

Página 160

V-F 1 - Verdadeiro: O Direito Internacional dos Conflitos Armados (DICA) permite que se despiste o inimigo por meio de estratégias (ou artifícios de guerra), desde que estes não apelem à boa-fé do adversário e não violem as regras do DICA.

Falso - Os estratégias de guerra são proibidos pelo DICA, pois induzem o adversário ao erro, sendo permitidas apenas ações de camuflagem.

V-F 2 - Verdadeiro: É proibido matar, ferir ou capturar um adversário recorrendo à perfídia, que constitui atos que apelem à boa-fé do inimigo com a intenção de enganá-lo.

Falso - O uso de perfídia é um ato permitido pelo DICA, desde que seja uma simulação de incapacidade por ferimento, sendo considerado um estratagema de guerra.

V-F 3 - Verdadeiro: Simular intenção de negociação a coberto da bandeira de tregua ou simular uma incapacidade causada por ferimentos são exemplos de atos de perfídia.

Falso - Simular rendição ou simular o estatuto de civil são exemplos de estratégias permitidas para induzir o inimigo ao erro.

Flash-card 1 Pergunta - O que o Direito Internacional dos Conflitos Armados (DICA) permite que se faça para despistar o inimigo, desde que não viole suas regras?

Resposta - Estratégias (ou artifícios de guerra).

Flash-card 2 Pergunta - Qual é a finalidade dos estratégias ou artifícios de guerra permitidos?

Resposta - Induzir um adversário ao erro ou fazer com que cometa imprudências, desde que não apelem à sua boa-fé.

Flash-card 3 Pergunta - O que constitui perfídia no DICA e qual é o objetivo de quem a pratica?

Resposta - Atos que apelem à boa-fé de um adversário com a intenção de enganá-lo, fazendo-o crer que tem direito à proteção das regras do DICA.

13.1 - INTRODUÇÃO

O Direito Internacional dos Conflitos Armados (DICA) permite que se despiste o inimigo por meio de estratégias (ou artifícios de guerra), de modo a impedi-lo de tomar a iniciativa ou induzi-lo a agir imprudentemente ou mesmo induzi-lo ao erro, contanto que os artifícios empregados não violem as regras do DICA.

13.2 - MEDIDAS DE DESPISTAMENTO PERMITIDAS

Os estratégias ou artifícios de guerra constituem-se em atos que têm por fim induzir um adversário ao erro ou fazer com que cometa imprudências, desde que não violem nenhuma regra do DICA e não apelem à boa-fé do adversário. Os estratégias (ou artifícios de guerra) não são proibidos ao contrário das perfídias definidas no item 13.3.

Dentre os estratégias (ou artifícios de guerra) permitidos em conflitos armados incluem-se as camuflagens, iluminações despistativas, navios e outros armamentos simulados, despistadores, forças simuladas, ataques e retiradas fictícias, emboscadas, falsas informações de inteligência, despistamentos eletrônicos e o uso de códigos, senhas e contrassenhas inimigas.

13.3 - MEDIDAS DE DESPISTAMENTO PROIBIDAS

O uso de despistamento não permitido pelo DICA é chamado de "perfídia". É proibido matar, ferir ou capturar um adversário recorrendo à perfídia. Constituem perfídia os atos que apelem à boa-fé de um adversário, com a intenção de enganá-lo, fazendo-o crer que tem o direito de receber ou a obrigação de assegurar a proteção prevista pelas regras de direito internacional aplicáveis nos conflitos armados. São exemplo de perfídia os seguintes atos:

- simular intenção de negociação a coberto da bandeira de tregua, ou simular rendição;
- simular uma incapacidade causada por ferimentos ou enfermidade;
- simular o estatuto de civil ou de não combatente;
- simular o estatuto protegido utilizando sinais, emblemas ou uniformes das Nações Unidas, de Estados neutros ou de outros Estados não Partes em conflito.

Página 161

V-F 1 - Verdadeiro: É proibido utilizar indevidamente o sinal distintivo da Cruz Vermelha, do Crescente Vermelho e a bandeira parlamentar.

