


NORMATIVA OFICIAL

# POLICÍA LSPD

Los Santos Police Department

| EDAD MÍNIMA OOC | EDAD MÍNIMA IC | SERVICIO SEMANAL | ARTÍCULOS |
|---|---|---|---|
| 16 | 18 | 8 h | 27 |

SECCIÓN 01

# REQUISITOS DE ACCESO

Para formar parte del Departamento de Policía de Los Santos hay que cumplir estos requisitos:

EDAD MÍNIMA OOC

**16 años**

Edad real del jugador

EDAD MÍNIMA IC

**18 años**

Edad del personaje

01 **CUESTIONARIO DE ACCESO**
Para entrar en la LSPD o en cualquier otra facción policial hay que superar un cuestionario que acredite que estás cualificado.

02 **CONDUCTA INTACHABLE**
Un agente no puede cometer ningún acto ilícito, ni siquiera fuera de servicio.

03 **SIN CORRUPCIÓN**
No se permite ser corrupto. Si un rol concreto lo requiere, hay que solicitarlo antes a la administración.

04 **LICENCIAS**
Licencia de conducir de coche y de moto, y licencia de armas.

05 **RECONOCIMIENTO MÉDICO**
Es obligatorio superar un reconocimiento médico.

CONTENIDO

01 REQUISITOS DE ACCESO 02
02 CÓDIGO INTERNO 03 – 05
03 CÓDIGOS DE RADIO Y CLAVES 06
04 PERSECUCIONES Y DETENCIONES 07
05 PATRULLA 08
06 ROBOS Y NEGOCIACIÓN 08

SECCIÓN 02

# CÓDIGO INTERNO

ART. 01

## PLACA IDENTIFICATIVA

Todo agente está obligado a mostrar su placa con su número. El número de placa es el que aparece junto a tu nombre en Discord.

Ej.: `Pepe#xxxx`

ART. 02

## CORRUPCIÓN Y ACTIVIDADES ILEGALES

Está prohibido realizar actividades ilegales, trabajar para mafias o bandas, dar propinas o aceptar sobornos. Quien sea descubierto será despedido de inmediato y, según la gravedad, multado con **2.500.000 a 5.000.000 $**. Si no puede pagar la multa, recibirá un CK administrativo.

ART. 03

## IDENTIFICACIÓN Y REGISTRO

El agente puede exigir a cualquier persona que se identifique. Si levanta sospechas, puede registrarla, avisándole antes.

ART. 04

## RESISTENCIA AL ARRESTO

Nunca se usarán armas de fuego contra un civil desarmado que se resiste al arresto. En ese caso pueden usarse la porra o el táser.

ART. 05

## FALTAS DE RESPETO DE CIVILES

Ante faltas de respeto de un civil se darán **2 advertencias**; si persiste, se le detendrá leyéndole sus derechos. Si se vuelve violento, puede usarse el táser para protegerse, nunca para abusar de él.

ART. 06

## OBEDIENCIA A SUPERIORES

Es obligatorio cumplir las órdenes de los superiores, siempre que no infrinjan las normas municipales ni las de la policía.

ART. 07

## MATERIAL POLICIAL

Está prohibido prestar vehículos o material policial a otros compañeros sin motivo.

ART. 08

## USO DE ARMAS

Solo se permite usar armas si la otra parte ha mostrado antes sus intenciones hostiles o ha sacado un arma.

ART. 09

## ABUSO DE PODER Y TRÁFICO

Ser policía no da derecho a abusar del poder ni a saltarse las normas de tráfico. Solo se permite en emergencias o robos.

ART. 10

## PUERTAS DE COMISARÍA

Las puertas de entrada a la comisaría estarán siempre cerradas. Solo se abrirán mientras un agente esté atendiendo denuncias.

ART. 11

## PASAJEROS EN VEHÍCULOS OFICIALES

Está prohibido llevar a amigos o conocidos en vehículos oficiales sin un motivo justificado.

ART. 12

## PERSONA ENCAÑONADA

Si ves a alguien apuntando a otra persona a corta distancia, usa el táser. A larga distancia puedes usar el arma reglamentaria para salvar la vida de la víctima, siempre que no pongas en peligro a terceros.

ART. 13

## MUERTE DURANTE UNA INTERVENCIÓN

Si tu personaje muere en una intervención, no puede volver a ella. Solo podrá encargarse de los detenidos que ya tuviera a su cargo.

ART. 14

## FUERA DE SERVICIO

Fuera de servicio solo puedes llevar los objetos reglamentarios permitidos, como la pistola o la linterna.

ART. 15

## TELÉFONOS DE LOS DETENIDOS

Al detener a un sospechoso hay que requisarle el móvil. Si necesita llamar, se le permitirá hacerlo en comisaría. Así se evita que avise a terceros para intentar liberarlo.

ART. 16

## RADIO DE SERVICIO

Es obligatorio conectarse a la radio de la policía antes de entrar de servicio.

ART. 17

## ARMAS LEGALES

Solo pueden usarse las armas permitidas por el código penal.

ART. 18

## BAJA DEL CUERPO

Antes de dejar el cuerpo, el agente debe entregar sus armas a un administrador y hacer un **PKT**.

ART. 19

### AUSENCIAS

Si vas a ausentarte, sal de servicio y deja de fichar.

ART. 20

### RESPETO

Está terminantemente prohibido faltar al respeto a un civil o a un compañero.

ART. 21

### VEHÍCULOS AVERIADOS

Está prohibido abandonar vehículos oficiales, aunque estén averiados: hay que llamar a un mecánico o a una grúa. Si no hay mecánicos activos en la ciudad, puedes incautar el vehículo.

