

RÈGLEMENT INTÉRIEUR DES FORCES DE POLICE DE GOTHAM

Préambule : Le présent règlement intérieur a pour objet d'établir les règles de conduite, les droits et les devoirs des membres des forces de police de Gotham City, également connus sous le nom de "ceux qui essaient de faire régner l'ordre dans la ville la plus chaotique du monde."



Article 1 : L'uniforme, c'est sacré (ou presque)

Chaque policier est tenu de porter son uniforme réglementaire pendant ses heures de service. Tout manquement à cette règle est passible de sanctions disciplinaires, à moins que vous ne soyez en mission d'infiltration. Notez que les lunettes de soleil sur le nez en intérieur, les chemises hawaïennes et les capes (on vous voit venir) ne sont PAS considérés comme faisant partie de l'uniforme, même si ça fait "cool".

Article 2 : Ponctualité et respect des horaires

Les policiers de Gotham sont tenus de respecter strictement les horaires de travail définis dans leur contrat, sauf en cas d'attaque du Joker, d'invasion extraterrestre ou d'apparition d'un Bat-signal. Tout retard injustifié entraînera un rappel à l'ordre... ou une gentille remarque sur votre incapacité à échapper aux embouteillages.

Article 3 : Les pauses, c'est bien, mais n'en abusez pas

Chaque policier a droit à une pause de 15 minutes toutes les 4 heures de service. Oui, on sait, vous avez besoin de café et de beignets pour affronter la ville, mais la machine à café n'est pas un lieu de résidence. Les pauses doivent être prises de manière raisonnable et sans excès de beignets, sous peine d'un rappel à l'ordre (et potentiellement une remarque sur votre addiction aux sucreries).

Article 4 : Utilisation des équipements

Les véhicules de fonction doivent être utilisés exclusivement à des fins professionnelles. Non, la Batmobile n'est pas disponible dans notre flotte. Si vous trouvez une Batmobile dans le garage, merci de ne pas la toucher (on plaisante, personne ne touche à la Batmobile). Les communications radios ne doivent pas être utilisées pour discuter de votre dernier match de hockey ou du dernier épisode de Gotham Stories.

Article 5 : Les missions nocturnes, un supplément au courage

Tout policier effectuant des heures de nuit verra ses heures majorées à 15% conformément à l'Art. 542 du Code de Gotham. Nous comprenons que patrouiller dans les ruelles sombres de Gotham est une tâche périlleuse, surtout avec les super-vilains

qui traînent. Mais, hé, regardez le bon côté : vous avez un job plus excitant que n'importe quel comptable !

Article 6 : Heures supplémentaires, un acte héroïque récompensé

Les policiers peuvent effectuer des heures supplémentaires avec l'accord de leur supérieur. Les heures supplémentaires sont majorées de 10% conformément à l'Art. 847 du Code de Gotham. Toutefois, si vous dépassez votre quota d'heures, n'hésitez pas à demander des explications à votre supérieur. Réponse possible : "On a besoin de toi, héros de Gotham !"

Article 7 : Relations entre collègues

La solidarité entre collègues est primordiale. Aucun policier ne doit laisser un camarade seul face à une situation dangereuse, sauf si ce camarade insiste pour essayer d'arrêter un super-vilain sans aide (on déconseille fortement, mais bon...). Toute forme d'agressivité, de moquerie excessive ou de lancer de donuts est interdite.

Article 8 : Gestion des missions et rapport des vilains

Chaque policier doit renseigner ses missions dans l'application de gestion des missions en temps réel. Cela inclut la capture des vilains (grands ou petits), la gestion des conflits civils et autres joyeusetés gothamiennes. Si Batman intervient pour vous sauver la mise, merci de le signaler également. Toute omission sera sujette à des plaisanteries de la part de vos collègues.

Article 9 : Utilisation des réseaux sociaux

Les policiers sont invités à ne pas poster leurs missions sur les réseaux sociaux, même si votre arrestation d'un membre du gang de Pingouin mérite un Oscar. Surtout, évitez les selfies pendant une opération, à moins que vous ne vouliez que le Commissaire Gordon en fasse son fond d'écran pour illustrer "ce qu'il ne faut pas faire."

Article 10 : Respect de la hiérarchie (et du Bat-signal)

Les ordres de la hiérarchie doivent être suivis à la lettre. Cependant, si le Bat-signal est allumé, toute mission en cours doit être évaluée et, si besoin, annulée pour laisser Batman gérer. Dans tous les cas, ne tentez pas de vous comparer à lui – ce n'est pas une compétition, vous êtes policier, pas un justicier masqué (enfin, pas encore).

Article 11 : La Bat-signalisation spéciale

Si, à un moment donné, vous voyez Batman passer sur les lieux d'une mission, pas de panique : il fait simplement son job. Gardez votre calme et laissez-le gérer. Inutile de lui demander de l'aide pour des papiers administratifs ou de lui proposer un café. Et, non, prendre des notes sur sa technique de combat n'est pas obligatoire.

Article 12 : Sécurité et confidentialité des données

Toutes les informations concernant les missions, les rapports et les vilains capturés doivent être tenues secrètes. Ne partagez aucune donnée avec le premier venu dans un café, même s'il vous offre un beignet. Si quelqu'un demande où est stockée la Bat-signalisation des données, répondez simplement : "Dans les serveurs ultra-sécurisés de la GCPD... ou peut-être dans la Batcave, mais je n'en sais rien."

Conclusion :

Policier à Gotham, ce n'est pas un métier comme les autres, c'est une mission (et pas des moindres). Mais en respectant ce règlement, vous contribuerez à rendre cette ville un peu plus vivable. En avant, héros de la justice – les rues de Gotham ont besoin de vous !