpeak.

7. Vous pouvez braquer les postes FA (hors zone safe) pour libérer vos équipiers lorsqu'ils encourent une peine de prison/peine de mort pour : Trafic de drogue/contrebande, braquage de banque, prise d'otage(s), homicide(s) volontaire(s)...

8. Vous pouvez éviter la prison/peine de mort en payant une amende, en aucun cas vos équipiers pourront prendre d'assaut la FA.

9. Vous pouvez engager librement la FA (en dehors des zones safe) si une raison RP vous y oblige: Trafic important de drogue en cours, possession de produits illicites en grosse quantité (ex: Tempest matériel rempli d'uranium, convoi de 2 HEMTT cargaison minimum rempli de coca,etc...), divers autres crimes passible de prison...

10. Vous ne pouvez pas braquer la même personne/team plus d'une fois par reboot.

11. Si on vous tire dessus, vous avez le droit de répliquer. Quelles que soient les circonstances. De même si un civil, FA ou rebelle vous fonce dessus en véhicule, que se soit sur vous même ou sur votre groupe, ceci est considéré comme une sommation, vous pouvez alors riposter par tous les moyens.

12. Lors d'une action RP, lorsque vous vous faites tuer, vous ne pouvez pas faire de retour sur zone avant la fin du conflit. De même la réanimation est proscrite. Seuls les vainqueurs pourront réanimer leurs coéquipiers une fois l'action terminée. Le conflit se termine lorsque le camp vaincu envoie un message au camp vainqueur pour lui signaler la fin de l'action ou lors d'un commun accord entre les deux partis.

Le retour sur zone est autorisé une fois l'action terminée ainsi qu'après un délai de 15 minutes.

Il est strictement interdit de réengager une action avant 15 minutes sur une même zone.

13. Qu'importe les circonstances, lorsque vous vous apprêtez à braquer un homme sur l'île, vous vous devez d'engager le dialogue AVANT d'ouvrir le feu directement sur lui. Il est de votre responsabilité de forcer l'adversaire à d'abord se rendre AVANT d'ouvrir le feu sur lui. On cherche à obtenir quelque chose de l'individu, et mort, il ne vous apportera rien.

14. Pour tout problème sur Action RolePlay ( Freekill , Carkill , No RP , Retour sur Zone , Revive , . . . ) une éventuelle vidéo/photo vous sera demandé afin de vous justifier.

15. Vous ne pouvez pas être un groupe de plus de 15 personnes EN JEU pour entreprendre des actions RôlePlay (avantage nombres). 20 Personnes MAXIMUM dans le gang.

16. Jouer ENSEMBLE sur le terrain signifie jouer dans une même zone et sur la même action RP. Rayon d'action d'environ 3 kilomètres.

17. Les civils ont interdiction de s'introduire dans une base ou infrastructure de la FA, une sommation sera effectuée si un civil se trouve à proximité immédiate de la base. Si le civil continue de s'approcher, il sera abattu.

18. Pour toutes interactions avec les FA vous DEVEZ prévenir les FA par SMS (envoyez le SMS aux forces de l'ordre globale).

19. Lors d'un affrontement entre groupe/team, que se soit civil, FA ou rebelle, veuillez à ne pas dépassé une limite de 15 joueurs par camps. Ceci afin de préserver un certain équilibre ainsi qu'un RP cohérent.

Par exemple: un convoi se fait arrêté (braquage ou simple contrôle...), la situation RP dégénérent, les 2 camps s'affrontent. Il est alors autorisé d'appeler des renforts si vous le pouvez (renfort interne ou externe au groupe/team). Toutefois les renforts ne doivent pas excéder un nombre total sur place de 15 joueurs par camp opposé.

20. Lors d'un affrontement entre 2 camps disposant de véhicules aériens armés, si les forces au sol d'un camp sont abattues et qu'il ne reste plus qu'un membre de ce même camp pilotant le véhicule aérien armé, il est tout à fait RP et logique qu'il s'extrait de la zone. L'utilisateur du véhicule aérien peut rester sur place afin de garder un contact visuel sur ses ennemies si, et seulement si, des renforts de son camp arrivent dans les 5 prochaines minutes.

21. Lors d'une action RP, si une demande de négociation est exigée, le négociateur chez la FA sera forcément d'un rang supérieur ou égal à Sous-Officier.

### Ville de Kavala :

22. Il est interdit d'ouvrir le feu sur Kavala ou tout autres zones safe ni même d'entrer avec des armes civiles/illégales en mains (hormis zones rebelles).

23. Il est interdit d'être en tenue rebelle sur Kavala ou autres villes safe (hors zone rebelle). Les forces de l'ordre pourront immédiatement ouvrir le feu si elles vous repèrent.

