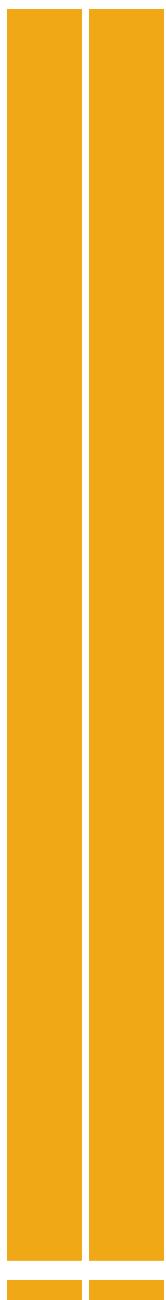


METROPOLITAN DIVISION

Information and procedures manual



ÍNDICE

- ENFOQUES DE LA DIVISIÓN
 - ARMAMENTO
 - EQUIPAMIENTO
 - JERARQUIA
 - VEHICULOS
 - ASIGNACIONES
 - HERRAMIENTAS
 - TIPOS DE FUEGO
 - CÓDIGOS TÁCTICOS
 - UNIDADES / PELOTONES
 - BINOMIOS
 - PROCEDIMIENTOS
- > Atrincheramiento
- > Allanamiento
- > Redada
- > Secuestro

ENFOQUES DE LA DIVISIÓN METROPOLITANA

La responsabilidad principal de la División es brindar apoyo a los esfuerzos policiales comunitarios mediante el

despliegue de recursos adicionales para la supresión del crimen en Los Santos cuando sea necesario.

- 1. Búsqueda y rescate de rehenes.
- 2. Proporcionar asistencia a los detectives para la correcta resolución de crímenes.
- 3. Operaciones antidisturbios.
- 4. Creación de perímetro de seguridad contra francotiradores durante visitas o eventos, tanto privados como públicos.
- 5. Proporcionar potencia de fuego superior y de asalto en determinadas situaciones.
- 6. Rescate de funcionarios o ciudadanos en peligro.
- 7. Resolver situaciones de alto riesgo con una mínima pérdida de vidas, lesiones o daños a la propiedad.
- 8. Prestación de asistencia durante órdenes de detención.
- 9. Proporcionar seguridad adicional en eventos especiales.
- 10. Ejecución de órdenes de arresto o allanamiento.
- 11. Actuación inmediata ante situaciones que involucren sujetos atrincherados u amenaza terrorista.
- 12. Estabilización de personas que busquen suicidarse.
- 13. Realización de operativos antinarcóticos.
- 14. Asegurar el equilibrio en todo tipo de situación.
- 15. Redadas a organizaciones criminales.

ARMAMENTO

Carabina M4A1.

El M4A1 suele desempeñar un papel relevante en las distintas operaciones de combate, habiendo sido diseñado para el combate en espacios cerrados, tripulaciones de unidades móviles y aéreas, paracaidistas y operaciones militares especiales ideal para distancias cortas y largas es un fusil de asalto altamente utilizado en todo el mundo. Es una variante del M4 y utiliza el calibre 5,56 x 45 mm NATO.

Pistola USP-5.

Por su potencia de tiro y facil manejo es la más portada por los operadores SWAT la USP-5 es una popular pistola semiautomática fabricada por Heckler & Koch. Es ampliamente utilizada por fuerzas de seguridad y civiles en todo el mundo. Con un calibre de 9 mm,

Pistola Glock 18.

la Glock 18 es una pistola de fuego selectiva fabricada por la compañía austriaca Glock. Es una versión modificada de la popular Glock 17 y se distingue por su capacidad de disparo automático. Con un calibre de 9 mm,

HK MP5.

Su ventaja principal es su diseño compacto que permite una mejor maniobrabilidad en espacios cerrados. Este modelo está equipado con un selector de modo disparo que le permite elegir entre semiautomático y modo de disparo de tres cartuchos es ideal para media distancia

Escopeta Remington 870

La Remington 870 es alimentada desde abajo, tiene un cajón de mecanismos con portilla de eyeción, un depósito tubular bajo el cañón, dos barras de empuje, martillo interno y un cerrojo que se fija en una extensión del cañón con una potencia de tiro increíble excelente a corta distancia.

Fusil de precisión M24

El M24 es considerado un "sistema de armas" pues no solo está compuesto por el fusil, sino también por otros componentes como la mira telescópica un cargador con 3 balas de alto calibre capaz de penetrar un blindaje con un tiro

Ametralladora ligera M249.

La ametralladora fue introducida en 1984 siendo la única candidata en superar varias pruebas. Provee el gran volumen de fuego de una ametralladora media con munición de menor peso. La M249 es accionada por los gases del disparo y enfriada por aire. Posee un cañón de cambio rápido, que permite a sus servidores reemplazarlo en poco tiempo cuando se sobrecalienta o bloquea es utilizada para repeler el fuego enemigo.

Gafas visión nocturna e infrarroja.

Las gafas de visión nocturna amplifican la luz disponible en el ambiente, como la luz de las estrellas o la luz residual de la luna, para que el usuario pueda ver con mayor claridad. Estos dispositivos utilizan tubos de intensificación de luz que captan la luz y la amplifican, lo que permite al usuario ver objetos y personas en la oscuridad, los lentes de visión infrarroja tienen la función de la visión humana para ver la radiación infrarroja u otras longitudes de onda emitida desde los cuerpos, nos sirve para distinguir movimientos de calor entre zonas donde la visión es borrosa, identificar blancos a una distancia de 10 - 15m.

Gas CS.

Conocido comúnmente como gas lacrimógeno, este provoca perdida de agudeza visual y dificultad respiratoria es un dispositivo no letal utilizado para dispersar o incapacitar temporalmente a un individuo Cinco unidades por operador

Optiwand.

Es un sofisticado dispositivo de observación que permite a los agentes examinar las situaciones tras las esquinas y bajo puertas cerradas sin exponerse a las líneas de fuego. En la parte superior de este se encuentra una pantalla LCD que muestra las imágenes que percibe la cámara situada al final de la varilla expansible. Es una herramienta valiosa para reunir información en lugares antes de despejar el terreno y exponer potencialmente a tu equipo al fuego.