Falso - O uso abusivo deliberado da bandeira parlamentar ou de outros emblemas protetores reconhecidos internacionalmente é permitido como estratégia de guerra.

V-F 2 - Verdadeiro: Navios de guerra e barcos auxiliares estão proibidos de simular intencionalmente o status de navios-hospital ou de barcos que cumprem missões humanitárias.

Falso - Navios de guerra podem simular temporariamente o status de navios-hospital para se aproximar de um alvo militar inimigo.

V-F 3 - Verdadeiro: No costume internacional referente à guerra naval, é permitido a navios de guerra beligerantes arvorar bandeiras falsas para despistar o inimigo, mas é ilegal entrar em ação de combate sem arvorar seu verdadeiro pavilhão nacional.

Falso - É permitido a navios de guerra beligerantes arvorar bandeiras falsas durante toda a ação de combate no mar, desde que as insígnias inimigas sejam mantidas à vista.

Flash-card 1 Pergunta - Qual a proibição em relação ao uso do emblema distintivo das Nações Unidas em um conflito armado?

Resposta - É proibido utilizar o emblema distintivo das Nações Unidas fora dos casos em que seu uso é autorizado por aquela organização.

Flash-card 2 Pergunta - Quais tipos de embarcações são proibidas de ter seu status simulado intencionalmente por navios de guerra?

Resposta - Navios-hospital, embarcações costeiras de salvamento ou outros meios de transporte sanitário.

Flash-card 3 Pergunta - Qual é a regra do costume internacional sobre o uso de bandeiras falsas por navios de guerra beligerantes no mar?

Resposta - É permitido arvorar bandeiras falsas para despistar, mas é ilegal entrar em ação de combate sem primeiro arvorar seu verdadeiro pavilhão nacional.

13.4 - USO INDEVIDO DE SINAIS, MARCAS E SÍMBOLOS DE PROTEGIDO

É proibido utilizar indevidamente o sinal distintivo da Cruz Vermelha, do Crescente Vermelho, do Leão-e-Sol Vermelho ou outros emblemas, sinais ou sinalizações previstos

pelas Convenções de Genebra de 1949 e seus Protocolos Adicionais I e II. É igualmente proibido fazer uso abusivo deliberado, em um conflito armado, de outros emblemas, sinais ou sinalizações protetores reconhecidos no plano internacional, incluindo a bandeira parlamentar e o emblema protetor dos bens culturais. É proibido utilizar o emblema distintivo das Nações Unidas fora dos casos em que seu uso é autorizado por aquela organização.

Proíbe-se aos navios de guerra e aos barcos auxiliares, em qualquer momento, simular intencionalmente o status de:

- a) navios-hospital, embarcações costeiras de salvamento ou outros meios de transporte sanitários;
- b) barcos que cumprem missões humanitárias;
- c) barcos de passageiros que transportam passageiros civis;
- d) barcos protegidos pela bandeira das Nações Unidas;
- e) barcos providos de salvo-conduto em virtude de um acordo prévio entre as partes, incluídos os barcos de cartel;
- f) barcos autorizados a arvorar o emblema da Cruz Vermelha, Crescente Vermelho, ou outros emblemas análogos; e
- g) barcos que participam do transporte de bens culturais sob proteção especial.

13.5 - BANDEIRAS, INSÍGNIAS E UNIFORMES NEUTROS

13.5.1 - No mar

Pelas normas do costume internacional referente à guerra naval, é permitido a navios de guerra beligerantes arvorar bandeiras falsas e disfarçar sua aparência externa para despistar o inimigo, levando-o a crer que a embarcação é de nacionalidade neutra ou que não seja um navio de guerra. Entretanto, é ilegal que um navio de guerra entre em ação sem primeiro arvorar seu verdadeiro pavilhão nacional. Portanto, o uso de bandeiras, insígnias ou uniformes de Estados neutros, durante uma ação de combate no mar, é proibido.

13.5.2 - No ar

Proíbe-se a todo momento às aeronaves militares e auxiliares simular que têm um status neutro.

13.5.3 - Em terra

Não há no DICA, aplicável à guerra terrestre, uma regra análoga àquela que permite aos navios de guerra beligerantes arvorarem bandeiras de Estados neutros. É proibido utilizar, em um conflito armado, as bandeiras, pavilhões, símbolos, insígnias ou uniformes militares de Estados neutros.

Página 162

V-F 1 - Verdadeiro: Navios de guerra podem arvorar o pavilhão do inimigo e ostentar marcações inimigas para despistar o oponente, mas devem arvorar seu pavilhão nacional antes de entrar em combate.

Falso - Navios de guerra que aroram o pavilhão do inimigo para despistar não precisam arvorar seu pavilhão nacional antes de entrar em combate, desde que não simulem o status de navio civil.

V-F 2 - Verdadeiro: Combatentes capturados atrás das linhas, usando o uniforme de seus adversários, não têm direito ao status ou proteção de prisioneiros de guerra.

Falso - Combatentes capturados usando uniformes inimigos são sempre protegidos como prisioneiros de guerra, desde que não tenham usado o uniforme para coletar inteligência.

V-F 3 - Verdadeiro: Na guerra aérea, não há obrigação de cessar o ataque a uma aeronave militar beligerante que aparente estar incapacitada, a menos que se saiba que ela foi removida permanentemente do conflito.

Falso - Na guerra aérea, o DICA exige que o ataque seja cessado imediatamente se uma aeronave inimiga simular incapacidade, por se tratar de um ato de perfídia.

Flash-card 1 Pergunta - Qual é a condição para que navios de guerra possam usar o pavilhão ou marcações inimigas para despistar o oponente?

Resposta - Devem arvorar seu pavilhão nacional antes de entrar em combate.

Flash-card 2 Pergunta - O que acontece com combatentes capturados atrás das linhas, usando o uniforme de seus adversários?

Resposta - Não têm direito ao status ou proteção de prisioneiros de guerra e têm sido sujeitos à punição severa.

Flash-card 3 Pergunta - Existe uma obrigação, na guerra aérea, de cessar o ataque a uma aeronave militar beligerante que aparente estar incapacitada?

Resposta - Não há obrigação de cessar o ataque, a menos que se saiba que a aeronave está realmente incapacitada a ponto de ter que ser removida permanentemente do conflito.

13.6 - BANDEIRAS, INSÍGNIAS E UNIFORMES INIMIGOS

13.6.1 - No mar

Navios de guerra podem arvorar o pavilhão do inimigo e ostentar marcações inimigas para despistar o oponente. Entretanto, antes de entrar em combate, devem arvorar seu pavilhão nacional.

13.6.2 - No ar e em terra

É proibido utilizar bandeiras, pavilhões, símbolos, insígnias ou uniformes militares das Partes adversas durante os ataques, ou para dissimular, favorecer, proteger ou obstruir operações militares.

Similarmente, os combatentes capturados atrás das linhas, usando o uniforme de seus adversários, não têm direito ao status ou proteção de prisioneiros de guerra e, historicamente, têm sido sujeitos à punição severa. Entretanto, é permitido aos tripulantes de aeronaves abatidas e prisioneiros de guerra fugitivos o uso de uniformes inimigos para se evadir de captura, contanto que não ataquem forças inimigas, não coletem informações de inteligência militar ou, ainda, não se engajem em operações militares. Como regra geral, as marcações inimigas devem ser removidas do equipamento inimigo capturado antes que este seja reutilizado em combate (artigo 13. 9).

13.7 - SIMULAÇÃO DE EMERGÊNCIA

É ilegal simular emergência pelo falso uso de sinais de perigo reconhecidos internacionalmente, tais como SOS e MAYDAY. Na guerra aérea, desde que não configure a

prática de perfídia, é permitido simular incapacidade ou outra emergência como meio de induzir o inimigo à interrupção de um ataque. Consequentemente, não há obrigação, na guerra aérea, de cessar o ataque a uma aeronave militar beligerante que aparente estar incapacitada.

