

Normativa Cuerpos de Seguridad

Community RP

ÍNDICE:

Funciones de los rangos CNP:

Policía
Oficial de Policía
Subinspector
Inspector
Comisario

Funciones de los rangos Mossos d'Esquadra:

Mosso
Cabo
Sargento
Intendente
Mayor

Localización:

Ciudad: Ejerce la CNP
Afueras: Ejercen los Mossos d'Esquadra

Armamento:

Ciudad: Ejerce la CNP
Afueras: Ejerce los Mossos d'Esquadra

Atracos:

Robo a civiles
Cajeros
Badulaque / licorerías
Bancos pequeños
Armerías
Joyería
Laboratorios

Banco Central
[Tabla de atracos](#)
Robo a policías

Zonas calientes:

Ambar:
Roja:

Secuestros:

Civiles:
Banda:
Funcionario del Estado:

Redadas:

Cuerpos de Seguridad:
Mafias:

Decomisado de drogas:

Colaboraciones:

Corrupción:
Acuerdos:
Ejército:

Vehículos policiales:

Vehículos para rangos:
- Policía
- Oficial de policía
- Subinspector
- Inspector
- Comisario

Vehículos policiales:

Vehículos para rangos:
- Mosso
- Cabo
- Sargento
- Intendente

- Mayor

Ropa:

Indumentarias para rangos CNP:

- Policía
- Oficial de policía
- Subinspector
- Inspector
- Comisario

Indumentarias oficiales CNP:

- m

Indumentarias para rangos Mossos d'Esquadra:

- Mosso
- Cabo
- Sargento
- Intendente
- Mayor

Indumentarias oficiales Mossos d'Esquadra:

- m

FUNCIONES DE LOS RANGOS CNP

Policía: Será el rango más básico. Se encargará del patrullaje, sanciones y asistencia a la ciudadanía (atracos / robos) y atención a denuncias en comisaría.

Oficial de policía: Se encargará de entrenar y organizar a los agentes de la CNP.

Subinspector: Se encargará de coordinar las fuerzas que recaigan bajo su cargo así como de revisar el correcto funcionamiento de los distintos grupos.

Inspector: Su función consiste en revisar qué se está siguiendo los protocolos pertinentes y no se estén incumpliendo las normativas de funcionamiento de la CNP así como designar el personal a los diferentes

grupos o escuadras. Será el encargado de asistir en caso de haber un asesinato.

Comisario: Su función consiste en reportar toda las actividades de la policía al ministerio de defensa, reabastecer la comisaría solicitando armamento y equipo cuando sea necesario y revisar qué se respeta el orden de rangos así como qué las funciones qué ha de desempeñar cada cual se están cumpliendo de manera correcta.

Aviso: El encargado de las negociaciones será el de más alto rango presente en el mismo.

Ejemplos: Policía: se encarga de lo básico, patrullar y poner multas. Oficial: se encarga de los policías y de un buen funcionamiento. Subinspector: Organizar a los policías y de su correcto funcionamiento, prioridad de negociación. Inspector: Crímenes y correcto funcionamiento de la CNP. Comisario: reportes al Ministerio, dar órdenes directas y temas administrativos (papel).

FUNCIONES DE LOS RANGOS MOSSOS D'ESQUADRA

Mosso: Se encargará de auxiliar y atender a los ciudadanos y hacer respetar las leyes. Atenderá a robos y atracos.

Cabo: Se encarga de planificar, impulsar y coordinar los servicios operativos de las Unidades de los Mossos d'Esquadra.

Sargento: Se encarga de coordinar las Unidades de los Mossos d'Esquadra, así como organizar las distintas misiones en el territorio nacional incluyendo el mar.

Intendente: Se encargan de los batallones de las Unidades de los Mossos d'Esquadra. Organiza, administra y coordina los distintos batallones. Ejerce tanto en aire como en tierra en todo el territorio nacional.

Mayor: Está al cargo de todos los efectivos de la Mossos d'Esquadra.

