

## RÈGLES GÉNÉRALES :<sup>1</sup>

- Il est interdit à un adjoint de sécurité **n'ayant pas reçu sa formation de patrouiller seul en dehors de Kavala.**

- Le tir fratricide est strictement **interdit sous peine de lourdes sanctions.**

- Il est interdit de fouiller la cargaison sans demander les clés au préalable au propriétaire du véhicule. **Si la personne contrôlée refuse de transmettre les clés de son véhicule, les forces de l'ordre ont le droit de forcer la serrure du véhicule.**

- Il est interdit pour un [Adjoint de Sécurité] ; [Gardien] ; [Sous-Brigadier]; [Brigadier] ; [Brigadier-Chef] ; [Major] de patrouiller seul dans son véhicule.

Tous les policiers sont avertis. Si nous les prenons sur le fait, ceux ci auront une sanction interne : rétrogradation/licenciement/avertissement/mis à pied.

Exception : vous êtes le seul agent sur le serveur.

Patrouille limitée à Kavala pour les ADS et jusqu'à l'acheteur de fer/cuivre pour les grades supérieurs.

En dehors de cette zone ou de ces conditions, les sanctions seront immédiates.

- A partir du grade de [Sous-lieutenant] vous pouvez donc patrouiller seul dans votre véhicule, néanmoins vous aurez la responsabilité de ne pas laisser vos collègues (plus bas gradés) seuls si jamais ils ont besoin de quelqu'un.

- Il est interdit d'AFK en tant que Policier. **Si un agent est pris sur le fait, une sanction lourde sera appliquée. Aucun ALT+F4 n'est toléré sous peine de sanctions par l'administration et de la Police.**

- Il est interdit de "prendre le bus magique" (déco-reco dans le lobby pour changer de positions sur la carte).

- La Police **peut retirer** l'équipement illégal que possède **un suspect (véhicules y compris). Des négociations seront possible par les rebelles pour une réduction de l'amende.**

- Un Policier doit présenter l'amende 3 fois avant la mise en prison.

- Il est **POSSIBLE** d'effectuer des barrages routiers aux extérieurs de la douane lorsque celle-ci est prise par les rebelles.

- Lors d'une négociation douane , **le négociateur doit obligatoirement se présenter seul à la barrière et désarmé de façon inoffensive.**

---

<sup>1</sup> © 2016 2017 Flo Neville / Donald Gontran / Mike Thomas

- Il est interdit de casser les carreaux du commissariat et de tirer dans l'enceinte du commissariat sous **peine de sanctions internes**.

- Il est interdit de mettre en prison une personne qui coopère et qui n'a pas essayé de vous tuer. Si une personne est déplorable et qu'elle refuse toutes sortes de discussions et de contrôle, vous pouvez lui faire des sommations pour son envoi en prison. Faites lui 3 sommations avant de l'y envoyer définitivement.

- Il est interdit d'être plus de 15 sur une même action.

### ENGAGEMENT D'ACTION RP :

- Les sirènes (F) sont une façon de signaler votre présence. Il est interdit de mettre les sirènes à un piéton. Descendre de son véhicule et parler reste la meilleure des solutions.

- Les gyrophares et les sirènes (SHIFT+L)/(F) ne sont pas des sommations.

- Taser quelqu'un engage une action hostile.

- Menotter quelqu'un engage une action RP **non hostile**.

- Si un véhicule refuse de s'arrêter même après que vous ayez engagé l'action via les sirènes, **s'arrêter devant lui ou encore crever ses roues, placer une herse** restent les principales solutions.

- En arrivant sur une zone Banque, l'action est déjà engagée à condition que la charge ait été posée. **Il est interdit d'abattre la Police dans le commissariat lors d'une Banque/Douane/Prise d'otage.**

- Une action RP s'engage dès qu'une prise d'otage est annoncée. Une prise d'otage est aussi importante qu'une Banque, **mais plus importante qu'une Douane.**

- Une action RP s'engage au moment précis où un braqué met les mains sur la tête.

- Les Policiers doivent privilégier au maximum le dialogue, même lorsqu'il s'agit de sommations. Il est toujours mieux de faire des sommations orales plutôt que des sommations tirs.

- Lors d'une action RP en cours, un Policier de grade **[Brigadier]** minimum désigné doit prendre le lead d'opération.

- Il est strictement interdit d'utiliser le taser à travers des vitres/pare brises/etc...

## EQUIPEMENT MINIMUM POUR UN POLICIER

L'équipement minimum pour un Policier sera :

Tenue :

- Une tenue de fonction
- Un sac à dos
- Un gilet par balle
- Casquette ou Béret

Inventaire I :

- **5 Trousses de soin**
- **3 Flashes (voir pour en rajouter)**
- Chargeur de taser en conséquence
- Chargeur d'arme létale en conséquence
- Silencieux (dans le sac lors des dispatch)
- JVN (dans le sac lors de la journée et des dispatch)

Inventaire Y :

- **5 Trousses à outils**
- Nourriture en conséquence
- Boisson en conséquence
- **3 Herses**

## EQUIPEMENT POLICE

Il est strictement interdit de sortir quelconque équipement réservé à la Police même lors de négociations.

