

BLOODSTREET RP

RÈGLEMENT OFFICIEL

Serveur GTA RP — Serious RP — Whitelist 18+

Version 2.0 — Mars 2026

La lecture et l'acceptation du règlement sont obligatoires.

CHAPITRE 1

RÈGLES GÉNÉRALES

1.1 — Préambule

- BloodStreet RP est un serveur GTA RP Whitelist Serious RP, ouvert aux joueurs de 18 ans et plus strictement.
- L'égalité de traitement est de rigueur : aucun favoritisme, que vous soyez staff, streamer ou joueur.
- Modifiez votre pseudo Discord au format : Prénom Nom IG | pseudo discord
- Légal et illégal coexistent. Les joueurs sont encouragés à créer des scènes mêlant des personnages de tous horizons.
- Commande /report : Touche T > /report + raison > Entrée. Le staff intervient.

1.2 — Lexique RP

Terme	Définition
RP	Role Play
IG	In Game
EMS	Emergency Medical Services
ATM	Distributeur automatique
BDA	Besoin d'Aide
HRP	Hors Rôle Play
IRL	In Real Life
FDO	Forces de l'Ordre
DOJ	Department of Justice
DOA	Unité d'enquête
PF	Petite Frappe
MC	Moto Club
PO	Prise d'Otage
GF	Gunfight
CVC	Confrontation entre Civils

1.3 — Bases du Roleplay

Ces 4 règles sont les piliers fondamentaux du serveur. Leur non-respect entraîne des sanctions immédiates.

- FEAR RP — Votre personnage doit exprimer la peur dans toute situation dangereuse (arme braquée, menace de mort, infériorité numérique).
- PAIN RP — Toute blessure doit être jouée de manière réaliste et proportionnelle à sa gravité.
- POWER GAMING — Effectuer des actions irréalisables ou forcer les actions d'un autre joueur. Interdit.
- META GAMING — Utiliser des informations obtenues hors du jeu pour influencer votre personnage. Interdit.

1.4 — Terminologie RP

- Force RP — Forcer une action sans laisser réagir. Interdit.
- Cop Bait — Provoquer la police sans motif RP. Interdit.
- Free Kill — Tuer sans raison RP valable. Strictement interdit.
- Revenge Kill — Retour autorisé 1h après la sortie de l'hôpital uniquement.
- Sex RP — Interdit en public. Majeurs uniquement, cadre privé.
- Combat Log — Quitter le jeu pour éviter une conséquence RP. Interdit.
- Straff / Bunny Hop — Mouvements latéraux rapides ou sauts répétés en GF. Interdit.
- Mix RP — Mélanger IRL et RP. Interdit.
- Mass RP — La ville est peuplée de millions d'habitants. Tenez-en compte.
- Raccourcis RP — Conclusions hâtives (ex : « il porte du vert = Families »). Sanctionnable.

1.5 — Mort RP & Restrictions

MORT RP = WIPE COMPLET. Toute violence verbale suite à une mort RP = bannissement définitif.

- Zones de Mass RP (abattage = mort RP) : Poste de police, Gouvernement, Hôpital.
- Lead Illégal : droit de mort RP sur un membre, ticket obligatoire.
- EMS : si absence répétée de Pain RP ou retours trop fréquents.
- Forces de l'ordre : en cas de manquement grave (absence Fear RP, Power Gaming).
- Joueur tiers : demande au staff, délai 3 jours, cible non avertie.
- Procédure : Ticket staff > identités > raisons RP > application sous 3 jours.

1.6 — Règles spécifiques

- Kidnapping prolongé (> 30 min) ou à but de torture : interdit.
- Kidnapper policier/EMS en service : dernier recours, libération sous 1h max.
- Interdit d'attirer un corps de métier dans un guet-apens.
- Scènes de torture, viol, humiliation : strictement interdites.
- Double vocal (Discord pendant le jeu) : interdit.
- Trash Talk sur personnes en otage ou dans le coma : interdit.
- Casier vierge obligatoire : Policiers, EMS, avocats, pharmaciens, DOJ.
- RP corrompu : autorisé avec justification + ticket staff. Jamais gratuit ou abusif.
- PIT autorisé pour les deux camps après 10 minutes de poursuite.

1.7 — Wipe de personnage

- Ouvrir un ticket : nom, prénom, date de naissance, capture compte bancaire, factures en cours, raisons détaillées.
- Aucune scène RP en cours au moment de la demande.

