



APOSTILA DE ESTUDO POLÍCIA

1 - Apresentação

As corporações da POLÍCIA na cidade consiste em algumas guarnições, nas quais são:

- **EQUIPE DE VIATURAS:** Primeira etapa de todo recruta, onde serão feitas patrulhas apenas na cidade, essa equipe não poderá subir em Niterói.
- **GTM:** A equipe de GTM estará auxiliando a Equipe de Viaturas nas abordagens e perseguições, sempre necessitando do apoio das VTR's para poder exercer seu serviço com êxito em caso de encaminhamentos para a DP.
- **HELICÓPTERO:** Utilizado apenas em ações de rua, sequestro, joalheria, banco palleto e central, assalto do galinheiro, madeireira, transporte de prisioneiro (líder e sub líder), incursão e invasão.
- **BLINDADO:** Utilizado apenas em **assalto a banco central e palleto, invasões,**

incursões, joalheria, transporte de líder e sub líder, nióbio, sequestro e assalto ao açougue.

UNIDADE ÁGUIA:

A equipe do ÁGUIA auxilia a Equipe de viaturas nas perseguições, sempre necessitando do apoio das VTR's para poder exercer seu serviço com êxito.

2 - Como ingressar

Para ingressar na **Polícia** será necessário preencher o formulário em **#recrutamento** (caso houverem vagas na corporação) e caso seja aprovado será anunciado em **#aprovados**, após isso você comparecerá no local, na data e hora marcados e realizará o teste prático da polícia no qual vão ser cobrados prévio conhecimento sobre abordagens, regras e etc.

O recruta irá entrar primeiramente para a Equipe de Viaturas, podendo ingressar ao GTM a partir de Sargento.

3 - Conceitos Básicos

COPOM

Esta ferramenta de comunicação é essencial no dia-a-dia de todo policial, é por meio desta que os policiais passam informações de veículos suspeitos, meliantes, posicionamento das viaturas, direcionamento e etc, **PORTANTO, NÃO USE PARA ASSUNTOS DESNECESSÁRIOS**. * Será obrigatória a utilização do programa Zello para simular o COPOM e as diversas guarnições poderem se comunicar mais facilmente.

Neste meio é de extrema importância que se comunique utilizando ao máximo o Código Q, os mais usados e requeridos são:

QAP: "Na escuta"

QRX: "Breve Pausa"

QSL: "Positivo/Afirmativo/Entendido"

TKS: "Obrigado"

QTH: "Local"

QRA: "Seu nome"

QRR: "Reforço"

VTR: "Viatura"

QRU: "Ocorrência"

QTI: "A caminho"

Como utilizar?

Exemplo 1:

Policial 1: "QAP COPOM"

Policial 2: "QAP prossiga"

Policial 1: " VTR 01 da GTM saindo para patrulhamento QAP QRV total da rede QSL?."

Policial 2: "QSL"

Exemplo 2:

Policial 1: " QAP COPOM VTR 01 da GTM necessita de QRR no QTH da joalheria suspeita de possíveis indivíduos armados"

Policial 2: "QSL, VTR 01 da Rádio Patrulha está se encaminhando ao QTH"

Exemplo 3:

Policial 1: "QAP COPOM VTR01 da ROTA se dirigindo ao QTH da Favela no qual consta uma QRU de sujeitos armados, necessitamos de QRR ao redor do perímetro"

Policial 2: "QSL, VTR 01 da PMESP está se encaminhando ao QTH"

Viaturas

Na viatura existem 4 assentos, P1, P2, P3 e P4.

P1 – Motorista/Rodinha: Nas abordagens ele faz a segurança do P2 e após a situação ter sido contida ele irá fazer o perímetro, verificar se tem algum suspeito por perto da abordagem, ou se alguém está por vir para ajudar quem está sendo abordado.

P2 – Co Piloto/Chefe de Barca: Na ronda é ele quem faz as marcações no GPS e é quem se comunica no **COPOM**, nas abordagens é ele quem vai entrar em contato com o suspeito, este irá sozinho fazer toda a abordagem desde algemar até revistar, pegar documentos, checar porta malas e tudo mais então por isso ele depende totalmente do P1 de fazer a sua segurança pois ele estará exposto a riscos.