EQUIPAMIENTO

Nombre: Casco Kevlar

Material: Fibra de Ke larga

Peso: 1.69 kg

Resistencia: Calibre bajo y fragmentos arrojadizos

Descripción: El casco cuenta con una ranura específica donde lleva una cámara GoPro modificada para transmitir en vivo toda la transmisión a central, deben colocarse la GoPro antes de cada operación con su Traje SWAT.

Nombre: Máscara de gas

Material: Polímetros Plásticos, Caucho y filtros

Peso: 0.700 kg

Resistencia: A gases tóxicos y granadas lacrimógenas.

Descripción: Tiene el propósito de mantener los gases fuera del rostro. Esencial al momento de utilizar lacrimógenas en cualquier operación, la máscara tiene que estar guardada o colgada en un lugar de fácil acceso.

Nombre: Chaleco Kevlar SWAT

Material: Fibras Kevlar

Peso: 2.85 kg

Resistencia: Armamento ligero y pesado

Descripción: Tiene cinturones en los que podemos colgar cargadores, granadas y demás.

Nombre: Guantes Kevlar

Material: Fibras Kevlar

Peso: 0.430 kg

Resistencia: Resistentes a cortes, quemaduras y raspones

Descripción: Esta reforzado en los nudillos para proporcionar un golpe más contundente en caso de ser necesario

Nombre: Precintos

Material: Polietileno de alta densidad

Peso: 0.015 kg

Descripción:

Tiene la misma funcionalidad que las esposas convencionales pero estos precintos al ser extremadamente livianos y de facil manejo permite un mejor transporte asi dando la posibilidad de que estás sean llevadas hasta de un maximo de 15 unidades de Precintos.

Nombre: FEI-10

Peso: 0.4 Kg.

Potencia: 650W

Descripción: Taladro compacto de alta potencia. eficaz para realizar agujeros en muros con el fin de un mejor análisis y verificación de un objetivo en particular.

Capacidad:

- Perforación en Acero [13 mm]
- Perforación en Hormigon [16 mm]
- Perforación en Madera [24 mm]

Nombre: MIKOR MGL.

Peso: 5.4 Kg.

Potencia: 40 M

Descripción: Lanzagranadas especializado para situaciones donde se amerite lanzar a una larga distancia las lacrimogenas, distancias cuales sus brazos no llegan.

JERARQUÍA

Aprendíz

Practicante de la división, este está a la espera de sus clases y su introducción a la Metropolitana para poder hacer uso de las asignaciones y capacitaciones.



Soldado

Culminó con las clases de ingreso y capacitación básica a la división con éxito, desde este punto el mismo puede optar por pertenecer algún sub pelotón si destaca en la división.



Cabo primero

Operador con un futuro prometedor dentro de la división, a partir de aquí tiene más libertades en la división, tales como pertenecer tanto a la unidad SIERRA y TIERRA al mismo tiempo.



Cabo segundo

Este es un paso más en la división con el cual se puede aspirar a un rango destacable como Sargento primero, si se tiene un desempeño excelente en la división.



Sargentos

Agentes con alto rendimiento en la división, capaz de liderar sin problema una situación pesada, supervisores de la división en cuanto situaciones de alto riesgo desde este rango podrás optar por ser Capitan de alguna Subunidad y formar parte del cuerpo de Training.



Teniente primero

Operador capaz de influir en la toma de decisiones en general de la división, esta listo para liderar en lo absoluto y capacitar a los miembros de la división.



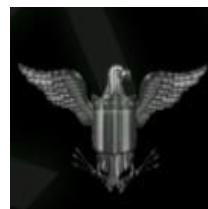
Teniente segundo

Operador que forma parte de la jefatura de la división capaz de efectuar cambios por sí mismo.



Capitán

Sub Encargado de la división, supervisor de las unidades de la Metropolitana, cumple un rol parecido al encargado.



Comandante

Encargado de la Metropolitana, este tiene la responsabilidad de la toma de decisiones, cambios jerárquicos y de la división.

VEHÍCULOS

Bearcat (Blindado)



Los BEARCAT tienen distintos sistemas de estructuras y modificaciones los cuales pueden ser usados en distintas situaciones. Sistemas móviles llamados Liberator para permitir que las unidades tácticas acceden a una variedad de estructuras elevadas, como edificios de varios pisos, barcos o muelles durante situaciones de alto riesgo. Situaciones de rehenes o terroristas.

CONTIENE

- Protección contra explosivos químicos y de alto rendimiento.
- Estrobos.
- Sistema de detección de radiación.
- Sistema de cámaras termográficas.
- Focos / Reflectores.
- Trampilla de artillero.

EQUIPAMIENTO

- Granadas lacrimógenas.
- Escopeta de franqueo.
- Carga C2 (2 unidades)
- Escopeta no letal.
- Máscara de gas. (2 unidades)
- Lanzagranadas M9
- Optiwand (2 unidades)

- Dron tierra y aire
- Botiquín de primeros auxilios AID KIT
- Escudo balístico (3 unidades)

Lenco Bearcat (Enforcer)



Esta unidad es un camión de transporte modificado específicamente para el departamento de Los Santos, es para transporte de personal seguro ya que cuenta con un blindaje de altas prestaciones, además de poseer un blindaje pesado capaz de proteger a todos los tripulantes de la unidad, es ideal para una desplegarse en plena incursión en zonas rojas, allanamientos, atrincheramientos, etcétera. Puede también ser solicitada por un puesto de comando, miembro de la cúpula o alguien de la jefatura de la división.

CONTIENE

- Protección contra explosivos químicos y de alto rendimiento.
- Estrobos.
- Sistema de cámaras termográficas.
- Línea de comunicación segura.

EQUIPAMIENTO

- Optiwand. (3 unidades)
- Dron Tierra y aire.
- Escopeta de franqueo.
- Traje táctico (Chaleco, casco, guantes, protectores) (4 unidades)
- Ariete.
- Munición extra.
- Escalera plegable
- Botiquín de primeros auxilios First Aid Kit
- Lanzagranadas M9
- Escudo balístico (4 unidades)
- Carga C2 (4 Unidades)

Tanqueta Antidisturbios



La tanqueta RIOT es una adaptación de un modelo militar para el uso de protección brindada al cuerpo policial del departamento de Los Santos en situaciones dónde haya mucha aglomeración ya sea de protestas, manifestaciones, huelgas o algo por el estilo. Esta unidad está totalmente blindada tanto es así que se ve limitada por el peso del blindaje la poca visibilidad del conductor, es utilizada por la subunidad antidisturbios en situaciones que lo ameriten.

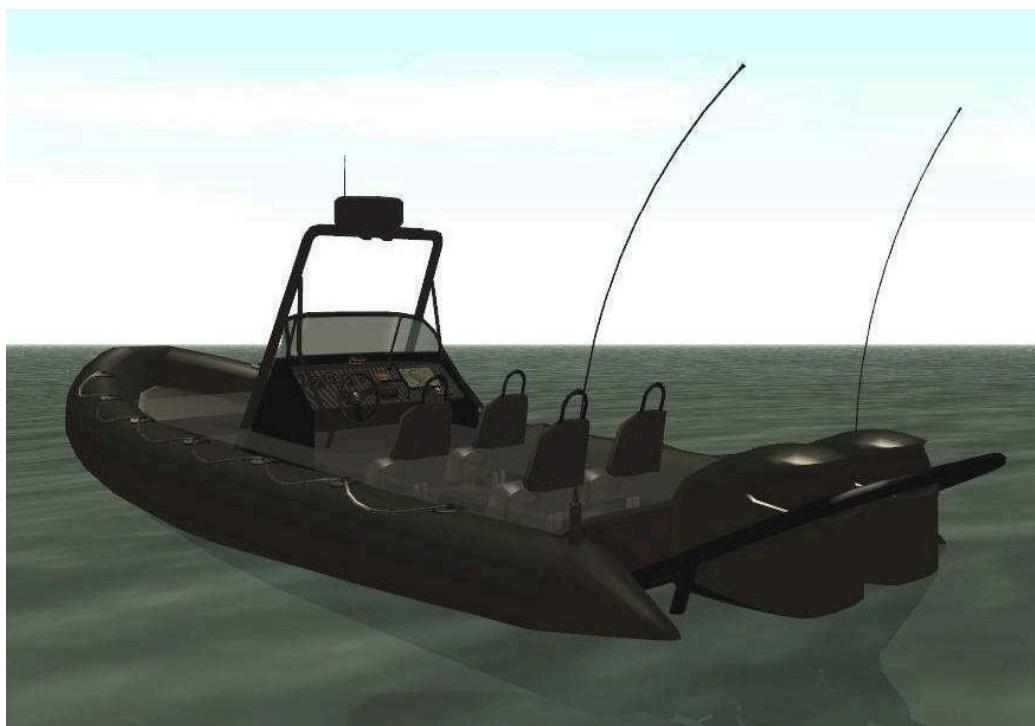
CONTIENE

- Boquilla de despliegue de Gas CS o Agua.
- Estrobos.
- Computadora policial.
- Cámaras y sensores traseros y delanteros.
- Sistema de cámaras termográficas.
- Trampilla de techo.
- Neumáticos antibalas.

EQUIPAMIENTO

- Munición extra.
- Escalera plegable.
- Escopeta no letal.
- Granadas lacrimógenas.
- Botiquín de primeros auxilios First Aid kit
- Escudo balístico (6 unidades)

Unidad ZEBRA



Esta unidad corresponde a la subunidad ZEBRA es por excelencia la unidad de apoyo marítimo del departamento, y aunque es más representada por su modelo más contundente como lo es la

Launch. También existen los Coastguard que también pertenecen al grupo de unidades para el apoyo marítimo siendo esta última la unidad enfocada en la rapidez de actuar por la velocidad que tiene.

CONTIENE

- Capacidad para 5 tripulantes simultáneos.
- Capacidad para un artillero en la parte trasera de la unidad.
- Techo desmontable.
- Una zona de almacenamiento.

EQUIPAMIENTO

- 2 Salvavidas.
- 1 Botiquín de primeros auxilios First Aid kit.
- 2 sogas de 5 metros cada una.
- 1 kit de iluminación.
- Escudo balístico (2 unidades)

ASIGNACIONES

COD

Esta asignación está enfocada en la supresión del crimen de la ciudad en distintas zonas donde haya una concentración criminalística.

La asignación puede ser conformada por un miembro de la división con un máximo de cuatro miembros, en esta asignación irán con equipamiento ligero, su arma reglamentaria, lacrimógenas y uniforme de oficial.

VEHÍCULOS PERMITIDOS

- Unidades marcadas color negro.
- Unidades no marcadas.
- Vehículo de uso personal 4 puertas (Maletero NO utilizable)

REQUISITOS

- Cumplir con la clase de introducción a la división con éxito.

- Una unidad operativa (Para salir en COD con una unidad marcada).
- Dos unidades operativas (Para salir en COD con una unidad no marcada).
- Ser Cabo Primero en adelante para hacer uso de un vehículo personal.

OMEGA

El uso de esta asignación debe ser previamente autorizada por la jefatura de la división Comandante, Capitán y Teniente segundo, el objetivo de la misma es el rastrillaje y búsqueda de objetivos particulares, ya sea una situación anterior donde hubo una gran concentración de actividad ilícita en una zona, la asignación permite a cuatro miembros de metro hagan uso de una unidad no marcada para mejor camuflaje y así cumplir su objetivo eficazmente Cabos segundos pueden salir en esta asignación aunque esto no quite que un Cabo primero, pueda hacerlo siempre y cuando esté presente un Sargento primero en la asignación que logre supervisar su trabajo

VEHÍCULOS PERMITIDOS

- Unidad no marcada
- Unidad personal

REQUISITOS

- Ser Cabo segundo o Cabo primero con supervisión.
- Tener autorización previa de la jefatura de la división.
- Tres unidades operativas.

CENTINEL

Mantener una unidad encubierta de la División Metropolitana destinada a intervenciones encubiertas de alto riesgo, con enfoque en vigilancia y supresión cuando la situación lo amerite. Esta unidad opera con vehículos personales o no marcados y ropa de civil con chalecos identificativos "LSPD".

VEHÍCULOS PERMITIDOS

- Auto Personal o No marcadas.

REQUISITOS

- Ser Sargento en adelante para poder hacer uso de la asignación.
- Dos Unidades Operativas
- Mucha tasa de criminalidad.