1.8 — Port d'armes

- Citoyens : port d'armes réglementées avec casier vierge. Déclaration au poste de police.
- Professions spécifiques : accès selon statut et fonctions. Demande en RP obligatoire.

CHAPITRE 2

BARÈME DE SANCTIONS & PROCÉDURES

2.1 — Barème progressif

Niv.	Sanction	Exemples
1	Avert. verbal	Première infraction mineure, petit manquement RP
2	Warn officiel	Récidive mineure, Mix RP léger, raccourci RP
3	Ban 24h	Absence Fear/Pain RP, Cop Bait, straff/bunny hop
4	Ban 3 jours	Power Gaming, Meta Gaming, Combat Log
5	Ban 7 jours	Free Kill, double vocal, Mass RDM
6	Ban 30 jours	Récidive grave, transfert illégal non autorisé
7	Ban permanent	Hack, exploit, violence verbale post-mort RP, NSFW

2.2 — Circonstances

- Aggravantes : récidive, multiples victimes, refus de coopérer, préméditation.
- Atténuantes : nouveau joueur (< 7 jours), reconnaissance immédiate, première infraction, coopération.

2.3 — Procédure d'appel

1. Ouvrir un ticket Discord catégorie « Contestation ».
2. Fournir : date, motif, votre version, preuves (clips, screens).
3. Examen par un référent non impliqué.
4. Décision rendue sous 48 heures.

Un appel ne suspend pas la sanction. Tout abus du système d'appel est sanctionnable.

CHAPITRE 3

COMBAT & INTERACTIONS

3.1 — Gunfight

- Roulades, bunny hop, straffing en gunfight : interdits.
- Trash talk sur les corps (joueurs dans le coma) : interdit.
- En guerre déclarée : loot d'armes sur joueurs dans le coma autorisé.
- Sortir une arme = accepter de la perdre. Saisie possible dans les 4h suivant la fin de la scène.
- 3 sommations verbales obligatoires avant ouverture du feu (sauf légitime défense).

3.2 — Loot & Saisies — Règles unifiées

Freeloot (sans justification RP) = sanction immédiate.

Situation	Règle
Guerre déclarée	Loot d'armes autorisé sur joueurs dans le coma
Braquage	50% des armes max, arrondi inf. (3 armes = 1 max)
Racket	50% des items max
Téléphone	Autorisé, restitution obligatoire, contacts intacts
Accessoires	Chaînes/lunettes/habits : autorisé sans abus
Argent (police)	Interdit de distinguer propre/sale
Post-assaut FDO	100% sur 3 personnes max au hasard
Freeloot	Strictement interdit — ban immédiat

3.3 — Kidnapping & Prises d'otage

- Durée max kidnapping : 30 minutes.
- Interdit de braquer EMS, FDO (sauf dernier recours), gouvernement (accord staff).
- Rançon : max 5 000\$ par otage — max 15 000\$ par scène.
- Rush otages et faux otages : strictement interdits.
- Délai après RDV : 5 min minimum, à plus de 2 km.

3.4 — Sommations

- 3 sommations obligatoires avant toute action offensive.
- Escorte menottés : uniquement si troll, refus de scène ou No Pain RP.

3.5 — Véhicules — Règles générales

- PIT autorisé pour les deux camps après 10 minutes de poursuite.
- Off-road justifié RP uniquement. Grimper à 90° = power gaming.
- Plan pneus : interdit sauf No Fear abusif avéré (REC). Interdit contre la police.

CHAPITRE 4

ENTREPRISES

4.1 — Patron — Responsabilités

- Responsable de l'entreprise et du comportement de tous ses employés.
- Engage sa responsabilité RP à chaque recrutement.
- Mort RP = perte immédiate de l'entreprise.
- Autorisation d'exploitation gouvernement obligatoire.
- Comportement exemplaire obligatoire. Interdit d'imposer un âge HRP minimum.
- Départ : prévenir les référents, clôturer la comptabilité, ne pas vider le compte.

Non-respect des procédures de départ = lourdes sanctions + blacklist patronat.

4.2 — Co-patron

- Peut quitter à tout moment en avertissant son patron.
- 48h pour reprendre l'entreprise si le patron quitte.
- Responsable des décisions en l'absence du patron.

4.3 — Patron × Référent

- Dialogue régulier avec les référents obligatoire.
- Inactivité prolongée : le staff peut changer de patron.
- Absence ou ban : prévenir immédiatement les référents.