LOCALIZACIÓN

Ciudad: Estará bajo la custodia y protección de la CNP, esto implica que todos los operativos dentro de ciudad han de ser atendidos por la CNP siempre que sea posible. En caso de escasez de CNP para atender las alertas, estos podrán comunicarse con el mayor rango disponible de los Mossos d'Esquadra para solicitar ayuda si así fuera necesario.

Afuera: Estará bajo la custodia y protección de los Mossos d'Esquadra, esto implica que todos los operativos fuera de la ciudad han de ser atendidos por los Mossos d'Esquadra siempre que sea posible. En alta mar también presidirá el mandato de los Mossos d'Esquadra ante cualquier operativo pudiendo apelar a la CNP como asistentes extraordinarios en caso de necesidad. La CNP no podrá asistir ninguna llamada de las afueras, todas deberán ser atendidas por los Mossos d'Esquadra en caso de haber.

ZONA AZÚL: Determina la zona de actuación de la CNP. El Cuerpo Nacional de Policía no tiene permitido la actuación fuera de la ciudad (zona delimitada azul) a no ser que se esté en una persecución. En caso de que la persecución salga a las afueras, deberán avisar a los Mossos d'Esquadra para su actuación como fuerza principal.

ZONA VERDE: Determina la zona de actuación de las Unidades de los Mossos d'Esquadra. Los Mossos d'Esquadra tienen permitido el acceso a la ciudad, primeramente deberán ser notificados por la CNP de que su actuación es necesaria o en caso de que se tenga certeza de que un delincuente haya entrado a la ciudad.

ZONA ROJA: Determina la zona de localización de los militares. Los militares tienen el acceso a todo el territorio nacional. Los militares solo actuarán en caso de tener alerta ámbar(extrema)/roja. Tanto la CNP como los Mossos d'Esquadra, exceptuando al Mayor, tienen prohibido el acceso en la base militar.



ARMAMENTO

Cuerpo Nacional de Policía:

Alerta azul:

- Policía:
 - Taser, pistola reglamentaria, chalecos (1), esposas y llaves.
- Oficial de policía:
 - Taser, pistola reglamentaria, chalecos (1), esposas y llaves.
- Subinspector:
 - Taser, pistola reglamentaria, chalecos (1), esposas y llaves.
- Inspector:
 - Taser, pistola reglamentaria, chalecos (1), esposas y llaves.
- Comisario:
 - Taser, pistola reglamentaria, chalecos (1), esposas y llaves.

Alerta ámbar:

- Policía:
 - Taser, hasta smg, chalecos (3), esposas y llaves.
- Oficial de policía:
 - Taser, hasta smg, chalecos (3), esposas y llaves.
- Subinspector:
 - Taser, hasta smg, chalecos (3), esposas y llaves.
- Inspector:
 - Taser, hasta smg, chaleco (3), esposas y llaves.
- Comisario:
 - Taser, hasta smg, chaleco (3), esposas y llaves.

Alerta roja:

- Policía:
 - Taser, carabina, chalecos (3), esposas y llaves.
- Oficial de policía:
 - Taser, carabina, chalecos (3), esposas y llaves.

- Subinspector:
 - Taser, carabina, chalecos (3), esposas y llaves.
- Inspector:
 - Taser, carabina, chalecos (3), esposas y llaves.
- Comisario:
 - Taser, carabina, chalecos (3), esposas y llaves.

Mossos d'Esquadra:

Alerta azul:

- Mosso:
 - Taser, pistola reglamentaria, chalecos (1), esposas y llaves.
- Cabo:
 - Taser, pistola reglamentaria, chalecos (1), esposas y llaves.
- Sargento:
 - Taser, pistola reglamentaria, chalecos (1), esposas y llaves.
- Intendente Coronel:
 - Taser, pistola reglamentaria, chalecos (1), esposas y llaves.
- Mayor:
 - Taser, pistola reglamentaria, chalecos (1), esposas y llaves.