P3 - Reforço: Este dentro do veículo pode ajudar a comunicar no **COPOM** e realizar as marcações no GPS caso necessário, e nas abordagens este deve ajudar o P1 a proteger o perímetro e o seu P2.

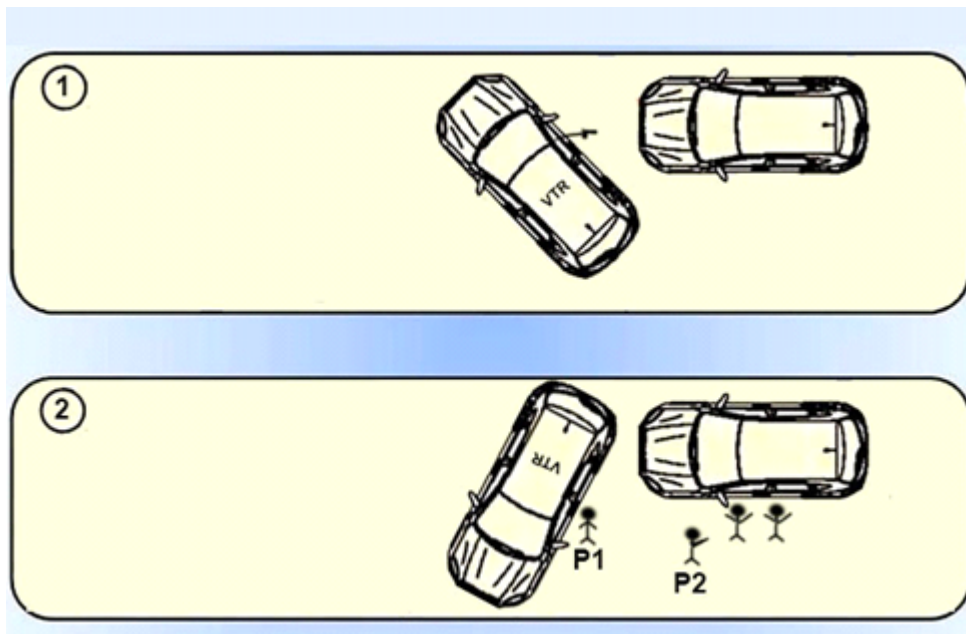
(OBS: caso estejam em 2 policiais apenas esta vaga pode ser usada para conduzir meliantes)

P4 - Meliante: Esta é a principal vaga para se conduzir o meliante de forma segura para a delegacia.

Códigos na Viatura:

- **Código 1:** Sem giroflex e sem sirene ligado
- **Código 2:** Somente giroflex ligado
- **Código 3:** Giroflex e sirene ligados

Posicionamento da VTR:



4 - Regras

As regras se encontram no Discord da cidade, no canal **#regras** é de extrema importância que se tenha conhecimento sobre elas, para evitar futuras punições dentro da corporação.

Os policiais fora de serviço não poderão ficar no rádio e não poderá solicitar QTH para outros policiais que estejam em serviço.

Proibido policial fazer tortura, maus tratos e qualquer tipo de violência (Vale apenas para o meliante detido).

Todas as corporações podem realizar BLITZ. Desde que estejam em um número de 8 players.

5 - Abordagens

- **Abordagem de rotina:** Esta consiste em abordar um cidadão de forma educada no qual não se há quaisquer suspeitas sobre o mesmo, você irá apenas pedir o RG do indivíduo, **REVISTAR** caso perceba que o mesmo apresentou uma reação fora do normal, caso tenha irregularidade conduza a DP, caso não, prossiga com a ronda. Obs: O uso de máscara e coldre ocasionam a revista extremamente NECESSÁRIA.

- **Abordagem de suspeita:** Esta consiste em abordar um cidadão que está cometendo ações suspeitas, como fugir ao ver a viatura, mudar totalmente o caminho que estava indo após ter avistado a guarnição, nessa situação você ainda deverá ser educado pois não se sabe o que realmente ocasionou para que o cidadão agisse daquela forma, o P1 deverá fazer a segurança mirando no suspeito porém só algemar caso encontre algum item ilegal, caso tenha irregularidade conduza a DP, caso não, prossiga com a ronda.