Tout agent donnant de l'équipement **se verra exclu définitivement de la Police Nationale.**

## LA CENTRALE

Il est obligé d'avoir une centrale( **[Brigadier] minimum** ) active dans le cadre ou nous sommes plus de 6 Agents.

La centrale est responsable de l'ensemble des Policiers **actifs et des patrouilles actives sur l'île.**

Elle doit gérer la répartition et les directives des différents groupes.

Elle doit rester à Kavala et/ou peut aller jusqu'à l'acheteur de fer/cuivre Elle DOIT répondre à TOUS les messages (sauf troll).

## LE DISPATCH

Lors d'un dispatch les Policiers seront rangés dans l'ordre croissant (les ADS à gauche, le Commissaire à droite) au garde à vous contre le mur.

Lors d'un dispatch le calme et le silence sont demandés, les armes seront dans le dos sans silencieux pour avoir un ensemble plus propre.

Des avertissements pourront être distribués en cas de non respect de ces règles.

Lors d'un dispatch, le gradé prenant en main la répartition des hommes, peut effectuer une revue de l'équipement ou du protocole chez un policier.

## OBTENTION D'INFORMATIONS

Protocole : Lorsque vous arrêtez un rebelle, **vous pouvez réduire l'amende en échange d'une révélation de points stratégiques illégaux.**

L'information devra être envoyée par le rebelle en question via SMS à la Police et l'agent devra screenshot ce sms pour avoir la preuve de son échange.

Les civils ne sont pas censés connaître les points illégaux ou les bases de famille rebelles. Ces informations ne seront donc pas accessibles de leur part.

Ces informations seront "disponibles" pendant 12hrs donc de 00h à 12h puis de 12h à 00h.

## PATROUILLE CLASSIQUE

Nombre de participants : 2 minimum et 6 maximum

Pas de consignes particulières : doit rester à l'écoute radio, peut entreprendre toute action sur initiative et après avoir prévenu la centrale.

La personne en communication avec la centrale NE POURRA PAS être le chef de l'escouade.

Lorsqu'il y a une fusion de deux patrouilles, c'est la patrouille "hôte" qui prendra l'opération en main et les communications avec la centrale.

Ex: Charlie va dans Bravo, Bravo devra gérer les communications et l'opération.

**BAC : Brigade anti-criminalité**

**PROTOCOLE INTERNE OBLIGATOIRE FOURNI PAR LE GÉRANT**

## PROCÉDURE D'INTERVENTION SUR VÉHICULE :

Protocole : Mettez les sirènes et les gyrophares.

Après un laps de temps raisonnable (**10 secondes**) à côté du véhicule avec les sirènes et les gyrophares d'activés, vous pouvez vous permettre d'immobiliser les roues du véhicules.

**Ceci entraîne donc le véhicule dans un délit de fuite.**

**Si un véhicule hostile s'ajoute à l'action, aucune sommations ne seront nécessaires.**

## POURSUITE DE FUGITIF/ DÉLIT DE FUITE

Rappel : Si une personne refuse de s'arrêter malgré les avertissements sonores ou tirs de sommation, elle est en délit de fuite.

Protocole : La parole doit être votre première arme.

Vous devez arrêter le fugitif par tous les moyens (tirs dans les pneus, **neutralisation du conducteur**, herses, etc ... ).

**Demander** l'appui des autres forces les plus proches **par le biais de la centrale reste l'une des meilleures solutions.**

## BARRAGE ROUTIER

Nombre de participants : **4 minimum**

Rappel : Un barrage doit être effectué à plus de 500 m d'une zone illégale.

Protocole : Chercher d'abord à savoir si la personne a commis un délit.

Vous pouvez fouiller la personne (inventaire I et Y) mais aussi sa cargaison (inventaire I et Y).

## PERQUISITION DE MAISONS

Nombre de participants : 4 minimum

Rappel : Les propriétaires peuvent essayer de défendre leur bien.

Protocole : Encerclez la maison et demandez la sortie des suspects avant d'engager les hostilités, environ 15 à 20 secondes. **Si les suspects ne sortent pas, vous pouvez les neutraliser.**

**Rappels : 2 raids de maisons par reboot maximum.**

## RAIDS

Nombre de participants : 4 minimum

Il n'y a pas de restriction pour le nombre de RAID par Champ/Traitement/Dealer si le positionnement a été obtenu lors des 12 dernières heures..

Une personne sur un lieu illégal peut être fouillé (véhicule) même si elle n'a rien d'illégal sur elle.

Le fait de pénétrer dans une zone illégale connue est considéré comme une infraction.