Alerta ámbar:

- Mosso:
 - Taser, hasta smg, chalecos (3), esposas y llaves.
- Cabo:
 - Taser, hasta smg, chalecos (3), esposas y llaves.
- Sargento:
 - Taser, hasta smg, chalecos (3), esposas y llaves.
- Intendente:
 - Taser, hasta smg, chalecos (3), esposas y llaves.
- Mayor:
 - Taser, hasta smg, chalecos (3), esposas y llaves.

Alerta roja:

- Mosso:
 - Taser, carabina, chalecos (3), esposas y llaves.
- Cabo:
 - Taser, carabina, chalecos (3), esposas y llaves.
- Sargento:
 - Taser, carabina, chalecos (3), esposas y llaves.
- Intendente:
 - Taser, carabina, chalecos (3), esposas y llaves.
- Mayor:
 - Taser, carabina, chalecos (3), esposas y llaves.

ATRACOS informativo

Robo a civiles: Para ejercer robo a civiles deberá de haber como mínimo un (1) policía en activo. Se deberá atender al robo una vez llegue el /entorno correspondiente. Como máximo este robo podrá ser atendido por un (1) policía más que delincuentes haya implicados. No se les podrá robar bebida, comida y tarjetas de crédito.

Cajeros: Para realizar el robo al cajero deberá de haber como mínimo un (1) policía en activo y como máximo tres (3) policías. Es decir, no se podrá robar un cajero si hay más de tres (3) policías en activo.

Badulaques / licorerías: Para atracar estos establecimientos, deberá de haber como mínimo dos (2) policías en activo y un máximo de tres (3) policías presentes en el atraco. Es decir, para atracar este tipo de establecimientos, ha de haber tres (3) atracadores como máximo si hay tres (3) policías disponibles. En este robo, puede haber mínimo un (1) rehén (puede ser el dependiente) y como máximo dos (2). En este tipo de robos no podrá haber tiradores, pero si se podrá realizar un bloqueo por parte de uno (1) de los tres (3) delincuentes o por parte de la policía.

Bancos pequeños: Para realizar este robo, deberá de haber como mínimo cuatro (4) policías en activo y un máximo de seis (6) policías

presentes en el atraco. En este robo, puede haber mínimo dos (2) rehén (puede ser el dependiente) y como máximo cuatro (4). Se podrán realizar bloqueos siempre que no se exceda el límite de delincuentes máximos permitidos.

Armería: Para realizar este robo a establecimiento, deberá de haber como mínimo cuatro (4) policías en activo y un máximo de siete (7) policías presentes en el atraco. En este robo, puede haber mínimo dos (2) rehén (puede ser el dependiente) y como máximo cuatro (4).

Joyería: Para realizar este robo a establecimiento, deberá de haber como mínimo cinco (5) policías en activo y un máximo de ocho (8) policías presentes en el atraco. En este robo, puede haber mínimo tres (3) rehén y como máximo seis (6). Podrá haber como máximo un (1) tirador o un (1) bloqueo presente a lo largo de todo el atraco en cualquiera de ambos bandos, es decir, como máximo la policía dispondrá de un (1) tirador o bloqueo y los delincuentes dispondrán igualmente de máximo un (1) tirador o bloqueo.

Humanes: Para realizar este robo a establecimiento, deberá de haber como mínimo seis (6) policías en activo y un máximo de diez (10) policías presentes en el atraco. En este robo no será necesario disponer de rehenes. No podrá haber disposición de tirador o bloqueos.

Banco central: Para realizar este robo a establecimiento, deberá de haber como mínimo seis (8) policías en activo y un máximo de diez (13) policías presentes en el atraco. En este robo será necesario disponer de un mínimo de cuatro (4) rehenes y un máximo de ocho (8). Se dispondrá como máximo de dos tiradores o dos bloqueos por parte de ambos bandos, es decir, como máximo policía tendrá dos (2) tiradores o bloqueos y delincuentes como máximo tendrán dos (2) tiradores o bloqueos. Estos pueden ser combinados de cualquier manera, por ejemplo, un (1) tirador y un (1) bloqueo ,dos (2) tiradores o dos (2) bloqueos.

