

Rennes le 2 mars 2023,

Et vous faites quoi ?

Vous sanctionnez, à juste titre, de 30 jours de Quartier Disciplinaire un détenu récidiviste ultra violent, et c'est très bien.

Mais après ?

Comment se fait-il que ce détenu ne circule pas menotté et entravé lorsqu'il quitte sa cellule disciplinaire ?

A quoi servent les trappes de menottage mises en place dans tous les établissements de France grâce au long combat de l'UFAP Unsa Justice ?

Vous perdez une fois encore trois surveillants par négligence ou par pitié pour un individu qui se fiche de l'humain comme de sa première dent de lait.

Soit vous êtes naïf (et c'est grave), soit vous vous fichez de la santé de vos personnels (et là ça n'a pas de nom).

Vous attendez quoi, un effectif à zéro au Quartier Disciplinaire ?

Vous connaissez la dangerosité de cet individu comme nous, mais sans doute n'avez-vous pas le temps de mettre en place un protocole rigoureux, afin d'empêcher ce type de tordu de nuire et de porter atteinte à l'intégrité physique de « VOS AGENTS ».

Vous méritez à juste titre un carton rouge voire un blâme pour non-assistance à personnels en danger.

L'UFAP Unsa Justice attend toujours d'être reçue sur ce sujet.

C'est vrai, vous n'avez pas le temps ! En attendant c'est l'hécatombe, MERCI...

L'UFAP Unsa Justice réitère donc sa demande expresse d'être reçue sur ce sujet plus que sensible.

L'UFAP Unsa Justice demande la mise en place d'une note spécifique à ce genre de détenu ultra dangereux et jusqu'au-boutiste.

L'UFAP Unsa Justice exige menottes et entraves pour chaque déplacement de ce type de détenu. Pour celui-ci vous pouvez y ajouter un masque chirurgical, cet individu ayant une tendance prononcée à se prendre pour un Lama.

Se faire cracher dessus par ce type d'ordure ça suffit.

Quant aux puritains qui jugeraient notre demande trop horrible, venez prendre les coups et crachats à notre place, nous vous la laissons bien volontiers. Peut-être y trouverez-vous le salut...

Pour le bureau local UFAP Unsa Justice

Le secrétaire local