- **Abordagem de denúncia:** Esta abordagem você deverá ser mais firme visto que você já tem informações sobre o cidadão denunciado, tenha cuidado caso tenha sido informado que o mesmo estava armado sempre protegendo seu companheiro de equipe, algeme o suspeito antes de quaisquer averiguações para sua segurança e proceda de forma rápida para evitar incursões de outros meliantes.

Ao iniciar o patrulhamento todos os agentes da viatura deverão estar na call de expediente

Para dar início ao patrulhamento, o responsável pela modulação de rádio deve informar ao COPOM.

É obrigatório seguir as normas e funções de cada posição da viatura (P1, P2, P3...)

É extremamente proibido o patrulhamento e (ou) QRR estando sozinho na viatura

Regras GTM

O uso da unidade GTM é restrito aos agentes que possuem o brasão do curso de GTM. Entretanto, o uso pode ser autorizado por um SUPERIOR (caso o agente não faça parte da Unidade GTM).

Condições de patrulhamento:

O patrulhamento GTM é permitido somente quando houver 1 (uma) viatura em PTR com a GTM.

Obrigatório o uso da farda padrão GTM (com capacete).

O armamento permitido à GTM é liberado, podendo patrulhar com sub, metralhadoras e rifles.

Regras HELICÓPTERO (Unidade Águia)

O uso do helicóptero é restrito aos agentes que possuem o brasão do curso de Piloto Águia. Entretanto, o uso pode ser autorizado por um SUPERIOR (caso o agente não faça parte da Equipe de Pilotos Águia).

Condições de patrulhamento:

O patrulhamento aéreo é permitido somente quando houver 1 (uma) ou mais viaturas em PTR juntos.

Método de abordagem:

Para que uma abordagem seja realizada, o piloto deverá modular ao COPOM solicitando o QRR terrestre de uma VTR. (Na presença de atiradores, o P2 será o responsável por modular a atualização do QTH do QRR ao COPOM)

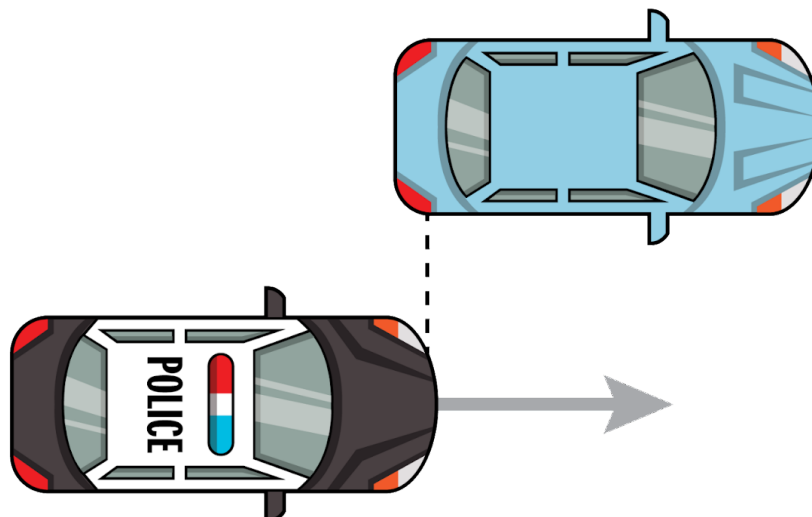
Armamento - Unidade Águia:

O armamento permitido aos atiradores da unidade aérea restringe-se à pistola, sub metralhadoras e rifles. - (Extremamente proibido o uso de SNIPER) -

