

Instrucțiuni privind atribuirea codului unic de identificare candidaților

1. Codul unic de identificare a candidaților înscriși la concursul de admitere organizat se compune din:

a) **indicativul județului unității de recrutare (ex: Dolj = DJ, București = ATENȚIE - BU);**

b) **abrevierea școlii pentru care optează candidatul:**

Unitatea de învățământ	Abreviere
Școala de Agenți de Poliție „Vasile Lascăr” - Câmpina	SVL
Școala de Agenți de Poliție „Septimiu Mureșan” - Cluj-Napoca	SSM
Școala de Pregătire a Agenților Poliției de Frontieră „Avram Iancu” - Oradea	SAI
Școala Militară de Subofițeri de Jandarmi „Grigore Alexandru Ghica” – Drăgășani	SGG
Școala Militară de Subofițeri de Jandarmi „Petru Rareș” – Fălticeni	SPR
Școala de Subofițeri de Pompieri și Protecție Civilă „Pavel Zăgănescu” – Boldești	SPZ

c) **locuri aprobate: locuri comune = LC, romi = RR, alte minorități = MN**

Exemple:

BZ-SVL-LC-568945 - candidat recrutat de o unitate de recrutare din jud. Buzău, pentru Școala de Agenți de Poliție „Vasile Lascăr” - Câmpina, *locuri comune*, numărul de înregistrare al cererii de înscriere 568945;

HR-SGG-MN-9078 - candidat recrutat de o unitate de recrutare din jud. Harghita pentru Școala Militară de Subofițeri de Jandarmi „Grigore Alexandru Ghica” – Drăgășani, *locuri pentru alte minorități*, numărul de înregistrare al cererii de înscriere 9078;

BU-SPZ-RR-12345 - candidat recrutat de o unitate din București pentru Școala de Subofițeri de Pompieri și Protecție Civilă „Pavel Zăgănescu” – Boldești, *locuri pentru romi*, numărul de înregistrare al cererii de înscriere 12345;

PH-SAI-LC-87093 - candidat recrutat de I.P.J. Prahova pentru Școala de Pregătire a Agenților Poliției de Frontieră „Avram Iancu” - Oradea, *locuri comune*, numărul de înregistrare al cererii de înscriere 87093.

2. Persoana cu sarcini de recrutare menționează în cererea de înscriere codul unic de identificare atribuit, precum și centrul zonal la care este arondat, o scanează și o comunică, la adresa de e-mail indicată, candidaților.