24. Kavala reste une zone safe quelques soient les raisons (action RP, guerre, etc...). De plus Kavala est une zone administrative, elle sert en particulier à l'accueil des nouveaux joueurs, une fois l'accueil effectuée, vous ne devez plus y revenir. Vous ne devez pas, en tant que joueur confirmé, spawn sur Kavala.

La FA est autorisé à intervenir sur Kavala dans le but de ramener l'ordre par rapport au nouveaux joueurs et/ou troll.

### Zone Safe :

25. Les zones safe sont SAFE ! Aucune contrainte ne peut être appliquée sur un joueur, son matériel ou son véhicule (hors action RP précédemment démarré hors zone safe). Si un véhicule est ''abandonné'' en zone safe, en aucun cas vous ne pouvez en prendre possession. A contrario, un véhicule hors zone safe sans aucunes activités aux alentours pendant 10 min peut-être volé.

26. Il est interdit de camper aux alentours des zones safe pour telle ou telle raison. Vous pouvez resté une quinzaine de minutes sur place.

27. Les safe zones RESTE des safe zones en tant de guerre.

28. Lorsque vous êtes pris(e) en chasse par un ennemi vous pouvez rentré dans une safe zone (l'action RP étant démarré hors safe zone). Vos poursuivants en ont également le droit mais ils doivent a tout pris se concentrer sur la ou les personnes qu'ils chassent. Les pertes collatérales doivent être évitées.

Pour ceux qui n'ont rien à voir dans l'action et qui ne souhaite pas y entrer, cachez vous ou quittez la zone le plus rapidement possible.

## Racket :

29. Le racket est autorisé mais en aucun cas vous ne pouvez camper : Les zones de ressources illégales/légales, les zones de traitements illégaux/légaux, les dealers ainsi que les grossistes et les concessionnaires...

30. Lors des rackets, vous pourrez prendre 25% des marchandises légales et 50% des marchandises illégales. Si un joueur braqué ne coopère pas, vous pouvez prendre l'intégralité de sa marchandise. Même principe pour l'argent suite à une perquisition, 25% si le braqué coopère, sinon, la totalité.

31. Si un joueur braqué coopère, il est interdit de lui voler son équipement ou son véhicule. Seul le ou les chargeurs peuvent être confisqués afin d'assurer la protection des braqueurs. Dans le cas contraire, vous pouvez vous emparer de l'intégralité de ce qu'il possède.

32. L'accès au classement est à titre indicatif et ne doit en aucun cas influencer vos actions sur l'île d'Altis.

### Véhicules :

33. Les véhicules blindés/armés (excepté ceux de forces militaires) sont interdits dans la zone safe de Kavala.
34. Circuler avec un véhicule blindé/armé est un motif valable d'une arrestation.
35. Vous pouvez sortir un véhicule terrestre armé pour 6 joueurs (3 joueurs pour le pick-up armé) jouants ENSEMBLE sur le terrain (limite: 2 véhicules terrestres armées pour 15 joueurs).
36. Pour sortir un véhicule aérien armé vous devez être un groupe de 8 personnes jouants ENSEMBLE sur le terrain (Il n'est pas possible de sortir un second véhicule armé). Le Kajman ainsi que le Blackfoot ne peuvent être utilisés qu'en temps de guerre.
37. En ce qui concerne les avions de chasse, seul le Buzzard civil est autorisé. Le Buzzard armé, le Wipeout ainsi que le Noephron sont exclusivement réservés pour un event/tant de guerre.
38. Pour sortir un char d'assaut armé vous devez être un groupe de 8 personnes jouants ENSEMBLE sur le terrain. Sortie du char autorisée uniquement en tant de guerre ou event (voir avec administration)
39. Il est interdit de survoler/décoller/atterrir à Kavala sans demander une autorisation (via SMS aux FA ou admins) sous peine d'être abattu sans sommation.  
Même interdiction
40. Lors d'un braquage ou contrôle si l'ennemi coopère vous ne pouvez pas détruire/vendre son/ses véhicule(s).
41. Le Hunter est un véhicule de la protection civil, en aucun cas vous ne pouvez engager le combat contre d'autres joueurs à bord de ce véhicule, cependant il est possible de vous défendre.

### Code de la Route :

- 42. La route principale est prioritaire (même en ville).
- 43. La limitation de vitesse en ville est de 80km/h sur la rue principale et 60km/h sur les petites routes.
- 44. La limitation de vitesse en dehors des villes est de 140km/h sur la rue principale, 70km/h sur les autres routes.
- 45. Les karts ne sont pas des véhicules homologués pour la route, ils sont interdits en zone safe.