Protocole : **À partir de 200 m, allumez les sirènes et gyrophares.**

S'il y a des individus sur place : descendez du véhicule, **taser en main** et annoncer votre venue.<sup>6</sup>

Si la zone est déserte, **vous pouvez** cacher votre véhicule durant les 20 minutes autorisées.

Une fois l'action bien terminée, fouiller les véhicules et les prisonniers et suivez la procédure normale.

## ATTAQUE DE BANQUE

**La banque est prioritaire à toutes les autres actions.**

Nombre de participants : 6 minimum (dont minimum 2 Brigadier-Chef)

Protocole : Vous pouvez rejoindre l'action jusqu'à ce que la bombe explose. Après cela il est interdit de rejoindre.

Dans le groupe d'intervention, le plus haut gradé désigné un chef des opérations **sauf si volontaire**.

Le chef des opérations n'est pas forcément le plus haut gradé (**[Brigadier]** minimum).

Le chef des opérations donne les ordres d'attaque et/ou de neutralisation.

**Avant toutes initiatives, informer le chef d'opération.**

Le chef des opérations dicte les positions des membres de l'opération **AVANT** le début de l'attaque.

**Lors d'un braquage de banque, l'objectif principal est de sécuriser les lingots d'or.**

A la fin de l'attaque de la banque, fouillez tous les suspects (les lingots étant volés > vous les retirez automatiquement).

**Vous pourrez fermer le coffre une fois que celui-ci aura été sécurisé pendant au moins 5 minutes consécutives (Plus de tirs ennemis).**

---

<sup>6</sup> © 2016 2017 Flo Neville / Donald Gontran / Mike Thomas

## PRISE D'OTAGE

Nombre de participants : 6 minimum (dont minimum 2 Brigadier-Chef).

Rappel : Vous ne pouvez accepter qu'une seule prise d'otage à la fois.

Protocole : Répondez au SMS de prise d'otage et demandez le lieu de la rencontre.

Désigner un négociateur : Il encadre et gère l'intervention avec les preneurs d'otage.

Désigner un chef des opérations : Il répartit les effectifs autour du point de rendez vous ; il rassemble l'argent ; il donne les ordres en cas d'ouverture de feu.

Il est interdit d'attaquer si les otages sont toujours sous la menace des ravisseurs.

S'ils blessent/tuent le(les) otage(s) la négociation est terminée. Un assaut est alors possible.

## SYSTÈME DE RAPPORTS :

Les rapports devront être rédigés à cette adresse :

[Rapport Police Nationale](#)

Les rapports seront des rapports de fin de journée.

Ils **devront** être effectués à partir du grade de **[Gardien De La Paix]**.

Les rapports seront a faire :

- En fin de service.
- En changement de patrouille.

Ceci est au choix.

## LES PASSAGES DE GRADE :

La Police Nationale est une faction avec un système hiérarchique. Un grade signifie des responsabilités et représente un certain statut dans la Police. Il est donc fortement conseillé de suivre les ordres des plus hauts gradés et de les respecter, dans le cas contraire vous risqueriez d'avoir des sanctions internes pour avoir désobéi à un ordre direct venant d'un supérieur.

Les Passages de grades s'effectuent **UNIQUEMENT** à la fin des réunions. Les réunions ont lieu, en général, le mercredi soir à **21h00**. La date est confirmée par l'actualisation du salon **de réunion** sur teamspeak. Votre présence n'est pas obligatoire mais une participation occasionnelle est cependant bienvenue et est chaudement recommandée.<sup>8</sup>

Les réunions ont pour but de répondre aux questions majeures, d'aboutir à des décisions selon l'avis et l'approbation de chacun ou encore de régler des problèmes ayant pu avoir lieu durant la semaine en question. les témoignages ou anecdotes y sont les bienvenues, tout comme les suggestions internes à la **police** (Elles doivent être traitées à la réunion et non sur le forum).

Passer un grade signifie que vous avez fait vos preuves et méritez plus de confiance de la part des dirigeants de la Police. Les critères de passage de grade sont vos performances en tant que meneur, votre maturité, votre sérieux et votre RP.

Une montée de grade ne s'effectue pas à l'ancienneté du policier mais à l'implication que celui-ci donne, montre. Il est donc recommandé de faire des leads d'opérations, des dispatchs ainsi que des rapports afin de pouvoir monter plus rapidement. Celui qui ne s'implique donc pas risquera de stagner. Il est bien évident que plus vous monterez de grade plus les critères seront exigeants.

**RAPPEL** : Les grades ne sont pas acquis définitivement ! Si vous ne remplissez plus pleinement vos fonctions, ou si votre comportement ne correspond pas à nos attentes vous serez dégradés.

**IL EST STRICTEMENT INTERDIT DE DIRE AUTRE CHOSE QUE "GRADE+NOM JE  
SUIS MORT"  
TOUT AUTRE INFORMATION DONNÉE APRÈS LA MORT DE LA PERSONNE SERA  
SANCTIONNÉE.**

---

<sup>8</sup> © 2016 2017 Flo Neville / Donald Gontran / Mike Thomas