RESCUE

Los miembros que conformen esta asignación serán encargados de realizar presencia en zonas con un nivel de peligro bastante alto, el objetivo de esta es similar a la cod, supresión del crimen pero ahora con equipamiento pesado y unidades especializadas. Cuenta con dos vehículos pesados que se movilizan al equipo SWAT ya sea un blindado y una Enforcer o dos blindados. Recalcando esta asignación será la encargada de realizar un rastrillaje por las zonas donde hubo, hay o habrá actividad criminal altamente peligrosa.

VEHÍCULOS PERMITIDOS

- Enforcer.
- Blindado.

REQUISITOS

- Ser un cabo primero en adelante con supervisión.
- Un sargento primero en adelante para liderar y supervisar dicha asignación.
- 3 unidades Ordinarias en operatividad.
- Mínimo cuatro miembros de Metro disponibles. (mínimo 3 miembros para salir en una tanqueta)

K-9

Esta asignación se utiliza cuando hay la sospechas de actividades ilícitas relacionadas con estupefacientes, también es usada en controles y retenes de tránsito o simplemente para un patrullaje rutinario, cualquier miembro de metro que tenga un agente canino a su disposición podrá hacer uso de esta asignación junto a un oficial que pertenezca a la división metropolitana aunque no pertenezca al Peloton E.

Por motivos de seguridad hacia los sospechosos, la unidad que esté en esta asignación NO deberá transportar sospechosos.

VEHÍCULOS PERMITIDOS

- Unidades Marcadas.

REQUISITOS

- Una unidad operativa.

RIOT

Esta asignación es netamente utilizada por el peloton antidisturbios con la finalidad de frenar o controlar una aglomeración de gente potencialmente peligrosa en un sector determinado, tambien es usada como apoyo al departamento de bomberos en caso de una multitud en un intento de suicidio.

VEHÍCULOS PERMITIDOS

- Tanqueta Anti Disturbios.

REQUISITOS

- Pertenercer al pelotón C
- Haber llamados a central que se relacionen con el propósito de la asignación.

FOXTROT

Es una asignación en conjunto con la división de soporte aéreo. Consiste en que un agente de METRO junto a un piloto de DSA pueden trabajar en conjunto así haciendo uso de las habilidades del piloto para el posicionamiento de los miembros de METRO. Esta puede ser conformada hasta 3 tripulantes por parte de METRO. Se complementa también con otros objetivos de ser transporte para los miembros en situaciones lejanas donde se busque una rapidez para actuar.

VEHÍCULOS PERMITIDOS

- Unidad Aérea.

REQUISITOS

- Una unidad operativa de METRO con 2 agentes.
- Tres unidades operativas con 3 agentes
- Pertenercer a la unidad SIERRA

DAVID

Esta asignación tiene la finalidad de ser apoyo para la asignación RESCUE ¿Cómo funciona? Si hay 6 miembros de Metro que quieran pertenecer a Rescue tienen la opción de colocare como artilleros en el blindado o también conformar la asignación DAVID entonces en dicho caso de los 6 miembros, 4 conformarán dos blindados y los 2 miembros que faltan podrán hacer uso de esta asignación en una Rancher, Ford Explore color negro o unidad NO marcada de esta forma los 6 miembros irían en dos blindados y una rancher.

VEHÍCULOS PERMITIDOS

- Ford Explore color negro.
- Unidades NO marcadas.
- Burrito

REQUISITOS

- 3 unidades operativas.
- 6 miembros de Metro disponibles.

JULIET

la finalidad de esta asignación es la búsqueda y captura de sospechosos de alto riesgo con expedientes activos que esten en el ojo del CNI u del departamento de policía, cuatro agentes de

SWAT harán uso de su equipamiento pesado para distribuirse y escabullirse en Unmarked realizando una búsqueda implacable de los dichosos objetivos planteados, tiene variaciones como la Romeo & Juliet donde esta será conformada por cuatro miembros de SWAT en un vehículo y cuatro de GND en otro, realizando labores en conjunto para bienes comunes, usada en su mayoría en operativos, esta asignación es similar a Omega ya que necesita autorización de X rango pero esta vez de los Sargentos hacia arriba.

VEHÍCULOS PERMITIDOS

- Unidades NO marcadas
- Vehículo personal cuatro puertas

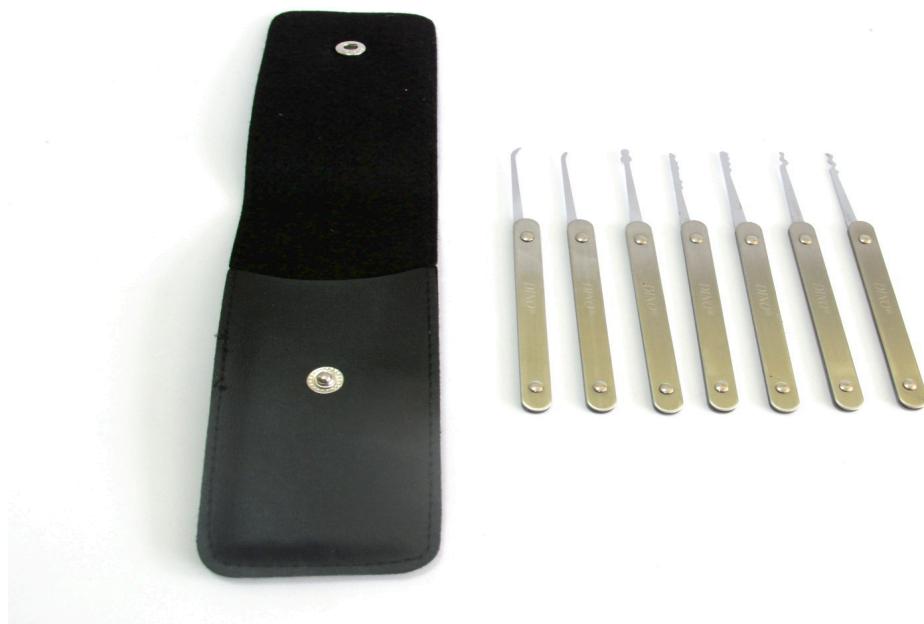
REQUISITOS

- 4 unidades operativas.
- 4 miembros de Metro disponibles
- 2-4 miembros de GND (En caso de querer conformar R&J)

HERRAMIENTAS

ARIETE y GANZÚA:

Estos instrumentos son muy útiles al momento de forzar una cerradura y cada uno de estos posee ventajas y desventajas: El ariete pese a ser muy efectivo es muy pesado y ocasiona mucho ruido debido a el choque con la puerta varias veces hasta derribarla, mientras que las ganzúas son mucho más prácticas pudiendo llevarlas simplemente en el bolsillo de nuestro uniforme pero esto se ve sacrificado el tiempo que se emplea en abrir la cerradura.



Escopeta de Franqueo

La escopeta de franqueo con mecanismo de corredera está modificada especialmente para franquear puertas cerradas. El arma dispara munición de franqueo diseñada para romperse en pequeños pedazos al impactar. Este comportamiento reduce la penetración y aumenta el daño al impactar en superficies rígidas. Estos factores hacen de ella un arma ideal para abrir cerraduras en puertas sin atravesarlas y dañar a alguien que se encuentre al otro lado. El extensor del cañón permite a los agentes trancar el arma en la puerta y asegurar la distancia correcta de la cerradura para que la munición sea más efectiva. El diseño compacto de la escopeta de franqueo permite a los miembros llevarla a sus espaldas, pudiendo así ser transportada.



Explosivos C2

La carga de franqueo C2 es un método potente y devastador de franquear una puerta. La carga compacta, especialmente diseñada cuenta con un detonador manual, destruye el mecanismo de cierre de la puerta y la fuerza para que se abra al mismo tiempo. El ruido y el impacto de la detonación hacen que la gente al otro lado de la puerta reaccione de forma similar que con una bengala deslumbrante, lo que proporciona una ventaja táctica al utilizar C2 en lugar de la escopeta de franqueo. La carga de franqueo C2 es un explosivo y puede herir o matar a cualquiera que se encuentre detrás de la puerta.



Escudo Balístico

El escudo balístico es un dispositivo que puede ser desplazado por las unidades SWAT para detener o desviar balas y otros proyectiles disparados contra su portador. Estos escudos también protegen de amenazas menos graves, como los objetos lanzados, aunque suelen utilizarse en situaciones en las que los escudos antidisturbios no ofrecen una protección adecuada.



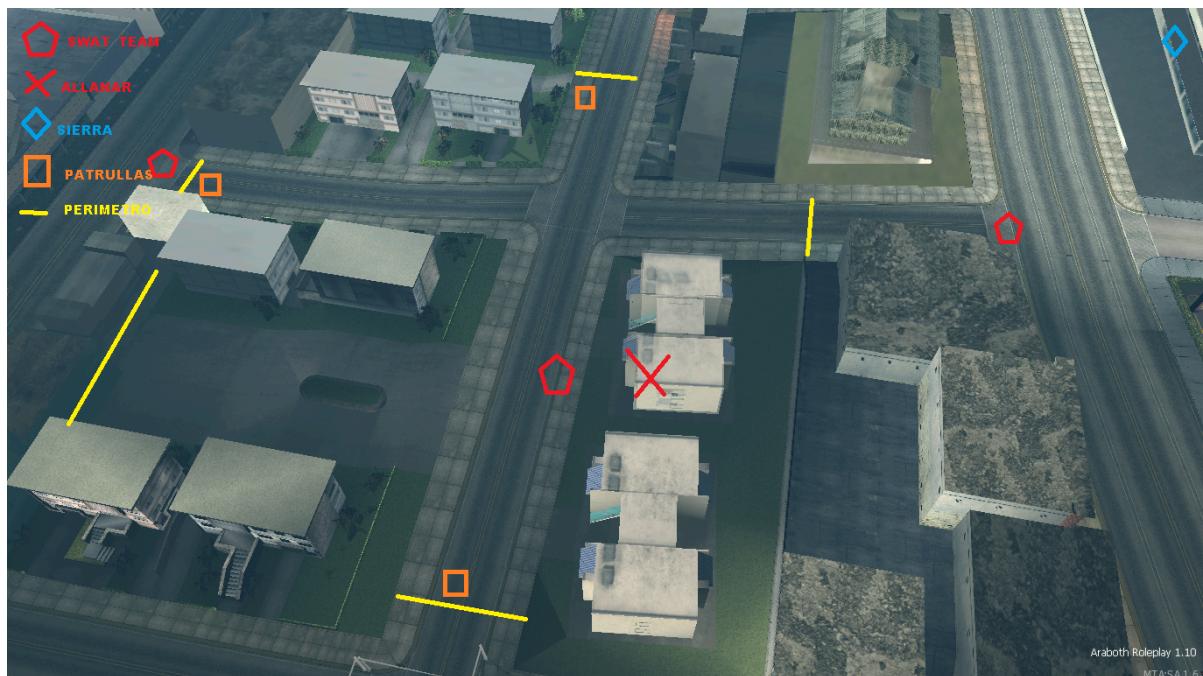
SIERRA CIRCULAR GKS 200



Sierra electrica que sirve para poder cortar capas de metal que obstaculicen el paso de los oficiales, como le puede ser una pared, fina de metal, una puerta de metal o un porton de garaje.

Operation Ordens - OPORD

Se describe la situación que enfrentará la unidad, la misión particular y objetivos particulares, así como el apoyo con el que contará la unidad durante las actividades de la operación. Además se establece la forma en que las unidades estarán organizadas y cuál será el rol de cada equipo SWAT es utilizado como un Plan táctico para moverse en situaciones que se requiera como un plano que se divide entre las opciones del fugitivo y las opciones de SWAT, sirve tales como para situaciones de Allanamientos, toma de rehenes (planificando una posible ruta de escape y como frustrarla), cuando una situación se volteea y hay un convencional atrincherado, etc. Cuando más se utiliza es en Allanamientos.



TIPOS DE FUEGO

FUEGO DE DISPERSIÓN

Para utilizar el fuego de dispersión los miembros SWAT abrirán fuego hacia diferentes ubicaciones para confundir el enemigo y permitir un re-posicionamiento de los otros miembros SWAT. Es de mucha utilidad al momento que se necesite retroceder y se aplicará lo mismo pero en este caso los miembros cuando estén en peligro retrocederán.

FUEGO DE COBERTURA

Es utilizado en situaciones donde nos enfrentemos a fuego enemigo, entonces un operador hará uso del "Fuego de Cobertura" para cubrir al resto de su equipo para que ellos tomen posiciones más favorables. Puede ser utilizado antes de realizar un cambio drástico en una formación aprendida en CQB.