### Armement :

- 46. Vous avez le droit à un lance-grenade pour 4 joueurs dans votre équipe. Le lance-grenade ne peut être utilisé que contre des véhicules blindés.
- 47. Vous avez le droit à un RPG/Titan pour 5 joueurs dans votre équipe.
- 48. Les lanceurs RPG/Titan peuvent être utilisés seulement contre des véhicules blindés et/ou armés.
- 49. Vous devez être 4 joueurs jouant ENSEMBLE pour avoir un tireur d'élite dans votre équipe. 2 tireurs pour 8, 3 pour 12 etc... Vous pouvez porter un fusil de sniper sur vous étant seul mais en aucun cas vous ne pouvez en faire usage. Cette règle s'applique aux armes suivantes: M320 LRR, GM6 Lynx, MAR-10, Cyrus et ASP-1 Kir.
- 50. Vous pouvez circuler librement dans une zone safe avec votre arme principale rangée dans le dos. Elle sera ainsi considérée comme rangée dans votre sac à dos à la condition d'y avoir totalement retiré ses accessoires (chargeur, bipied, silencieux et lampe torche/pointeur IR). Dans le cas contraire celle-ci sera considérée comme étant visible.
- 51. Les lanceurs RPG/TITAN ne sont pas stockables dans un sac à dos. Qu'importe les circonstances, les lanceurs sont considérés comme visibles.

52. Vous pouvez vous équiper d'une mitrailleuse Navid 9.3 mm ou SPMG .338 pour 2 joueurs.

53. Si vous voulez utilisé une bombe atomique, il est strictement obligatoire de monter une action RP et de prévenir les admins. Mise en jeu maximum de 3 bombes atomiques par action RP.

Condition minimum de l'action RP:

- Bombe atomique placé dans un véhicule terrestre (fourgon caisse et camions) ou aérien (Mohawk, Huron),

il est autorisé de transporter le véhicule terrestre via n'importe quel hélicoptère.

- Rayon maximum de l'action RP de 5 kms (position de la bombe, négociation, etc.)

- Vous ne pouvez pas demander plus de 10.000.000 \$ par bombe atomique échangée.

L'action RP d'une bombe atomique étant la plus risquée, ces conditions sont là pour apporter du réalisme.

54. Lors d'une sommation, vous ouvrez la porte aux hostilités. Votre cible peu parfaitement répliquer par le feu .Utilisez des balles traçantes de préférence dans certain cas.

Pour qu'une sommation par le feu soit validée réglementaire, vous devez:

1. Effectuer la sommation par oral, tir ou sirène.
2. Tous les calibres sont autorisés y compris l'armement des véhicules.
3. N'avoir aucun silencieux monté sur l'arme.
4. Tirer en direction du ciel ou aux alentours de la ou les cibles (véhicules, joueurs).

### Guerres :

55. Lors d'une guerre, les véhicules terrestres et aériens sont autorisés sans aucune restriction hormis le char d'assaut. Limite de 4 véhicules pour une même team. Un minimum de 2 joueurs est nécessaire afin de piloter les hélicoptères de guerre (Kajman ou Blackfoot).

56. Pour qu'une déclaration de guerre soit officialisée et puisse débuter la date/heure de début et de fin doit être choisi et accepté par tous les participants.

57. La règle d'un tireur d'élite pour 4 joueurs ne s'applique plus entre les équipes adverses. Seul 2 joueurs suffisent.

58.\* Les équipes en guerre pourront vadrouiller librement avec les véhicules de leur choix. Les véhicules blindés/armés sont interdits uniquement dans les zones safe. Vous êtes seulement autorisé à faire spawn vos véhicules en zone safe et partir immédiatement. En aucun cas il est autorisé d'ouvrir le feu à l'intérieur ou dans la direction d'une zone safe.

59. Chaque participant devra porter un TAG distinctif et identique à ceux de son clan durant toute la période des hostilités.

60. Si aucun vainqueur n'est désigné avant la fin des délais impartis, un match à mort pour déterminer un gagnant sera alors organisé pour départager les équipes.