TABLA DE ATRACOS

Robo	Delincuentes	Policía	Armamento	Rehenes
Civiles	Mínimo: 1. Máximo: 2	Mínimo: 1 Máximo: 2	Armas blancas o pistolas de corto calibre.	No hay rehenes.
Cajero	Mínimo: 1 Máximo: 2	Mínimo: 1 Máximo: 3	Armas blancas o pistolas de corto calibre.	No hay rehenes.
Badu/Lico	Mínimo: 1 Máximo: 4	Mínimo: 1 Máximo: 4	Armas blancas o pistolas de corto calibre.	Mínimo: 1 Máximo: 3
Fleccas	Mínimo: 3 Máximo: 5	Mínimo: 4 Máximo: 6	Pistolas de corto calibre y pistolas normales/automáticas.	Mínimo: 2 Máximo: 4
Amunition	Mínimo: 3 Máximo: 6	Mínimo: 4 Máximo: 7	Pistolas de todo tipo y micro smg.	Mínimo: 2 Máximo: 4
Joyería	Mínimo: 4 Máximo: 7	Mínimo: 5 Máximo: 8	Pistolas de todo tipo y micro smg y smg.	Mínimo: 3 Máximo: 6
Humane	Mínimo: 6 Máximo: 9	Mínimo: 6 Máximo: 10	Pistolas de todo tipo y subfusiles.	No hay rehenes.
Banco Central	Mínimo: 8 Máximo: 12	Mínimo: 8 Máximo: 13	Todo tipo de armas.	Mínimo: 6 Máximo: 12

Robo a policías: No se podrá atracar a un policía en activo directamente. Está prohibido, si se sabe quien es el policía, hacer RK. Únicamente, se podrá robar a los policías si han sido abatidos en un rol previo, como lo es un atraco o un tiroteo. Solamente se podrá robar: chalecos (hasta un máximo de dos (2) por policía), pistolas (hasta normales, es decir, más allá de normal está prohibido y sancionado) y balas (hasta un máximo de veinte (20) por agente). No se podrá registrar cuerpos por ninguna de las partes hasta que no haya finalizado el tiroteo.

RECORDATORIO IMPORTANTE: Incumplir la normativa, buscar vacíos legales, regirse al borde de la normativa y saltarse las normas vigentes es motivo de sanción administrativa con un aviso llegando a recibir una sanción severa.

ZONAS CALIENTES(Informativo)

Ámbar: Se refiere a una zona conflictiva de media intensidad, en ella se podrán utilizar como máximo, hasta subfusiles de bajo calibre (micro smg).

Roja: Se refiere a una zona conflictiva de alta intensidad, en esta zona está prohibida la entrada de paramédicos y Cruz Roja. Para poder ser reanimado / curado, se ha de salir de las zonas calientes o en su defecto acudir al hospital más cercano. En estas zonas están permitidas toda clase de armamento, bajo tu propio riesgo.

Recordatorio: Al salir de las zonas calientes se ha de cumplir la normativa de armamento.

Atención: La policía no podrá entrar en las zonas calientes a menos que un alto cargo lo indique. En caso contrario, quedará bajo su propia responsabilidad todo lo que ocurra, pudiendo llevarse hasta un CK en caso de ser necesario.

Tampoco se podrá esperar a que los miembros de banda o atracadores salgan de la zona caliente para arrestarlos o abatirlos (campear), se deberá dar un tiempo de gracia para que puedan alejarse un poco o puedan reagruparse o en su defecto alejarse patrullando para volver pasado un tiempo prudencial.

