

**ROZPORZĄDZENIE
MINISTRA SPRAW WEWNĘTRZNYCH I ADMINISTRACJI**

z dnia 15 listopada 2000 r.

w sprawie uzbrojenia Policji.

(Dz. U. z dnia 28 lutego 2001 r.)

(tekst ujednolicony)

Na podstawie art. 12 ust. 1 pkt 1 ustawy z dnia 6 kwietnia 1990 r. o Policji (Dz. U. z 2000 r. Nr 101, poz. 1092) zarządza się, co następuje:

§ 1. 1. Na uzbrojenie Policji składają się:

- 1) broń palna: pistolety, rewolwery, broń gładkolufowa, pistolety maszynowe, karabinki, karabiny, karabiny maszynowe i granatniki,
- 2) przedmioty przeznaczone do miotania chemicznych i wodnych środków obezwładniających: pistolety i rewolwery gazowe, miotacze gazu, miotacze wody, wyrzutnie granatów i pocisków łzawiących,
- 3) wyrzutnie pocisków: gumowych, ogłuszających, olśniewających i śrutowych oraz wyrzutnie siatek obezwładniających,
- 4) przedmioty do odstrzeliwania amunicji alarmowej i sygnałowej,
- 5) noże wojskowe, szturmowe, spadochronowe i nurka,
- 6) pałki służbowe zwykłe, wielofunkcyjne, teleskopowe, szturmowe i obezwładniające,
- 7) amunicja do broni palnej oraz pociski do przedmiotów i wyrzutni, o których mowa w pkt 2-4,
- 8) granaty i materiały wybuchowe,
- 9) środki chemiczne,
- 10) urządzenia techniczne w postaci:
 - a) paralizatorów elektrycznych,
 - b) kajdanek szczękowych, kajdanek jednorazowych oraz kajdanek zespolonych przeznaczonych do zakładania na ręce i nogi,
 - c) prowadnic,
 - d) kaftanów bezpieczeństwa,
 - e) pasów i siatek obezwładniających,
 - f) kolczatek drogowych i innych przeszkód umożliwiających zatrzymanie pojazdu.

2. Materiały, o których mowa w ust. 1 pkt 7-9, przydziela się zgodnie z przyznanym uzbrojeniem.

§ 2. Wzory i typy broni składającej się na uzbrojenie Policji oraz normy należności uzbrojenia zespołowego i indywidualnego ustala Komendant Główny Policji.

§ 3. Traci moc rozporządzenie Ministra Spraw Wewnętrznych z dnia 8 sierpnia 1991 r. w sprawie uzbrojenia Policji (Dz. U. Nr 81, poz. 361 i z 1993 r. Nr 101, poz. 465).

§ 4. Rozporządzenie wchodzi w życie po upływie 14 dni od dnia ogłoszenia.