## Braquage de Banque, Prise d'Otage(s), Demande de Rançon...

61. Entre deux braquages de banque il doit s'écouler minimum deux heures.
  62. Entre deux prises d'otage(s) il doit s'écouler minimum une heure.
  63. Entre un braquage de banque et une prise d'otage, (et vice versa) il doit s'écouler minimum 2 heures.
  64. Vous ne pouvez pas braquer la banque plus d'une fois par reboot. Ceci inclut votre groupe ou l'ensemble de la team.
  65. Vous avez le droit d'effectuer une seule prise d'otage(s) par reboot.
  66. Lorsque vos ravisseurs vous retirent vos moyens de communication, vous devez jouer le jeu et vos équipiers ne doivent plus utiliser le marqueur GPS pour vous localiser.
  67. Pour effectuer un braquage de banque, il faudra au moins cinq FA connectés sur le serveur.
  68. Pour effectuer une prise d'otage, il faudra au moins sept FA connectés sur le serveur.
  69. Vous ne pouvez pas demander plus de 600.000 \$ par otage.
- Rançon maximum possible pour un membre des Forces Armées:
- Inférieur à sous-officier ? 700.000 \$
  - Sous-officier ? 900.000 \$
  - Officier ? 1.500.000 \$
  - Général ? 3.000.000 \$
70. Vous ne pouvez pas prendre plus de cinq personnes en otages.
  71. Vous ne pouvez pas mentir sur la quantité de bombe atomique que vous possédez lorsque vous entreprenez de l'échanger contre une rançon avec les FA. Ceux-ci ont tout à fait le droit de vous demander une preuve.

## Forces Armées :

72. Tous les militaires sont tenus de connaître et de respecter le règlement.
73. Tout militaire a pour obligation, de part son rôle sur l'île d'avoir une attitude irréprochable.
74. Tout militaire se doit de respecter la hiérarchie au sein de l'armée.
75. Tout militaire est tenu d'avoir un comportement digne de son rang envers ses gradés, ses subordonnés ainsi que toute la population de l'île.
76. Tout militaire se doit de connaître et d'avoir son paquetage de base.
77. Tout militaire doit prendre soin du matériel et des véhicules qui lui sont fournis.
78. Il est formellement interdit à tous les militaires de donner, détruire, vendre, abandonner du matériels , véhicules , armement , habillement militaire.
79. Toute sortie de véhicules armées est soumise à autorisation de l'état-major (minimum lieutenant).
80. Toute action engagée par les militaires doit être précédé d'une sommation (verbal , armé , sirène).
81. L'armée à l'autorisation et le devoir de se défendre avec la même virulence que l'attaque reçu. Votre vie est plus importante que celle d'un rebelle ouvrant le feu sur vous et vos coéquipiers. Le neutraliser serait héroïque mais le tuer est votre droit le plus total.
82. Il est interdit aux membres des Force Armée de jouer en rebelle et de commettre quelque action que se soit qui pourrai nuire à l'armée.
83. Il est formellement interdit de mettre les véhicules en fourrière pendant une action RP.
84. Le non respect du règlement entraînera le renvoi immédiat des Forces Armées.
85. Il est formellement interdit d'exécuter un civil ou un rebelle, sauf pour le général et suivant cas exceptionnel !
86. Les militaires n'ont en aucun cas le droit d'abuser de leur statut , ni de vendre ou de détruire des véhicules si les contrevenants on coopéré (sauf les véhicules pour l'uranium).
87. Pour tous les contrôles, les militaires doivent se présenter et informer des raisons de ceux-ci.

88. Il est interdit au militaire de laisser un civil ou un rebelle menotté et de l'abandonner.
89. Tout militaire qui interpelle une personne et qui la met en prison , doit l'emmener et la surveiller jusqu'à la fin de sa peine.
90. Lorsque vous êtes recruté dans l'armée, vous ne pouvez plus pratiquer d'activités illégales.
91. Vous pouvez jouer en simple civil tant que vos activités demeurent légales.
92. La FA est là pour surveiller et intervenir. La sécurité des civiles priment sur tout !
93. Lors d'une intervention et lorsque vous ouvrez le feu, vous devez impérativement éviter les pertes civiles.
94. Tout comme les civils, vous devez respecter les limitations de vitesse sauf en cas d'intervention, bien entendu...
95. Lorsque vous partez en intervention vous devez mettre les sirènes. Vous pourrez les couper avant d'arriver sur zone pour ne pas être détecté par l'ennemie. Les sirènes servent de sommation.
96. Vous savez où se situe les ressources illégales et les dealers.
97. Vous n'êtes pas censé savoir où sont situés les traitements des ressources illégales.
98. Vous pouvez effectuer un raid par heure sur les ressources illégales et les dealers.
99. En cas de prise d'otage(s), votre but ultime est de sauver la vie de (des) otage(s). Une fois les otages en sécurité, vous devez tout tenter pour stopper les ravisseurs.
100. Lors d'un contrôle à pied ou en véhicule, si plusieurs joueurs sont arrêtés, un ou plusieurs joueurs peuvent être considérés comme complice d'une personne en infraction sur cette action. Aux FA de déterminer par investigation si complicité il y a ou non.
101. Si vous êtes amené à interagir avec des civils ou rebelles, ceux-ci doivent vous prévenir à l'avance par SMS.