

# Crimes Hediondos

• art. 5º inciso XLIII CF

@beatriznamiestudies

• nosso sistema adotou o sistema legal, ou seja, é crime hediondo somente aquilo que está previsto no art. 1º da lei 8073/90.

↳ Rol taxativo

• STF entende que são crimes de maior potencial ofensivo

"crimes hediondos são aqueles que o legislador quis considerar como hediondo"

→ **sistemas**

- ↳ sistema legal: rol taxativo - lei
- ↳ sistema judicial: magistrado decide
- ↳ misto: mistura dos dois - rol exemplificativo

→ **crimes**: podem ser consumado ou tentado

• Previstos no CP: - homicídio: (não são todos os homicídios que são considerados hediondos, mas, todo homicídio qualificado é hediondo)

↳ Simple: art. 121, ~~5º~~ - atividade típica de grupo de extermínio (apenas), milícia privada NÃO é hediondo

↳ qualificados: todos são hediondos

↳ privilegiado: redução de pena. NÃO é hediondo.

• É possível que haja um homicídio privilegiado qualificado e mesmo assim NÃO é hediondo.

nat. objetiva

nat. objetiva

- lesão corporal: somente quando for de natureza gravíssima e seguida de morte funcionais (lesão corporal funcional).

- Roubo: é hediondo quando for majorado pela restrição da liberdade da vítima.

• **ex**: prendo as vítimas dentro do quarto enquanto subtraio os objetos

↳ É diferente de quando privo a liberdade (sequestro)

Quando majorado pelo emprego de ARMA DE FOGO ou de uso proibido ou restrito.

Qualificado pela ocorrência de lesão corporal grave ou seguido de morte (latrocínio).

- Extorsão: depende do comportamento da vítima (nã houve mudança com pacote anticrime)

- Estupro: também ã teve mudança

@beatriznamiestudies

Estupro de vulnerável

- Epidemia com RESULTADO MORTE, não é qualquer epidemia.

- Produtos para fins terapêuticos e medicinais: por exemplo o álcool em gel.

- favorecimento da prostituição: QUANDO praticado contra criança, adolescente e vulnerável.

- furto qualificado com emprego de explosivo ou artefato análogo: é hediondo. **086:** Roubo com emprego de explosivo / artefato análogo NÃO é hediondo