6 - Perseguições

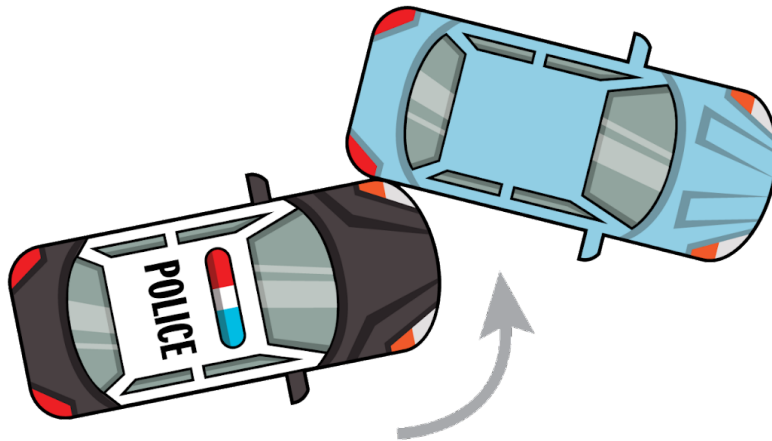
Durante perseguições o policial deve tentar ao máximo fazer com que o veículo do suspeito se choque ou fique inutilizável, forçando o meliante a se render.

Uma das maneiras mais efetivas é usar a manobra PIT que consiste em utilizar a VTR para tocar nos pneus traseiros do veículo que está dando fuga. (Imagem ilustrativa).

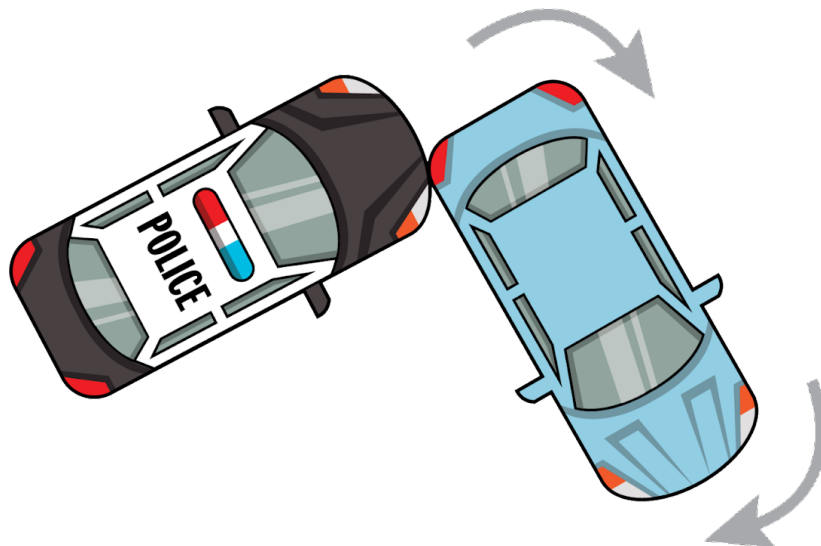


Usando o parachoque frontal, o oficial faz contato e conduz suavemente para o

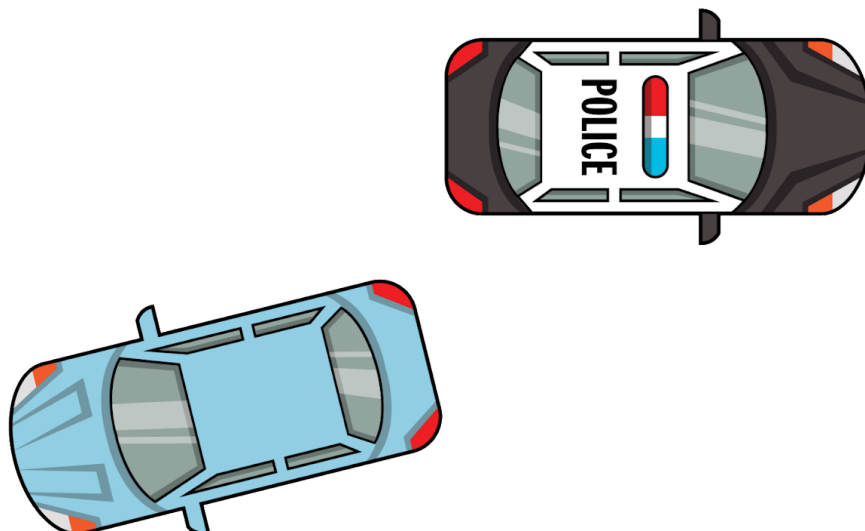
paracheque traseiro do veículo em fuga. (Imagem ilustrativa).