ART. 22

### OPERACIONES ENCUBIERTAS

En circunstancias excepcionales se puede actuar de incógnito, siempre por orden del superior al mando o de la autoridad competente.

ART. 23

### INSPECCIONES

Las autoridades revisan periódicamente las casas y vehículos de los agentes en busca de armas o indicios de corrupción.

ART. 24

### SERVICIO SEMANAL

Los agentes deben cumplir un mínimo de **8 horas** de servicio semanales, salvo excepciones justificadas.

ART. 25

### CADETES

Los cadetes nunca patrullan solos: siempre van acompañados de un oficial superior y deben evitar cualquier situación que los comprometa.

ART. 26

### ATENCIÓN A ROBOS

Estando de servicio, es obligatorio atender los robos, y más aún si no tienes otra tarea. Nadie puede estar AFK cuando se le requiere.

ART. 27

### PUNTOS CALIENTES

Un agente de la ley nunca puede entrar en un punto caliente, bajo ninguna circunstancia.

SECCIÓN 03

# CÓDIGOS DE RADIO

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **10-0** | Compañero abatido | **10-1** | Cubrirme | **10-2** | Mantener posiciones |
| **10-3** | Precaución | **10-4** | Afirmativo | **10-5** | Negativo |
| **10-6** | Ocupado | **10-7** | Disponible | **10-8** | Comisaría / volver a comisaría |
| **10-9** | Repita, por favor | **10-10** | Salir de servicio | **10-15** | Sospechoso |
| **10-20** | Ubicación | **10-32** | Refuerzos | **10-33** | Patrullar |
| **10-37** | Grúa | **10-38** | Atención médica | **10-42** | Sector despejado |
| **10-55** | Falsa alarma | **10-97** | En camino | | |

## CÓDIGOS Y CLAVES OPERATIVAS

**CÓDIGO 1**
Persecución

**CÓDIGO 2**
Tiroteo

**CÓDIGO 3**
Atraco

**CÓDIGO 4**
Secuestro

**CÓDIGO 5**
Proceso de detenido

**CÓDIGO 100**
Bloqueo

**QRR**
Agente en peligro

**CLAVE ROBERT**
Disparos a las ruedas

**PIT**
Desestabilizar el vehículo

**MODO CHARLIE**
Radio limpia

**AT**
Tiempo estimado de llegada

SECCIÓN 04

# PERSECUCIONES Y DETENCIONES

CLAVE

### SALIDA LIMPIA

Se deja salir a los implicados sin usar el táser, disparar ni cortarles el paso hasta que suban al vehículo.

CLAVE

### HUIDA LIMPIA

Se persigue sin activar ninguna clave hasta que el sospechoso ponga en riesgo la vida de civiles: saltarse semáforos de forma reiterada, exceso de velocidad, conducir por la acera o en sentido contrario, etc.

## HUIDA EN VEHÍCULO · ESCALADA DE ACTUACIÓN

**01 — AVISOS**
Se dan 3 avisos para que se detenga.

**02 — BLOQUEO**
Se intenta cortar el paso al vehículo.

**03 — MANIOBRA PIT**
Golpe en la parte trasera para que pierda el control y frene.

**04 — RUEDAS**
Si nada funciona, se dispara a las ruedas.

**05 — DETENCIÓN**
Se acorrala, registra y esposa al sospechoso.

HUIDA A PIE

### SOSPECHOSO A PIE

Si huye sin disparar, se le ordena en voz alta y clara que se detenga; si no obedece, se le sigue. Nunca se usan armas letales salvo que el sospechoso saque un arma.

HUIDA EN MOTO

### SOSPECHOSO EN MOTO

Es más delicado: cualquier maniobra puede poner en peligro su vida. Se le sigue, se intenta bloquear su camino y se pide apoyo a otra patrulla.

**!**

### APLICABLE A TODAS LAS DETENCIONES

En las persecuciones se informa siempre por radio de la ruta y de todo lo que ocurra. Antes de entrar en comisaría por la puerta trasera, se comunica al detenido el motivo de su detención y se le leen sus derechos. **Si no se le leen, no podrá ser condenado y quedará en libertad sin cargos.**

SECCIÓN 05

# PATRULLA

ANTES DE SALIR

### COMUNICACIONES

Conéctate primero a la radio de Discord de la policía y después a la radio IC.

DURANTE LA PATRULLA

### CONDUCCIÓN

Patrulla con calma, a velocidad moderada, respetando las normas de tráfico y deteniéndote en los semáforos unos 3 segundos. Ante cualquier amenaza, pide refuerzos.

Actúa siempre con coherencia y sentido común.

SECCIÓN 06

# ROBOS Y NEGOCIACIÓN

Siempre que sea posible, se negocia para evitar bajas en ambos bandos. Si las hay, la prioridad es la salud de los rehenes. Las negociaciones las supervisa y aprueba el jefe, deben ser serias (sin risas, bromas ni tono inapropiado) y los atracadores solo pueden pedir lo necesario para escapar, sin exigencias excesivas. **Nunca se entra en el establecimiento** salvo que lo pida el atracador; en ese caso solo entra el negociador, que permanece inmóvil.

**01** El equipo decide quiénes negocian y qué armamento se usará.

**02** Informa del número de atracadores y rehenes, y del vehículo de huida. Si hay más personas dentro, intenta negociar que salgan todas.

**03** No se negocia la retirada de agentes ni de patrullas, pero sí la de las unidades aéreas.

**04** Mantén la radio limpia para que la comunicación con el negociador sea clara.

**05** Se escuchan todas las propuestas del atracador, y la policía también puede plantear las suyas.

**06** No se acepta ningún acuerdo sin la aprobación del superior al mando.