Entretanto, sabendo-se que a aeronave inimiga está realmente incapacitada, a ponto de ter que ser removida permanentemente do conflito (por exemplo, grande incêndio ou avaria), existe uma obrigação de cessar o ataque para que se permita uma possível evacuação dos tripulantes ou passageiros. Porém, se a aeronave incapacitada demonstrar alguma capacidade ou intenção de causar destruição, não há essa obrigação.

13.8 - ALEGAÇÕES FALSAS DE STATUS DE NÃO COMBATENTE

Constitui violação do DICA matar, ferir ou capturar o inimigo por meio da falsa indicação de intenção de rendição ou por meio da simulação de naufrágio, doença, ferimento ou status de civil. Um ataque de surpresa realizado por pessoa simulando naufrágio, doença ou ferimento enfraquece o status de protegido daqueles que estejam incapacitados para o combate. Similarmente, atacar forças inimigas fazendo-se passar por civil coloca todos os civis em perigo. Tais atos de perfídia são punidos como crimes de guerra.

Página 163

V-F 1 - Verdadeiro: Atacar forças inimigas fazendo-se passar por civil constitui um ato de perfídia e é punido como crime de guerra, pois coloca todos os civis em perigo.

Falso - Civis que atacam forças inimigas simulando o status de não combatente são protegidos pelo DICA se, após a captura, declararem sua participação no ataque.

V-F 2 - Verdadeiro: Um combatente armado que não pode se distinguir da população civil conservará o estatuto de combatente, desde que use as suas armas abertamente durante cada ação militar e em evolução que precede o ataque.

Falso - Combatentes armados que não se distinguem da população civil perdem o estatuto de combatente e são sempre considerados combatentes ilegais.

V-F 3 - Verdadeiro: Espiões e sabotadores estão incluídos na categoria de combatentes ilegais, assim como civis participando diretamente em hostilidades não autorizadas.

Falso - Apenas civis que participam diretamente das hostilidades são considerados combatentes ilegais, não incluindo espiões ou sabotadores que são militares.

Flash-card 1 Pergunta - Por que atacar forças inimigas fazendo-se passar por civil é um ato de perfídia punido como crime de guerra?

Resposta - Porque coloca todos os civis em perigo.

Flash-card 2 Pergunta - Qual é o risco para um civil que mata ou fere um adversário simulando o status de não combatente?

Resposta - Pode ter seu status de prisioneiro de guerra negado e ser punido como combatente ilegal.

Flash-card 3 Pergunta - Qual a condição para que um combatente armado que não pode se distinguir da população civil conserve seu estatuto de combatente?

Resposta - Deve usar as suas armas abertamente durante cada ação militar e enquanto estiver à vista do adversário ao tomar parte em uma evolução militar que precede o ataque.

- Combatentes ilegais

É proibido a pessoa civil matar, ferir ou capturar um adversário por meio da simulação do status de não combatente. Se julgada, por um tribunal competente do Estado capturador como combatente ilegal, tal pessoa pode ter seu status de prisioneiro de guerra negado podendo, dessa forma, ser punida. No entanto, levando em conta que há situações nos conflitos armados em que, devido à natureza das hostilidades, um combatente armado não pode se distinguir da população civil, ele conservará o estatuto de combatente desde que, em tais situações, use as suas armas abertamente:

a) durante cada ação militar; e

b) enquanto estiver à vista do adversário, ao tomar parte em um evolução militar que precede o lançamento do ataque em que deve participar.

Os combatentes ilegais incluem espiões, sabotadores ou civis participando diretamente nas hostilidades ou quem se engaje em ataques ou ações militares não autorizados.

13.9 - ESPIÕES

Um espião é alguém que, fazendo uso da falsa alegação de ser não combatente, ou de ser pertencente a uma força amiga, atua em território sob controle inimigo ou em zona de operação de uma força beligerante, tentando obter informações, com a intenção de passá-las a um beligerante oponente. Os membros das forças armadas que penetrem em território sob controle inimigo, usando vestimentas civis ou uniforme do inimigo para coletar informações de inteligência, são considerados espiões.