4.4 — Sanctions entreprises

- Départ/wipe sans prévenir = blacklist patronat.
- Interdit de vendre ses runs en indépendant.
- Interdit de revendre moins cher que le producteur initial sans accord.
- Présence sans invitation, fraude, forcer une entrée : strictement interdit.

4.5 — Entreprise × Illégal

- Être en service ne protège pas des PO. Fear RP obligatoire.
- Patronat incompatible avec l'illégal : Agence immobilière, Gouvernement.
- Interdit aux lead/co-lead PF ou membre gang/org d'être patron (sauf accord staff).

4.6 — Salaires & Blanchiment

- Rémunération supplémentaire par accord contractuel uniquement.
- Blanchiment : sous dossier validé, via machines en entreprise.
- Changement de patron = retrait du blanchiment.
- Comptabilité RP à jour obligatoire.
- Ex-service public : interdit d'obtenir le blanchiment.
- Braquer un groupe ayant blanchi : 50% de la somme récupérable.

4.7 — Annonces personnalisées

- 256 caractères max — 1 annonce toutes les 30 minutes.
- Professionnelles, cohérentes, sérieuses et lisibles.

Interdit : contenu provocateur, dons, allusions illégales, spam, NSFW, vente de véhicules, infos personnelles.

CHAPITRE 5

JUSTICE & GOUVERNEMENT

5.1 — Direction & Recrutement

- Nomination DOJ/DOT : décision exclusive du gouvernement.
- Candidats : casier vierge, aucun acte illégal dans les 60 derniers jours.
- Comportement exemplaire, langage respectueux, tenue adaptée.
- Juges : uniforme officiel obligatoire en audience.

5.2 — Responsabilités & Engagements

- Tâches quotidiennes avec rigueur.
- Collaboration inter-services dans le respect mutuel.
- Stricte confidentialité sur les affaires en cours.
- Décisions fondées sur l'équité et l'impartialité.
- Pas de déclarations publiques sur affaires en cours sauf directive gouvernementale.

5.3 — Mandat du Gouverneur

- Durée : 6 mois. Limite : 2 réélections consécutives.
- Représenter l'image de la mairie en toutes circonstances.
- Collaborer avec les services publics sans donner d'ordres directs.
- Professionnalisme, équité, respect.

CHAPITRE 6

EMS — SERVICES MÉDICAUX

6.1 — Soins & Cohérence RP

- Soins interdits dans le Hall d'Accueil.
- Après réanimation : le patient ne repart pas immédiatement.
- Blessures graves : soins RP complets et réalistes obligatoires.
- Système de bandages : 2 par camp. Retirer un bandage hors limite = interdit.

6.2 — Fear RP & Relations avec l'illégal

- Être en service ne dispense pas des scènes RP.
- Avant recrutement : passé illégal toléré si casier vierge.
- Après recrutement : toute activité illégale strictement interdite.
- Partager un coffre avec un illégal = complicité.
- Reprendre l'illégal après EMS : wipe complet obligatoire.

6.3 — Actes interdits & Véhicules

- Cacher un corps, protéger un acte illégal, tuer : interdits.
- Aucune préférence d'appels. Priorités : SAMP, US ARMY, LSFD.
- Surfacturation interdite. Grille tarifaire obligatoire.
- Véhicules EMS à fins personnelles : interdit.
- Motos réservées à l'UMU. Coma : ambulance obligatoire (pas d'Alamo).

6.4 — Interventions en contexte illégal

Règle principale : après 10 min sans police, les EMS débutent les soins.

- Cas 1 (Police absente) : sécurisation zone, réanimations directes, carré VIP 10 min.
- Cas 2 (Police a vu les tirs) : deux carrés séparés, pas d'échange d'armes.
- Cas 3 (Police sous les tirs) : pompiers si pas d'EMS en 5 min, staff si > 15 min.

6.5 — Ordonnances

- Cohérentes avec le RP, rédigées sérieusement.

CHAPITRE 7

FORCES DE L'ORDRE

7.1 — Win RP & Fair-Play

- Offrez des scènes de qualité. Vous n'êtes pas là pour gagner à tout prix.
- Sur-armés, sous kevlar, équipement gratuit. Prenez-le en considération.
- Code 99 / codes de renfort : interdits lors d'une prise en otage.
- Personne masquée : rappel verbal, pas de fouille automatique.
- Ne pas looter les joueurs dans le coma.
- Collision involontaire en poursuite : fair-play, laissez repartir.