CÓDIGOS TÁCTICOS

Entrar y despejar / Despejar:

Ingresar a cierto punto vigilando cada lugar de la habitación informando al momento de despejar la misma.

Mantener posición:

Evitar todo movimiento que pueda poner en riesgo la integridad del escuadrón. Así apuntando al flanco indicado.

Fuego a discreción / Fuego a contención / Fuego no letal:

Fuego a discreción se llevará a cabo con la función de abrir fuego letal de manera sincronizada con la intención de reducir a un objetivo.

Fuego a contención solamente será usado como tiros de advertencia para generar cambio de posición en ventaja para los miembros en la situación

Fuego no letal será usado para únicamente inmovilizar al objetivo que se haya rendido.

Franquear usando C-2, Ariete, Escopeta y Ganzúa;

El uso de franquear frecuentemente se utiliza en la entrada de una vivienda, local o edificio para derribar un lugar que se encuentre bloqueado y amerite el uso de estos franqueos para ingresar.

Reunirse:

Se dará la orden de reunirse cuando la situación cambia drásticamente en contra del escuadrón SWAT, para re-posicionarse y realizar un plan táctico para finalizar una situación con éxito.

Granada de gas:

Normalmente es utilizada para despejar ciertas zonas donde no se posee visión y es necesario abrirse paso para proceder con las formaciones del CQB.

Formar:

Al momento de ingreso a la vivienda se debe hacer una formación por obligación para organizar a los miembros de Metro.

Asegurado:

Cuando tienes una situación con rehenes, la prioridad antes de neutralizar a la amenaza es tener en cuenta si la posición del rehén para efectuar un tiro limpio al sospechoso no corre riesgo la integridad física del mismo, al momento de abrir fuego dada la orden queda en responsabilidad del superior.

Flanquear:

Rodear una zona donde se efectúe algún operativo, allanamiento, emboscada, etcétera. buscando un mejor posicionamiento a la hora de seguir abriéndose paso por la zona.

UNIDADES

TIERRA

El curso de tierra es el curso principal de la unidad de operaciones especiales, por tanto, cada miembro de la metropolitana deberá solicitar este curso para ingresar al D Platoon.

¿En qué consiste el curso?

El curso estudia la formación de los miembros a la hora de operar en tierra firme. Este curso engloba tres tipos de combate especializados en:

- Combate en campo abierto: Intervención en lugares amplios y externos. Por ejemplo montañas, explanadas o descampados.
- Combate en interiores o CQB (Close Quarter Battle): Intervención en lugares interiores o de acceso limitado. Por ejemplo una casa, un edificio o un local.
- Combate urbano: Intervención en lugares de paso civil. Por ejemplo ciudades o pueblos.

¿Cómo se consigue este curso?

Para solicitar este curso se deberá contar con la introducción de la división previamente hecha, además de formar parte de la división al menos 5 días. Si se cumplen estos requisitos se podrá solicitar el curso de TIERRA a uno de los superiores.

¿Cómo se realiza el curso?

El curso de TIERRA se realizará un día escogido por varios alumnos. El curso tendrá una duración indefinida y se explicarán los tres tipos de combate además de ser puestos en práctica. Una vez el alumno complete el curso pasará automáticamente a pertenecer al D Platoon de la división.

SIERRA

La unidad SIERRA es de excelencia ya que cada miembro de la unidad SWAT puede ser seleccionado para pertenecer a esta unidad luego de una capacitación especializada.

¿En qué consiste el curso?

Este curso consiste en entrenar a los operadores con el fin de adaptarlos a ejecutar operaciones en el ámbito de tiradores de precisión. En el curso se practicará:

-**Paracaidismo:** Breve práctica para aprender a usar un paracaídas. -**Posicionamiento:** Se practicará el posicionamiento en varias situaciones dónde se buscará una buena perspectiva de la situación.

-**Lógica:** Esto acompañará al posicionamiento, una forma de pensar cómo y dónde será mejor posicionarse.

¿Cómo se consigue este curso?

Para solicitar el curso deberás tener cierta actividad en la unidad siendo cabó primero en adelante. Con un excelente desempeño en la división el encargado de la unidad SIERRA o la jefatura seleccionará agentes para pertenecer a la unidad.

¿Cómo se realiza el curso?

El curso de SIERRA se realizará un día escogido por los nuevos alumnos. Sin duración definida, se realizarán las prácticas anteriormente mencionadas. Una vez se complete el curso, los aspirantes pasarán a ser oficialmente francotiradores en la unidad.

Pelotones



El B Platoon de la División Metropolitana es un Peloton de apoyo que ejecuta órdenes de arresto clasificadas como órdenes de arresto de bajo riesgo junto con órdenes de arresto, detenciones y registros y allanamientos de cualquier tipo que no posean tanto de una amenaza para requerir al Pelotón D (SWAT). Tambien tiene la tarea principal de ser el organismo central para la represión del crimen dentro de la ciudad de Los Santos. Los deberes de los oficiales en el Pelotón se orientan alrededor de los puntos críticos del crimen dentro de la ciudad. Las áreas con altos niveles de infestación de pandillas y tasa de criminalidad son el área principal de operación, donde el Pelotón trabaja como una unidad de inteligencia y táctica metropolitana, así como una fuerza de asistencia para otras divisiones.

También al ser un Peloton que se basa en la supresión de la criminalidad no realiza el mismo labor que el D Platoon, si en una situación ejercen un mal procedimiento o tienen un mal actuar pueden ser sancionados y derivados al B platoon por tiempo indefinido.



El Pelotón D de la División Metropolitana principalmente conocido como SWAT (Special Weapons And Tactics) se considera la división más elitista dentro del departamento de policía de San Andreas, siendo lo más alto a alcanzar dentro de METRO.

Sus oficiales pasan por intensos periodos de prueba antes de ser aceptados como agentes en la división.

El proceso de selección es difícil y solo los mejores candidatos tendrán éxito y se convertirán en uno de los operadores tácticos del D Platoon

SWAT se encarga de los quince objetivos principales de la división en estos destacando órdenes de arresto de alto riesgo, robos a bancos, tiroteos a gran escala, sospechosos en barricadas o toma de rehenes, intervención suicida, amenazas de bombas. SWAT están equipados con una amplia gama de herramientas y armas y están disponibles para desplegarse las 24 horas del día siete días a la semana. El despliegue del D Platoon debe consideraré como un "Carácter extremo"



El C Platoon anti-disturbios es el encargado de controlar a las masas en ciertas situaciones como lo puede ser una manifestación no autorizada, violenta o de cualquier índole y/o solicitudes por parte de LSFD por alguna situación delicada que lo requiera, teniendo como objetivo resguardar la zona o la vida de los civiles que se encuentren ahí atrapados en el conflicto, el Pelotón C no realiza patrullas rutinarios solo se despliegan cuando sea necesario, (como puede ser un intento de suicidio). Los agentes de dicho pelotón tratarán de controlar toda situación en sus manos con equipamiento NO LETAL.



El Pelotón K-9 es un pelotón especializado dentro de la Oficina de Operaciones Especiales. Son línea de apoyo a los detectives y patrulleros en campo en las actividades del día a día. Los Oficiales Caninos se entrena con sus Caninos en uno de dos campos: Narcóticos o EOD (Eliminación de ordenanzas explosivas), teniendo una variedad de certificaciones el E Platoon realiza labores de patrullaje rutinarios, participación en retenes, etc, entrenar y criar un agente canino requiere de una responsabilidad de carácter bastante alto, tiene exigencias pero al ser agentes leales a su adiestrador serán un compañero más en la división.



El Z Platoon (Marine special tactics) de la División Metropolitana es un Pelotón acuático que se encarga de la táctica marina, de vigilar los altamares, trabajan en conjunto con la guardia costera, realizan intervenciones en lugares de difícil acceso tales como islas, puertos,

muelles, este pelotón no se encarga de realizar patrullajes como tal si no que actúa en situaciones en específico.

Situación como persecuciones marítima, allanamiento cerca de muelles, desembarcos a naves que mantengan lícitos, tienen un entrenamiento preciso para perfeccionar su función.

Binomios

El binomio es la unidad mínima de acción táctica sobre la que se articulan las unidades mayores (equipos de fuego y escuadrones). Compuesto por dos hombres que no deben separarse nunca y que cooperarán entre sí y con el resto de la unidad. El componente del binomio con mayor experiencia será el líder del binomio.

El concepto de binomio asegura que cada agente tiene por lo menos una persona que se preocupa por él en cada momento.

Las responsabilidades básicas de los miembros del binomio son:

Permanecer juntos.

Juntos somos mucho más eficaces que actuando por separado.

Mantener la comunicación.

Cualquier cosa importante debe ser comunicada al compañero. Cuando uno de los miembros del binomio se mueve, previamente debe informar a su compañero para que éste pueda prestarle cobertura. La buena comunicación mantiene a los miembros del binomio colaborando juntos y conscientes, en cada momento, de su estado respectivo.

Cubrir al compañero.

Hay que estar atento a los movimientos del compañero, a sus sectores de observación, etc. Si uno de los miembros del binomio está cubriendo en una dirección, el otro miembro del binomio debe cubrir en otra dirección. Si se va a cruzar un área peligrosa, como por ejemplo una calle, mientras uno de los miembros del binomio salta al otro lado, el otro miembro cubrirá su movimiento.

Los miembros de un binomio siempre deben moverse como una sola persona. Esto se lleva a cabo cuando se asignan binomios en algunas situaciones a un operador y a su apoyo. Este operador es el explorador de frontal que básicamente decide

dónde y cuándo ir. Su compañero de binomio es el encargado de verificar los flancos y quien brindará soporte de fuego. siempre se cubren mutuamente. El "Flanqueo de zonas por binomio" requiere de una gran coordinación por parte de ambos elementos y un gran trabajo en equipo.

PROCEDIMIENTOS

ATRINCHERAMIENTO

Es algo usual que muchas veces las persecuciones desembocan en un 254p pasen a ser un atrincheramiento debido a la poca velocidad de reacción de los oficiales ordinarios. En estos casos se analiza la situación si hay un sargento primero hacia adelante o el Capitán de Metro en la situación solicitaron unidades S.W.A.T. para resolver la situación.

Una vez se haya verificado el atrincheramiento se procederá lo siguiente.

- Establecer un perímetro total en la zona.

Una vez el perímetro se haya realizado en toda la zona y que la unidad METRO haya verificado la zona, los miembros SWAT deberán revisar cómo ésta la situación en el lugar atrincherado, usando sus herramientas como el Opti Wand o la cámara termográfica y posterior a esto se podrían dar dos casos.

Que los sospechosos atrincherados estén armados se seguirá el siguiente procedimiento:

- Verificar el interior del lugar, así como también su exterior, asegurando el Local/Edificio/vivienda de posibles entradas, salidas externas, ventanas, puertas traseras, tejados, etc. Todo esto para elaborar una estrategia de ingreso seguro ya sea aplicando conocimientos tácticos y realizando inteligencia, además de las maniobras tácticas aprendidas a

lo largo de su estadía en la división para asegurar al 100% el éxito de la situación, analizar el porcentaje de fracaso y demás. Habrían dos casos que se podrían presentar en una situación de atrincheramiento

Atrincheramiento de Sospechosos Armados o Desarmados.

- Una vez realizada la estrategia de ingreso ya sea espontánea, se procede al ingreso, cabe aclarar que si antes se verificó que los sospechosos estaban apuntando hacia la puerta se considera esto una amenaza por ende al entrar los sujetos ARMADOS tendrán código ROBERT activo, de lo contrario al entrar tendrán que dar el alto y dejar que los sospechosos se rindan aunque es usual que exista gente que no valore su vida y a pesar de encontrarse solo contra cuatro SWAT estos deciden abrir fuego, entonces la unidad Metropolitana procederá a abrir fuego con el único objetivo de NEUTRALIZAR la amenaza, no matarla.
- Terminando la entrada por parte de S.W.A.T. y asegurando el ingreso se procede a que una unidad de detectives pueda entrar para hacer sus labores en caso de que sea una vivienda privada, también asegurado el interior en caso de que exista PH's es posible el ingreso por parte de FD.
- Terminando el atrincheramiento y la situación resuelta, S.W.A.T. Se encargará de establecer vigilancia por la zona para evitar sorpresas o posibles tiradores.