De acordo com o art. 5º da IV Convenção de Genebra, se uma pessoa for detida em território ocupado como espiã, essa pessoa poderá, em caso de absoluta necessidade de segurança militar, ser privada dos direitos de comunicação previstos na Convenção. Já militares propriamente uniformizados, conduzindo missões de reconhecimento atrás das linhas inimigas, não são considerados espiões.

Os tripulantes de navios de guerra ou aeronaves militares engajados em missões de coleta de informações de inteligência em águas ou espaço aéreo inimigo não são espiões, a menos que o navio ou a aeronave apresente marcações falsas de ser civil, neutro ou inimigo.

Página 164

V-F 1 - Verdadeiro: Espionar durante o conflito armado não é uma violação do Direito Internacional (DI), mas os espiões capturados não têm direito ao status de prisioneiro de guerra.

Falso - Espionar durante o conflito armado é uma grave violação do DI, e espiões capturados devem ser tratados como criminosos de guerra.

V-F 2 - Verdadeiro: Em território ocupado, o direito de comunicação previsto na Convenção não é garantido a espiões, sabotadores ou pessoas sob legítima suspeita de atividades prejudiciais à segurança da Potência ocupante.

Falso - Em território ocupado, todos os detidos, incluindo espiões e sabotadores, devem ter o direito de comunicação garantido pela IV Convenção de Genebra.

V-F 3 - Verdadeiro: Todo aquele que, tendo participado em hostilidades, não tiver direito ao estatuto de prisioneiro de guerra, tem direito a garantias fundamentais, como a proteção contra atentados à sua vida e dignidade.

Falso - Aquele que não tem o estatuto de prisioneiro de guerra não goza de nenhuma proteção legal e pode ser submetido a tratamentos humilhantes.

Flash-card 1 Pergunta - Qual é o status legal de um espião capturado pelo Estado adversário?

Resposta - Não tem direito ao status de prisioneiro de guerra e pode ser julgado e punido de acordo com a lei nacional do Estado capturador.

Flash-card 2 Pergunta - Em território ocupado, a quem não é garantido o direito de comunicação previsto na Convenção?

Resposta - Espiões, sabotadores ou pessoas sob legítima suspeita de atividades prejudiciais à segurança da Potência ocupante.

Flash-card 3 Pergunta - Qual direito fundamental deve ser assegurado a todo aquele que não tem o estatuto de Prisioneiro de Guerra, conforme o Protocolo I?

Resposta - O direito de não sofrer atentado contra sua vida, saúde, bem-estar físico ou mental, ou contra sua dignidade.

13.9.1 - Status legal

Espionar durante o conflito armado não é violação do DI. Entretanto, espiões capturados não têm direito ao status de prisioneiro de guerra. O Estado capturador pode julgar e punir os espiões de acordo com a sua lei nacional. O espião que se reuniu às forças armadas a que pertencia e posteriormente seja capturado pelo inimigo, será tratado como prisioneiro de guerra e não incorre em responsabilidade alguma pelos atos de espionagem anteriores.

13.10 - TRATAMENTO COM HUMANIDADE

De acordo com o Protocolo I às Convenções de Genebra, todo aquele que, tendo tomado parte em hostilidades, não tiver direito ao estatuto de prisioneiro de guerra e não se beneficiar de um tratamento mais favorável, em conformidade com a IV Convenção de Genebra, terá, em qualquer momento, direito à proteção de suas garantias fundamentais, tais como:

- a) não sofrer atentado contra sua vida, saúde e bem-estar físico ou mental;
- b) não sofrer atentado contra sua dignidade, em particular tratamentos humilhantes e degradantes;
- c) ser informado, sem demora, das razões da sua prisão, detenção ou internação, em uma língua que compreenda; e
- d) ser julgado por um tribunal imparcial e regularmente constituído, que se conforme com os princípios de um processo judicial regular, como a oportunidade de contraditório, defesa e garantia de não ser forçado a testemunhar contra si próprio.

Em território ocupado, como mencionado no art. 13. 9 desta publicação, não é garantido o direito de comunicação, previsto na Convenção, aos espiões, aos sabotadores ou pessoas sobre as quais recaia legítima suspeita de atividades prejudiciais à segurança da Potência ocupante.