7.2 — Cohérence RP & Fear RP

- Interdit de distinguer argent propre/sale.
- 30 jours d'attente après départ pour rejoindre le même service.
- Interdit de divulguer des informations internes.
- Pris en otage : jouer la peur. Ne pas s'aventurer seul sans renfort.
- Couleur de vêtement ≠ gang. Supposition hâtive sanctionnable.

7.3 — Opérations & Limites d'unités

Situation	Unités	Agents
Standard	4	—
Perquisition	5	15
Scène staff	6	16

7.4 — Munitions par arme

Type d'arme	Munitions
Arme de poing	90
Arme automatique	150
Fusil à pompe	30
Flashball	35
Flashball + Pompe	45

7.5 — Armes & Motos

- Armes lourdes : N+1 par rapport à la menace observée.
- Sortir armes lourdes uniquement en Defcon ou si situation l'exige.
- NOOSE : déploiement justifié uniquement.
- Motos autorisées : convois, saisies, drogue, braquages majeurs, radar avec fuite.
- Max 2 motos par patrouille. Accident = arrêt de la poursuite.

7.6 — Hélicoptère & Stockage

- Plaques depuis hélico : valables uniquement si clairement visibles sur photo RP.
- 15 min de vol max > refuel 5 min obligatoire sur héliports publics.
- Stockage d'armement en coffres de patrouille/personnels : interdit.

7.7 — Bracelet & TIG

- Bracelet : posé uniquement en prison ou au poste. Suivi hors poste impossible.
- DOJ n'a pas traité en 4 jours : jugement immédiat possible.
- TIG : 1 (refus de zone) à 80, 200 + report IG (cas graves).

Interdit d'envoyer en TIG : sans parler, en conflit RP, si agent, pour éviter une scène.

7.8 — Tenue & Preuves

- Tenue cohérente. Pas de tenue similaire à un groupe illégal.
- En intervention : plaque, GPB ou carte d'agent obligatoires.
- Dashcam et bodycam : constamment actives en service.
- Pas de caméras de surveillance à l'intérieur des bâtiments.

7.9 — Assauts & Sommations

- Conditions d'assaut : 20 min sans avancée, braqueurs non coopératifs (REC), otages lâchés, 3 PO successives.
- Protocole : sommation verbale (Lieutenant+) > mégaphone > encerclement > assaut.
- Post-assaut : négociateur + 3 personnes au hasard + loot 100%.

7.10 — Fusillades & Tirs

- Test de poudre obligatoire. Positif > palpation. Négatif > pas de fouille.
- Interdit de fouiller un corps avant réanimation.
- Tirs pneus : No Fear/troll abusif uniquement (REC conseillé).
- Tir dans l'eau : si fuite depuis véhicule terrestre, pas de location à proximité.

7.11 — Douanes & Contrôles

- 1 douane par district toutes les 2 semaines.
- Fouille complète : uniquement si contravention constatée.
- Interdit de crever les pneus d'un joueur faisant demi-tour.
- Saisie d'objet = pas d'amende. Saisie d'arme = procédure obligatoire.

7.12 — Poursuites & Fourrière

- Supérette/ATM : max 2 véhicules. Bijouterie/Fleeca/Pacifique : 2 par véhicule en fuite.
- Interdit de cumuler motos et hélicoptère. Interdit de fuir à l'eau.
- Fourrière : interdit depuis son véhicule ou si quelqu'un est dedans.

7.13 — Enquêtes (DOA)

- Infos d'indics : via rapports d'interrogatoire DOA uniquement.
- Dossier perquisition labo : localisation + 5 plaques + 5 arrestations + 5 interrogatoires + points de récolte + visuel.
- Labo public : 6 preuves. Labo privé : mandat obligatoire.

- Interrogatoire : DOA peut accorder jusqu'à 15 000\$ pour infos importantes.

CHAPITRE 8

ACTIVITÉS ILLÉGALES

8.1 — Interdictions générales

- Pas de revendication sans recrutement. Revendication obligatoire en cas de PO.
- Pas de retour quartier après course-poursuite.
- Ne mentez pas sur vos blessures, pas de camping quartier.
- Transfert illégal non autorisé = Ban + Ban Organisation.
- KP WIPE interdit par un lead. Kick via scène RP + exclusion F7.

8.2 — Tenues & Best Of

- Tenue cohérente. Gilet pare-balles factice interdit.
- Best of : vidéo non répertoriée + accord référents. Max 50% GF.

Interdit : vidéos axées conflits, musiques provocantes, contenu haineux.

8.3 — Horaires — Secteur illégal

Activité	Horaires
Champignons	24h/24
Vente drogue	13h > 03h
Fabrication/récolte	14h > 03h
Braquage magasin	14h > 03h
Braquage banque/fourgon	20h > 03h
Pacifique (semaine)	18h > 00h
Pacifique (week-end)	14h > 02h

8.4 — Pacifique Bank & Braquages

- Autorisé sans dossier aux horaires indiqués.
- Interdit de looter otages ou prendre le négociateur en otage.
- Plans Mules : véhicules adaptés uniquement.
- 1 braquage / 20 min si réussi. Échec : rebraquer immédiatement possible.

8.5 — Alliances & Missions

- Alliances interdites sauf cadre commercial.
- 1 seul allié par confrontation (choix définitif). Max 2 groupes vs police.
- Missions : accord commercial + paiement avant mission.
- Hiérarchie : Organisation > Moto Club > Gang > Indépendant.
- Le groupe missionné doit être du même niveau que la cible.

8.6 — Prises d'otage spécifiques

- Interdit de braquer : EMS, FDO (sauf dernier recours), gouvernement (accord staff).
- Rançon : max 5 000\$/otage — max 15 000\$/scène.
- Rush otages et faux otages : interdits.
- Interdit de tirer si groupe adverse a des otages.
- Après RDV : 5 min + 2 km minimum avant PO.

8.7 — Loot, Racket & Leak DOA

- Loot armes standard : interdit. En guerre : autorisé (voir 3.2).
- Téléphone : autorisé, restitution obligatoire. Freeloot : ban.
- Racket : 50% max des items.
- Leak DOA : interdit sans contexte RP valable + validation staff.

8.8 — Drogue — Production & Vente

- Véhicules catalogue illégal uniquement.
- Distribution : Orgs > Gangs/PF. Gangs > PF/Indépendants.
- Gangs ne vendent pas en rue. Orgs : uniquement drogues événements.
- Vente interdite : à moto/vélo/quad (sauf MC), en zone safe, en véhicule de location.

8.9 — Véhicules illégaux

- Interdits pour l'illégal : supersportifs, motos (sauf MC), entreprise, location.
- Off-road justifié RP. 90° = power gaming.
- Motos : interdites pour braquages/ventes. Autorisées MC ou guetteuse CVC.

8.10 — Armes illégales

- Liste saisissable : Matraque, Machette, Tesson, Hachette, Hache de guerre, Dague, Batte, Club de golf, Clé anglaise, Couteau, Cran d'arrêt, Marteau, Pied de biche, Queue de billard, Poing américain, Couteau Papillon, Karambit, Katana.
- Orgs/Gangs : interdit de vendre armes auto/lourdes aux PF/Indépendants.
- Loot braquage : 50% max arrondi inf. (3 armes = 1, 1 arme = 0).
- Échange armes interdites : autorisé. Aucun acte hostile lors de l'échange.

CHAPITRE 9

VIE CIVILE & STREAM

9.1 — Conduite civile

- Conduite réaliste. Vitesse max en ville sans raison = sanctionnable.
- Respectez les feux et la circulation en zone urbaine (Mass RP).
- Car-jacking sans raison RP : interdit.
- Accident grave : Pain RP obligatoire.

9.2 — Propriétés & Logements

- Intrusion sans raison RP (cambriolage planifié, mandat) : interdit.
- Un propriétaire peut défendre son domicile (Fear RP applicable à l'intrus).
- Propriétés = RP. Utilisation comme coffre-fort sans vie RP : déconseillée.

9.3 — Commerce entre joueurs

- Transaction de véhicule/biens de valeur : en RP (contrat, négociation).
- Arnaque RP autorisée dans la limite du raisonnable. Pas de manière répétée.
- RMT (vente contre argent réel) : ban permanent.

9.4 — Stream & Contenu

- Stream autorisé et encouragé. Délai 3 minutes minimum obligatoire.
- Stream sniping = Meta Gaming. Sanctionnable.
- Streameurs = mêmes règles que tous les joueurs.
- Contenu publié doit respecter les règles Best Of (section 8.2).

9.5 — Nouveaux joueurs

- 7 premiers jours = période probatoire. Staff plus pédagogue.
- Privilégiez l'observation et les scènes civiles au début.
- Utilisez /report pour poser vos questions au staff.
- Après la période probatoire, la méconnaissance du règlement n'est plus une excuse.