Toma de rehenes

Una vez nos enteremos que en el atrincheramiento existen vidas de civiles en riesgo el procedimiento es este:

- Inmediatamente se solicita la presencia de un miembro de Federación de Detectives Bureau (FBI) para que este

establezca comunicación con el o los sospechosos para efectuar una negociación.

- Mientras el detective empieza la negociación los miembros S.W.A.T. son asignados a diferentes tareas y estos dispuestos por el oficial de más alto rango, el capitán de METRO o el encargado de la situación, a la vez de establecer tareas a la unidad Metropolitana también se procede a establecer una posible estrategia con las demás unidades ordinarias en la zona para idear un plan táctico que sea base para saber cómo se enfrentarán en la situación.
- Una vez terminada la negociación y liberados los rehenes METRO hará presencia enfrente del criminal luego se procede con la captura de los criminales, anteriormente deberán elaborar una estrategia de captura para el grupo criminal.

Es importante tener en cuenta que si por alguna situación la negociación sale mal y los criminales matan a TODOS los rehenes, se rompen negociaciones y S.W.A.T. procede a hacer su entrada al interior del lugar aplicando uso de fuerza letal.

ALLANAMIENTO

Cuando un miembro del Centro Nacional de Inteligencia (CNI) tiene pruebas suficientes de que una residencia es utilizada para la criminalidad o el propietario se encuentra en una investigación, el detective queda a cargo de elaborar una Orden de Allanamiento. Una vez realizada la orden, el trabajo queda en manos de la unidad Metropolitana.

- Planificación en la sala de operaciones del departamento, Se informa el lugar y la residencia exacta del allanamiento al encargado del allanamiento por parte de METRO.
- Se procede a realizar un Tactical plan en el cual conste, ver donde realizaremos perímetro, casa a allanar, asignaciones

que vamos a utilizar, ubicación de unidades, un plan táctico COMPLETO de la situación para al momento de llegar a la zona no improvisar y realizar con éxito el allanamiento.

- S.W.A.T. realiza una inspección de la residencia con posibles entradas alternativas además de ventanas todo esto para tener un perfecto conocimiento de la vivienda que se va a allanar, se procede a verificar el interior con el Opti Wand y en caso de no haber presencia dentro de la casa, se abre la cerradura de la puerta, S.W.A.T ingresa y despeja la propiedad, una vez la vivienda esté completamente despejada y verificado algún tipo de armamento dentro se comunica al detective a cargo del allanamiento que ya puede ingresar. (Saltarse alguno de estos protocolos puede ser altamente sancionado dentro de la división).
- Mientras se realiza la incautación de material ilegal en la vivienda METRO se organizará para cubrir de forma total el perímetro y ejecutar lo aprendido en el curso de TIERRA así neutralizando posibles amenazas.

REDADA

Cuando se observa actividad criminal masiva en un lugar, ya sea reuniones de mafias, aglomeración de personas armadas, o ya sea fiestas ilegales dónde exista la presencia de gente armada. Si un rango alto de METRO o un cúpula del departamento ve viable la redada, se realizará el siguiente protocolo:

- Es usual que este tipo de actividades sean reportadas por civiles que pasen por la zona y realizan llamados a la central. De esta forma identificamos el lugar exacto y se procede con la preparación de miembros S.W.A.T. y oficiales convencionales.
- De ser posible se envía una unidad aérea que verifique la zona y confirme la información dada por el llamado a central. De lo contrario una unidad encubierta puede encargarse de rondar por la zona.

- Confirmada la presencia de sospechosos en dicha zona se empieza a movilizar las unidades. Este convoy es liderado por un blindado que dará protección al resto del convoy en caso de posibles amenazas.
- Luego de llegar al lugar se establece una entrada organizada y se ingresa al lugar así dando voz de alto para que los sospechosos se rindan ante la situación y sean esposados de lo contrario en caso de haber fuego por parte enemiga METRO tomará la cabeza para efectuar fuego de cobertura hacia las unidades ordinarias, de esta forma neutralizando amenazas.
- Una vez terminada la situación principal y de ser el caso que exista presencia de vehículos en la zona los oficiales comienzan a revisar dichos vehículos en busca de más ilícitos. En caso de que hayan PH's, tienen que ser tratados o trasladados como siempre, se procede de forma cotidiana. Todo esto mientras el equipo METRO se encarga de custodiar el perímetro.
- Finalizada la situación en general y el traslado ya sea efectuado de los criminales para ser procesados, la RESCUE tomará cabeza del convoy para garantizar la seguridad del resto de unidades y evitar posibles emboscadas enemigas.

SECUESTRO

Esta situación es cuando la presencia de un grupo criminal secuestra a un civil mayormente un civil de prestigio aunque esto no evade la idea de que civiles normales sean secuestrados. En este caso central recibirá un llamado por parte del grupo criminal alertando de la situación. Se solicitará la presencia de METRO.

- Se verifica que la situación sea real y no un llamado ficticio.

- Un miembro del Centro Nacional de Inteligencia se encargará de la localización e inicio de negociación con el grupo criminal.
- El equipo de METRO por otro lado se encargará de organizar una estrategia que sea utilizable en caso de romper negociaciones o en caso de que tenga que actuar en situaciones de atrincheramiento con rehenes o en este caso atrincheramiento con el secuestrado. Para esto se organizan unidades RESCUE, COD, o FOXTROT, lo que se considere de carácter necesario para una respuesta rápida y efectiva.
- Un operador S.W.A.T. que pertenezca a la unidad SIERRA deberá acompañar en todo momento la situación de esta forma él será el portavoz hacia el equipo de TIERRA informando de todo para que el equipo terrestre esté totalmente preparado.
- Una vez la negociación haya finalizado y se decida la liberación del secuestrado S.W.A.T. en conjunto al detective y demás unidades se encargará de realizar inteligencia para detener y atrapar a los criminales. Caso contrario si por alguna razón el criminal mata al secuestrado se rompen negociaciones y se procede con un enfrentamiento armado contra el grupo criminal de la misma forma si el grupo criminal termina abatiendo a un miembro de los oficiales, se romperán negociaciones y METRO ingresará a dónde esté presente la situación para salvar al secuestrado y neutralizar el grupo criminal tras una táctica creada anteriormente por el superior de la unidad METRO.