O veículo alvo gira na direção oposta da VTR, enquanto o oficial continua avançando. (Imagem ilustrativa).



O veículo alvo gira e para, o carro da polícia continua em frente até ficar longe do alvo. (Imagem ilustrativa).



* Disparos são permitidos em determinadas situações, mas sempre deverão ser direcionados nos pneus do veículo ou como disparo de aviso, sempre pedindo autorização do chefe de barca **(P2)**. Se o suspeito sacar uma arma ou atirar contra a guarnição, estará sendo permitido a todos oficiais da VTR atirarem contra o meliante para matar.

* Apenas atire em motos se tiver certeza que pegará no pneu, e em último caso.

* Permitido atirar em CASOS CONFIRMADOS DE ANTI AMOR A VIDA DO MELIANTE.

7 - Apreensões

Todas e quaisquer apreensões de armamentos deverão ser passadas para a Polícia Federal. Todos indivíduos que forem encaminhados para a prisão deverão ser registrados no canal **#ficha-criminal**, seguindo o mesmo modelo de prisões anteriores.

8 - Situações adversas

Situações de assaltos, roubos a lojas e etc. Serão repassados na prática a todos os recrutas.

Armamentos:

No setor de armamentos existem restrições quanto ao uso das armas disponíveis no Armário de Armas.

Cada recruta começa com pistola, e conforme vão subindo de CARGO pelo merecimento, poderão pegar sub, rifle, espingardas e assim vai.

O patrulhamento com GTM só poderá ser feito com Pistola de Combate.

9 - Expediente

Todo policial deve bater ponto de entrada/saída de serviço a fim de registrarmos o horário de trabalho do mesmo, no canal **#bater-ponto** do Discord.

10 - Avisos e ausências

As reuniões são marcadas de forma que estejam em um horário que a maioria da corporação possa comparecer, caso mesmo assim você não puder comparecer, deixe um aviso para que nós tenhamos ciência e saibamos que você tinha algum compromisso.

O mesmo cabe as ausências, todos temos problemas e às vezes acontecem situações inesperadas como problemas com o computador, problemas pessoais e etc, logo não vai ser por isso que você será retirado do seu cargo, **DESDE QUE** você mande uma mensagem ao comandante/coronel responsável.

OBS: 3 dias de AUSÊNCIA sem comunicar será retirado da corporação.

11 - Paisana

A utilização da arma à paisana é restrita a arma GLOCK, - 1 (uma) com 50 (cinquenta) munições.

Qualquer outro tipo de arma que um agente portar além da glock, levará punições graves.

12 - Código Penal

O código penal também se encontra no Discord em **#código-penal**, as fianças somente são válidas **para réu primário** e em alguns casos de crime mais leve a médios

13 - Fardamento

Coletes:

O uso de colete é obrigatório a TODOS durante o patrulhamento.

Chapéus:

O uso de chapéus é de CUNHO PESSOAL. (Não utilizando algo que o 'descaracterize' como um agente).

Máscaras:

O uso de máscaras é de CUNHO PESSOAL. (Não utilizando algo que o 'descaracterize' como um agente).

Acessórios:

O uso de acessórios é de CUNHO PESSOAL. (Não utilizando algo que o 'descaracterize' como um agente).

14 - Prisão

Todos os indivíduos pegos em flagrante devem receber a voz de prisão imediatamente e ser conduzidos ao departamento de polícia do RJ. Todos têm o direito a uma ligação a um familiar ou advogado, além do direito de permanecer calado. Devem ser consultados todos os dados do infrator (multas pendentes, CNH, passagens pela polícia, ocorrências, etc.) a fim de preencher corretamente o registro de prisão. - Qualquer infração cometida no processo de prisão pode ser adicionada à ficha do próprio.

O tempo maior de prisão que um meliante pode receber é de 160 meses (4,205e+8 segundos)

Aviso Importante

É permitido a utilização de apenas uma arma de grosso calibre além da pistola. (Ex.: Sig Sauer Mpx, Glock, Tazer e Colete).

O descumprimento desta regra pode resultar em advertência policial e na cidade.