SECUESTROS(Informativo)

Civiles: Para secuestrar civiles, serán necesarios dos (2) policías como mínimo. Deberán ser lanzados los /entorno pertinentes, antes de comenzar el rol y cada diez (10) minutos en la primera media (00:30)

hora, es decir, treinta minutos (30). Como máximo el secuestro tendrá una duración de una hora (01:00), es decir, noventa minutos (60). Si se va a realizar un rol sensible, se deberá informar previamente a administración y consultarlo con la otra parte ([Leer la Normativa General de Community RP](#))

Bandas / Mafias: Para secuestrar a un miembro de banda o mafia, debe haber como mínimo tres (3) policías y serán necesarios, a ser posible dos (2) miembros, a parte del secuestrado como mínimo, de la banda o mafia que se vea afectada. Deberán ser lanzados los /entorno pertinentes, antes de comenzar el rol y cada diez (10) minutos en los primeros cincuenta (50) minutos. Como máximo el secuestro tendrá una duración de una hora (01:00), es decir, ciento cinco minutos (60). Si se va a realizar un rol sensible, se deberá informar previamente a administración y consultarlo con la otra parte ([Leer la Normativa General de Community RP](#))

Ejemplo: Si una mafia de cinco (5) personas te secuestra, debe haber tres (3) policías activos (obligatorios) y/o dos (2) miembros de tu banda / mafia (opcional) para que puedan salvarte.

Funcionario del Estado: Para poder realizar un secuestro a un funcionario del estado deberá haber como mínimo cinco (5) policías activos. Deberán ser lanzados los /entorno pertinentes, antes de comenzar el rol y cada diez (10) minutos en los primeros treinta (30) minutos. Como máximo el secuestro tendrá una duración de una hora (01:00), es decir, ciento cinco minutos (60). Si se va a realizar un rol sensible, se deberá informar previamente a administración y consultarlo con la otra parte ([Leer la Normativa General de Community RP](#))

Importante: Para secuestrar un alto cargo del estado, de banda o mafia, se deberá hablar con administración, aportar pruebas gráficas para corroborar que se conoce su identidad e indicar la razón del secuestro para poder ser aprobado por la misma.

REDADAS

Policiales: En caso de sufrir una redada policial, deberá haber la máxima presencia posible de miembros de la banda o mafia en su territorio. Para defenderse, las bandas o mafias, podrán disponer de armamento, como máximo, hasta fusiles (AK-47, SMG. Sin llegar a francotiradores). En caso de victoria por parte de las bandas o mafias, podrán recuperar todo el armamento que tuviera la policía, sin limitación. Además, no se les podrá investigar o realizar otra redada antes de los próximos catorce (14) días, dos (2) semanas, es decir, no se les podrá buscar.

Bandas: En caso de sufrir una redada por parte de una mafia, (solo las mafias pueden hacer redadas a bandas o mafias), deberá haber la máxima presencia posible de miembros de la banda o mafia en su territorio. Para defenderse, las bandas o mafias, podrán disponer de armamento, como máximo, hasta fusiles (AK-47, SMG. Sin llegar a francotiradores). En caso de victoria por parte de las bandas o mafias, podrán recuperar todo el armamento que tuviera la mafia rival, sin limitación. Además, se les dará inmunidad durante siete(7) días ante las demás bandas y mafias, es decir, no se les podrá atacar, secuestrar ni buscar rol agresivo.

Recordatorio: Si una banda o mafia pierde la redada, se ve expuesta a perder todas sus posesiones (exceptuando los mapeados, coches y bienes no utilizados), ser secuestrados, interrogados o encarcelados y/o a la disolución del grupo.

Recordatorio: Para realizar una redada, tiene que haber un buen motivo de peso y ha de ser aprobada por administración. Toda la redada será vigilada por un staff y deberá ser grabado por los participantes.

DECOMISADO DE DROGAS

Todas las drogas deben guardarse en la sala de evidencias, sin excepción alguna.

Importante: Mantener las drogas decomisadas en el inventario de la mochila, coche o casa, significará la expulsión inmediata de los Cuerpos de Seguridad del Estado.

COLABORACIONES

Corrupción: