



REGRAS E ESTATUTOS DO KAMC

90% dos prospectos desistem antes mesmo de se tornarem membros, pois são fracos, então espero que tenha vindo até aqui com o pensamento de ser parte dos 10%

BOA SORTE!

Artigo - SEMANA 0

- A.** Um pretendente do clube antes mesmo de se tornar um prospecto deve passar uma semana de adaptação, sem ligamentos com o clube;
- B.** Ele utilizará um emblema com um zero nas costas, faixa escrito ADAPTAÇÃO e NC= NO CLUB;
- C.** Durante essa semana, o pretendente será avaliado pelos membros do clube para saber se pode começar sua fase como Prospecto;
- D.** Os deveres e funções do pretendente serão os mesmos dos prospectos;

Caso o pretendente não seja aprovado com louvor na semana 0, perde o direito de ser um prospecto e futuramente fazer parte do clube.

Artigo 1 - PROSPECTO PRETENDENTE (PP)

- A.** O Prospecto (PP) é o início da carreira de todo membro, passara por treinamentos e testes e deverá ser sempre participativo em todas as plataformas em que houver o emblema do clube, EX.: "Whatsapp, Facebook, jogo, site...";
- B.** Cada novo prospecto vai permanecer a um dos 4 esquadrões do clube (ALFA, CHARLIE, MIKE e FOX) Onde membros escudados darão auxílios e acompanharão o desempenho de cada um para passar o relatório aos EXECUTORES;
- C.** Os Prospectos devem manter uma constante atividade com o clube para poder alcançar a promoção de membro escudado;
- D.** O tempo mínimo de promoção de um prospecto é de 1 mês, mas o tempo pode ser aumentado caso o prospecto não tenham uma boa atividade, comparecimento e desempenho no clube.
 - **D.1.** Base avaliativa para promoção de um Prospecto:
 - *Ótima presença em eventos oficiais;*
 - *Ótimo desempenho e participação nas plataformas em que o clube está;*
 - *Obter voto unânime entre os membros do conselho (QUANDO O PERÍODO COMO PROSPECTO FOR ATINGIDO).*
- E.** Tanto prospectos quanto membros não podem negar ajuda a um irmão de emblema, pois umas das bases do Kamali Virtual Moto Clube é a irmandade e companheirismo;
- F.** Os prospectos não possuem o direito de voto e nem de participar das reuniões (CAPELA) semanais do clube;
- G.** Devem respeitar a hierarquia e acatar as ordens dos Membros com cargos acima ao seu;
- H.** O prospecto deve estar sempre vestido com sua jaqueta de couro e o emblema (Prospecto MC)
- I.** Tanto o Prospecto quanto membro devem seguir CORRETAMENTE toda a constituição, regras, estatutos e hierarquia, não importa a circunstância, o não cumprimento destes e outros itens acarretará na expulsão imediata do mesmo;

(1.1) FUNÇÕES E OBRIGAÇÕES DO PROSPECTO PRETENDENTE (PP)

- Quando for posicionado para uma função como por exemplo segurança na sede, devera permanecer imóvel. O descumprimento deste acarretara em advertência (A COMUNICAÇÃO E CONVERSAÇÃO SERÁ LIBERADA);
- Quando for posicionado na função como porteiro da sede, devera permanecer totalmente imóvel, só se movimentará para abrir o portão quando algum integrante do KAMC estiver entrando;
- Quando for solicitado para fazer a escolta do (PRESIDENTE, VICE-PRESIDENTE, SECRETÁRIO OU EXECUTOR) devera ir respeitando a formação hierárquica de comboio e sempre atento ao radar caso haja ameaça ao superior;
- Quando for solicitado para buscar algum veículo de um escudado, devera ir e pegar o veículo, trazendo sem causar nenhum dano;
- O Prospecto deve conhecer todos os membros full patch e saber seus cargos todas essas informações estão disponíveis em (<http://kamalimc.wix.com/kamc#!membros/d5tmh>);
- Deve ter todo o conhecimento de todas as regras e orientações deste manual.

(1.2) REQUISITOS OBRIGATÓRIOS PARA SER UM PROSPECTO PRETENDENTE DO CLUBE

- Deve ter no mínimo 17 anos de idade (EXCEÇÕES SERÃO ANALISADAS E SERÁ TESTADO QUANTO A MATURIDADE, CASO SEJA APROVADO NESSES REQUISITOS, PRETENDENTES MENORES DE 17 SERÃO ACEITOS);

- Ter Headset, microfone ou headphone;
- Deve ter contas visíveis no SOCIAL CLUBE E NA PSN;
- Deve permanecer com o comando de Prospectos SEMPRE ativo;
- Deve ter pelo menos 1 moto customs (HEXER, BAGGER, DAEMON, SOVEREIGN, VINDICATOR ou INOVATION) na garagem e em todos os encontros do clube deverá utiliza-la;
- Deve ter sido aprovado com louvor como Prospecto antes de virar um Membro Escudado.

(1.3) PROIBIÇÕES PARA OS PROSPECTOS

- Nunca poderá matar um membro ou prospecto, independente da situação, caso haja algum problema com um membro ou prospecto comunique o fato com o Presidente e com os Executores do clube;

Artigo 2 – TRAJES PARA ESCUDADOS E PROSPECTOS

A. Todos os membros e prospectos devem utilizar a "JAQUETA DE COURO LONGA PRETA" com o emblema do clube nas costas;

B. Os Capitães de estrada são os únicos que possuem a jaqueta diferenciada, pois devem usar a "JAQUETA DE COURO VERMELHA" com o emblema do clube nas costas;

C. Aos membros que possuírem o "COLETE PRETO" com o emblema do clube nas costas também será permitida a sua utilização;

D. Utilização obrigatória de calça jeans;

E. Acessórios e adereços são permitidos de livre escolha dos integrantes do KAMC.

(TRAJE UTILIZADO PELOS PROSPECTOS)



(TRAJE UTILIZADO PELOS MEMBROS FULL PATCH)



(TRAJE UTILIZADO PELOS CAPITÃES DE ESTRADA)



Artigo 3 - HIERARQUIA DO CLUBE

A. O Kamali Virtual Moto Clube segue uma hierarquia interna que deve ser respeitada por TODOS os integrantes do KAMC;

B. A Hierarquia é formada da seguinte maneira:

- PRESIDENTE;

- VICE-PRESIDENTE;
- SECRETÁRIO;
- EXECUTORES;
- SARGENTO DE ARMAS;
- CAPITÃES DE ESTRADA;
- INSTRUTORES;
- SUPORTE;
- MEMBRO ESCUDADO;
- PROSPECTO.

C. O abuso de poder por parte dos membros é estritamente proibido, em caso de tal ato, deve ser reportado ao Presidente do Clube;

D. Ao receber um cargo, o membro deve estar ciente que terá que cumprir suas funções sem atrasos, faltas ou falhas;

E. Em caso de um membro não exercer corretamente o cargo que lhe for atribuído, o Presidente poderá rebaixá-lo ou em casos extremos expulsá-lo do clube;

F. Ao se tornar um Membro Escudado, passa a ter mais responsabilidades e deverá ter mais compromisso com o clube e o Presidente.

Artigo 4 – FUNÇÕES DE CADA CARGO (IMPORTANTE)

OBS.: 'AS PROMOÇÕES DE PROSPECTOS PARA MEMBRO ESCUDADO DEVE SER FEITA APÓS O PERÍODO COM PP E POR MEIO DE UMA VOTAÇÃO UNÂNIME ENTRE OS MEMBROS DA DIRETORIA

²AS PROMOÇÕES A PARTIR DE MEMBRO ESCUDADO SÃO FEITAS SOMENTE PELO PRESIDENTE DO CLUBE MAS OS DEMAIS MEMBROS FULL PATCH PODEM SUGERIR PROMOÇÕES AO PRESIDENTE.

DEVERES DO PRESIDENTE:

- a. Presidir reuniões e a organização geral do clube como sua direção e bem-estar;
- b. Ser o representante do clube e os seus membros e prospectos;
- c. Servir como autoridade final para o estatuto de membro como poder rebaixar ou expulsar membros sem necessário voto;
- d. Fechar parcerias, encontros e eventos com outros MCs;
- e. Possui a autonomia de declarar guerra ou formar alianças com outros Moto Clubes do GTA 5 Online;
- f. Possui o poder de voto central caso haja necessidade de usá-lo (VOTO CENTRAL É O VOTO DECISIVO);

- g. O Presidente é proferido pelo anterior, mas pode ser votado para esse cargo haja necessidade de uma votação;
- h. Possui o poder de promover qualquer membro a partir de MEMBRO ESCUDADO sem a necessidade de uma votação.
- i. Cumprir e fazer cumprir o presente estatuto, visando os interesses do clube;
- j. Conferir todos as planilhas apresentadas pelos executores e instrutores;
- k. Delegar poderes ao Vice-Presidente para representá-lo caso for preciso, em acontecimentos que envolvam os interesses do clube;
- l. Delegar autoridade a qualquer membro da Diretoria/concelho para conferir, e receber a documentação e planilhas em sua ausência ou do Vice-Presidente;
- m. Traçar diretrizes gerais do plano de ação do Kamali Virtual Moto Clube;
- n. Convocar a diretoria e membros quando se fizer necessário pra reunião extraordinária;
- o. Analisar reclamações e denúncias sobre algum membro e tomar as devidas providências;
- p. Escolher os diretores de todas as sub-sedes, facções e Mother chapter (SEDE ORIGINAL PS4).

DEVERES DO VICE-PRESIDENTE:

- a. Toma a direção do clube caso o Presidente esteja incapaz de fazê-la ou esteja recluso;
- b. Demonstrar papel de liderança e comportamento modelo para todos os dirigentes e integrantes do clube;
- c. Possui o poder de recrutar novos prospectos ao clube seguindo o padrão de normas do estatuto.

DEVERES DO SECRETÁRIO:

- a. Supervisiona e atualiza a agenda do clube;
- b. Responsável pela programação e organização dos eventos do clube em cooperação com o Presidente;
- c. Responsável pelo recrutamento e a atualização da tabela de membros do clube.

DEVERES DO EXECUTOR:

- a. Responsável pela atualização da tabela de desempenho dos membros e prospectos;
- b. Responsável por punir, advertir ou suspender membros juntamente com o Presidente do clube;
- * **OBS.: A ATUALIZAÇÃO DA TABELA DEVERÁ SER ENREGUE AO PRESIDENTE A CADA 15 DIAS NO PRAZO.**

DEVERES DO SARGENTO DE ARMAS:

- a. Demonstrar perfeita proficiência em todas as formas de combate;
- b. Trabalha em estreita colaboração com o instrutor (CHEFE DE FORÇAS) na liderança do clube em batalhas;
- c. Organiza e cria novas técnicas de combate a serem utilizadas pelo clube;
- d. Responsável por instruir membros em seu desenvolvimento de habilidades de combate;
- e. Durante eventos e encontros ele É O RESPONSÁVEL por manter a ordem e organização.

DEVERES DO CAPITÃO DE ESTRADA:

- a. Montar, estabelecer e fazer cumprir normas e procedimentos durante os passeios/comboios do clube, junto com o Presidente;
- b. Garantir a segurança e organização de todos os membros durante os passeios/comboios;
- c. Criar rotas de bons acessos as motocicletas e veículos de apoio;
- d. Trabalhar junto com o Instrutor (ROAD KING) para o treinamento e aperfeiçoamento de membros e prospectos;
- e. Estar SEMPRE presente nos eventos e treinamentos oficiais do clube;
- f. Caso durante um evento oficial os 3 capitães de estrada estejam presentes, caberá ao Presidente decidir qual guiará o clube durante todo o passeio;
- g. Deve criar diferentes rotas pelo mapa.

DEVERES DO INSTRUTOR:

Instrutor Chefe de Forças:

- a. Ser um ótimo combatente militar e estar sempre se aperfeiçoando em técnicas e táticas de combate;
- b. É Responsável pelo treinamento militar dos novos Prospectos;
- c. Tem autonomia para mostrar estatísticas do treinamento e recomendar prospectos para a promoção de Membro Escudado ao Presidente.

Instrutor Road King

- a. Possuem a autonomia de executar passeios extraoficiais, desde que haja 5 ou mais membros ou prospectos do clube;
- b. É Responsável pelo treinamento dos prospectos sobre técnicas do comboio;
- c. Durante um passeio caso não haja nenhum capitão de estrada disponível, o Instrutor Road King assumirá a liderança do comboio em passeios/comboios oficiais.
- d. Deve mostrar um vasto conhecimento sobre todo o MAPA de SA;
- e. Deve conhecer todos os deveres do capitão de estrada.

Os instrutores devem sempre entregar a tabela atualizada de treinamento ao presidente a cada 15 dias.

*** OBS.: A ATUALIZAÇÃO DA TABELA DEVERÁ SER ENREGUE AO PRESIDENTE A CADA 15 DIAS NO PRAZO.**

DEVERES DO SUPORTE:

- a. Deve possuir e guiar o carro de apoio "DECLASSE GANG BURRITO VAN" em todos os encontros/eventos/passeios oficiais ou extraoficiais;
- b. Nos passeios em sessões públicas possui a autonomia de selecionar um membro Escudado militarmente habilitado para ir como carona na Van dando apoio de fogo aos motociclistas.

DEVERES DO MEMBRO ESCUDADO:

- a. Tem o direito de participar das reuniões mensais do clube, apresentar projetos de melhoria e possui o poder do voto;
- b. Devem mostrar MUITA pro atividade com o clube e apresentar maturidade sendo modelo exemplar aos prospectos e os demais membros;

O não cumprimento dos deveres do cargo que lhe foi atribuído causará o rebaixamento e a retirada de suas funções.

Artigo 5 - PROCESSOS DO CLUBE

- A. Qualquer alteração nas regras e estatuto exige uma votação entre os membros da diretoria, sendo decidida pela maioria dos votos;
- B. Se um membro opta por deixar o clube, deve fazer de forma honrosa. Uma dispensa honrosa requer uma declaração formal e a promessa de não participar de nenhum outro MC por um período mínimo de 2 semanas. Os membros podem optar por deixar o clube por qualquer motivo. Não fazendo isso mostra uma medida desrespeitosa com o Presidente e o clube.
- C. Se um ex-membro decida voltar ao clube, isso exige uma votação unânime dos membros da diretoria, ele leva o dobro do tempo como prospecto para mostrar sua lealdade, mais uma vez.
- D. Todos os membros devem seguir as regras e estatutos do clube e participar dos eventos oficiais. Não fazer isso irá resultar em rebaixamento, expulsão ou outras ações disciplinares de acordo com a

gravidade da infração.

E. Ao se tornar um Membro Escudado recebe um quadro de membros com suas insígnias e condecorações, ficam expostos no Facebook e Site do clube;

F. Caso um Escudado vá para o grupo dos Nômades, é necessário que tenha um tempo mínimo de 3 meses como full patch no clube.

Artigo 6 - EXPANSÃO SOBRE SUB-SEDES E FACÇÕES

Sub-sedes são formadas onde já exista um Mother Chapter, por exemplo, no PS4 existe a Sede original, as sub-sedes deverão ser criadas no ps4 mas em territórios diferentes de Paleto Bay. Essa regra aplica-se a todas as Plataformas

Já as facções são Mother Chapters secundárias (NÃO ORIGINAL) em outras plataformas (xbox 360, one, ps3 e PC) e deverão ser sediadas em Paleto Bay.

A. A expansão do clube para outros territórios acontece quando o clube alcança um limite estipulado de 50 MEMBROS FULL PATCH;

B. A fim de formar uma nova sub-sede ou facção, deve ser aprovada primeiramente pelo Presidente e receber a maioria dos votos dos membros da diretoria;

C. Para uma sub-sede ou facção ser formada ela deve haver Presidente, Vice-presidente e no mínimo 7 membros escudados com um tempo de clube de no mínimo 2 meses que tenha recebido o patch completo;

D. As sub-sedes e facções devem utilizar as mesmas cores, jaquetas, regras e estatutos e emblema da SEDE PRINCIPAL;

E. Os Executores da Sede principal terão acesso irrestrito aos dados de desempenho dos membros e prospectos das sub-sedes e facções;

F. O Presidente da sub-sede ou facção possui o poder de promover ou recrutar qualquer membro ou prospecto de sua sub-sede desde que esteja nas condições das regras e estatuto;

G. A sub-sede não possui o poder de alterar as regras, criar novos cargos ou participar da diretoria sem a aprovação do Presidente da Sede Principal.

H. O Presidente da Sede original (PS4), seleciona os membros da diretoria de todas as sub-sedes e facções do Kamali Virtual Moto Clube;

Artigo 8 - REUNIÕES (CAPELA)

A. As reuniões ocorrerão uma vez por semana, As quinta-feira 21:00 horas, horário de Brasília.

B. Ocorrem pelo grupo de Reuniões no Whatsapp.

C. Caso o Membro falte ou chegue atrasado a 3 reuniões perde o direito de voto durante 1 mês, e caso perca duas vezes o direito de voto, a punição será não poder votar e nem participar das reuniões do clube;

D. A cada reunião na capela, o Presidente começa com a palavra para fazer comunicados, e apresentar projetos. O vice-presidente tem a palavra imediatamente após ao presidente.

E. Após isso, os representantes de cada esquadrão tem a palavra para apontar o desempenho dos prospectos e o restante dos membros seguir com a palavra ou votação caso seja necessário;

F. Prints ou filmagens das conversas na reunião ou informações vazadas não podem ocorrer, caso isso ocorra o membro será levado a mesa para uma votação de expulsão.

Artigo 9 - ESTATUTOS DO CLUBE

A. Todos os membros devem demonstrar relação de irmandade uns com os outros;

B. Um prospecto JAMAIS pode MATAR, APONTAR uma arma ou REVIDAR para um Membro ou

outro Prospecto, pois isso resultará em uma ação disciplinar;

C. Um Membro nunca pode matar outro irmão full patch sem justificativa pois isso acarretará em punição;

D. Matar um membro de um clube aliado, acarretará punição escolhida pelo Sargento de Armas do clube que teve o membro morto;

E. NUNCA, JAMAIS EM HIPÓTESE ALGUMA destrua ou danifique a motocicleta de um irmão, seja ele membro ou prospecto, a menos que seja realmente um acidente;

F. Você precisa estar ativo com o clube tanto pelo jogo quanto pelo facebook, whatsapp e site se quiser ser promovido;

G. Seja o mais Maduro possível quando estiver com os irmãos do clube, nós NÃO SOMOS UMA CRECHE e não estamos aqui para cuidar de você e nem chamar sua atenção, se quer fazer parte do clube comece a agir como um homem;

H. Sempre que estiver com o clube esteja com sua jaqueta e colete adequada com o emblema do Kamali MC nas costas;

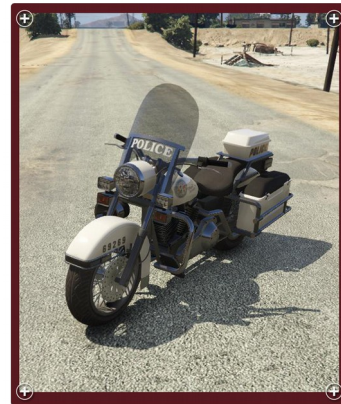
I. Não aceitamos membros que utilizam Tanques, Hydras, helicópteros de combate, trajes invisíveis ou trajes de combate, caso seja visto utilizando uma dessas coisas será BANIDO IMEDIATAMENTE sem direito a voto, independente de qual seja o seu cargo;

J. É EXTREMAMENTE PROIBIDO entrar em modo passivo, caso o adversário esteja usando godmod, hydra ou tanque é preferível que saia da sessão ou tente despista-lo mas nunca entram modo passivo. Caso isso ocorra medidas punitivas serão acionadas sobre o membro.

Artigo 10 - VEÍCULOS DO CLUBE

A. Motocicletas utilizadas pelo comando são (HEXER, BAGGER, INOVATION, DAEMON, VINDICATOR e SOVEREIGN)

B. É proibido utilizar qualquer outro tipo de motocicleta durante passeios, encontros e eventos, salvo quando for solicitado pelo Presidente;

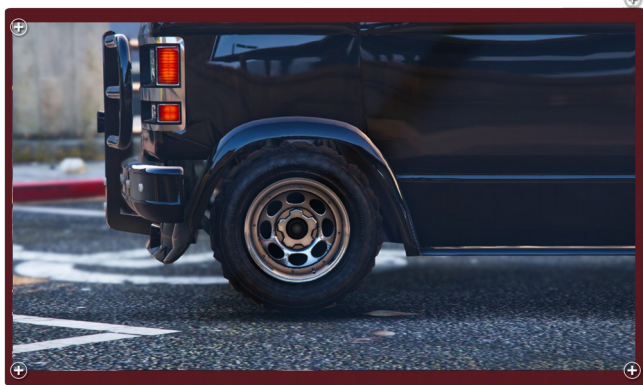
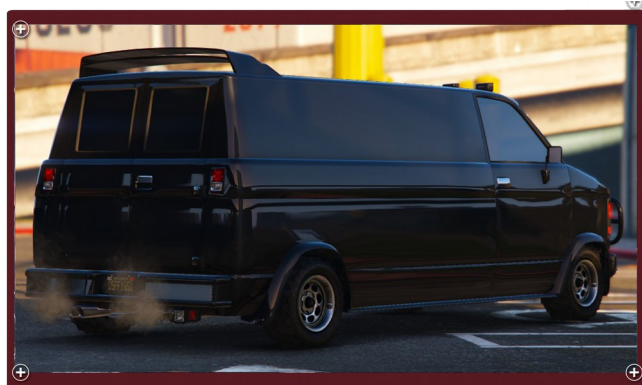


VEÍCULO DE APOIO

Declasse Gang Burrito

A. Só pode ser utilizadas pelo membro com o cargo de Suporte, ou caso o Presidente escale alguém para guia-la;

B. A cores primárias e secundárias devem estar em preto metálico com rodas OF-ROAD, placa preta e vidro fumê escuro.



Artigo 11 - FORMAÇÃO EM COMBOIO E ORIENTAÇÕES PARA A ESTRADA

ORIENTAÇÕES AOS MOTOCICLISTAS

A. O Capitão de estrada é o responsável por assegurar a perfeita formação e segurança no passeio;

B. Todos os passeios do clube deverão se seguida a seguinte formação hierárquica na estrada:

- Capitães de estrada
- Presidente
- Vice-Presidente
- Secretário
- Executores

- Sargento de Armas
- Instrutores
- Escudados
- Prospecto
- Suporte.

C. A formação é feita por duas filas intercaladas, como na imagem abaixo. Para andar em comboio você deve sempre prestar atenção no motociclista a frente pois deverá você deverá controlar a velocidade e ficar a uma distância de duas a três motocicletas atrás dele;

D. Caso precise frear, apenas solte o acelerador para que os membros atrás de você não colidem e cause um evento de engavetamento;

E. Caso um membro oi prospecto caia de sua motocicleta todo o comboio para de forma correta no acostamento para aguardar o realinhamento;

F. É de EXTREMA IMPORTÂNCIA Que fique atento ao irmão a frente, ao radar e a velocidade para garantir uma formação perfeita do comboio;

G. Em caso de curva o capitão de estrada vai indicar o lado e vire suavemente a curva com o acelerador solto;

H. Todos os passeios devem começar e terminar na sede de paleta bay;

I. Evite andar em zig-zag, bater intencionalmente nos irmãos, chamar a atenção da polícia...

Queremos manter um clube bacana mais ao mesmo tempo levar a sério o suficiente para melhorar nossas habilidades e beneficiar o nosso clube, e sempre sermos reconhecidos como os melhores.



SAÍDA E CHEGADA

Para o início, saída do comboio, todos vão para o acostamento e permanecem um ao lado do outro fazendo com que as motos formem um ângulo de 40° e aguardando o capitão de estrada dar a ordem de saída.

A saída é feita de forma hierarquica e organizada, aguarde o membro ao lado ter saído totalmente do acostamento para você poder sair. ASSIM COMO MOSTRA A IMAGEM ABAIXO

SAÍDA



Para a chegada e estacionamento todos devem soltar o acelerador e fazer o movimento mostrado na imagem, sem pressa, um por vez de forma hierárquica e organizada. O capitão de estrada faz esse movimento e em seguida um a um todos irão fazendo sem encontrar nas motos uns dos outros. ASSIM COMO MOSTRADO NA IMAGEM ABAIXO:

CHEGADA



ORIENTAÇÕES AOS CARROS DE APOIO

- A. O Suporte é o responsável por dar apoio de fogo aos motociclistas, então deverá deixar o mini-mapa ampliado e sempre atento se há inimigos chegando perto do comboio;
- B. O Suporte deve guiar a van em uma distância de 3 vans do comboio.

Artigo 12 - SEDE DO CLUBE

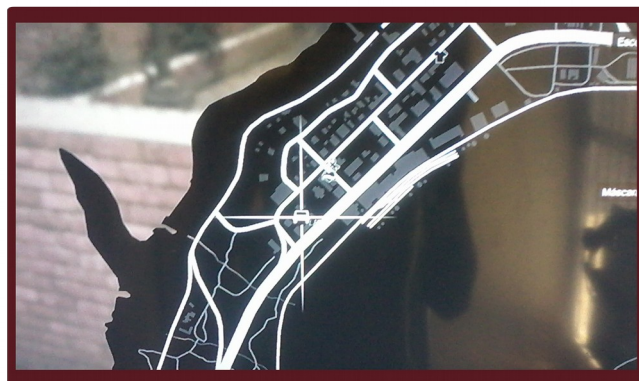
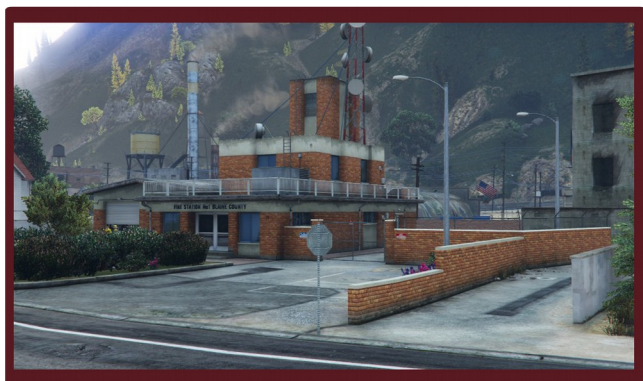
A sede do clube encontra-se na "Base do corpo de bombeiros de Blaine Country", esta é a atual caserna do Kamali Virtual Moto Clube.

A. É **EXTREMAMENTE** proibido atirar dentro da sede ou chamar a atenção da polícia, caso faça isso será devidamente punido;

B. Os prospectos que forem manejados para as funções de segurança e porteiro devem ficar **IMÓVEIS** até segunda ordem o não cumprimento acarretará a expulsão do PP por indisciplina;

C. Não bata com as motos ou veículos de apoio no portão, aguarde até que um prospecto abra;

D. Existem os locais destinados a estacionar as motos de membros e outro destinado a motos de prospectos, então respeite-o.



Artigo 13 - SEGURANÇA DA SEDE

A. Os prospectos ao chegarem na base devem assumir as posições identificadas nas imagens, tendo que se manter IMÓVEIS nelas até que seja dada uma segunda ordem por um membro;



Artigo 14 - ESCOLTA DE OFICIAIS

A. Caso o Presidente, Vice-Presidente, Secretário ou Executor precisem ir a algum lugar um prospecto será designado para escolta-lo;

B. Caso o oficial entre em uma loja, o prospecto deverá permanecer de guarda, imóvel e armado ao lado da porta fazendo a segurança;

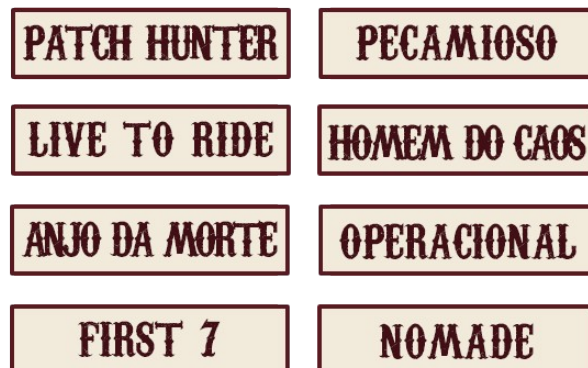
C. Em caso de tentativa de ataque o prospecto deverá defender o oficial em questão.

Artigo 15 - INSÍGNIAS E CONDECORAÇÕES

A. Quando o Prospecto Pretendente se torna um Membro Escudado, recebe junto com o seu emblema uma placa que fica exposta no site e no facebook do clube e com seu desempenho e proezas ele vai adquirindo insígnias e medalhas condecorativas que ficam nessas placas;

INSÍGNIAS:

- **PATCH HUNTER:** O Membro recebe quando mata membros de outros MCs em sessões públicas, mas para recebe-la não basta fazer isso apenas uma vez. O membro tem que mostrar ao presidente foto do indivíduo morto com o seu patch a mostra e uma foto do placar;
- **PECAMINOSO:** É o Membro que caça os ex-membros traidores do clube, mas para recebe-la não basta fazer isso apenas uma vez. O membro tem que mostrar ao presidente foto do indivíduo morto com o seu patch a mostra e uma foto do placar;
- **LIVE TO RIDE:** Essa insígnia é entregue aos membros que tenham um destaque excelente durante os comboios do clube, e são o Presidente e Capitão de Estrada que fazem a entrega dessa honraria;
- **HOMEM DO CAOS:** Os membros que possuem mais de 500 headshots em suas estatísticas do Social Club recebe esta insígnia;
- **ANJO DA MORTE:** Recebida quando o membro ultrapassa 150 vitórias em mata-matas;
- **OPERACIONAL:** O Membro recebe esta insígnia quando já tiver recebido outras 5;
- **NÔMADE:** O membro que passa a fazer parte do grupo dos nômades recebe esta insígnia.



CONDECORAÇÕES:

- **MEDALHA CÃO DE GUERRA:** Por vencer o SGT de Armas em um MATA-MATA oficial promovido pelo Presidente;
- **MEDALHA VISIONÁRIO:** Por indicar 2 prospectos que se tornaram membros escudados;
- **MEDALHA GUERREIRO ALADO:** Entregues aos membros que completam 1 ano de clube;
- **MEDALHA DE PLANEJADOR:** Honraria dada a membros que elaboram projetos que sejam aceitos pelo clube;
- **MEDALHA IAPP:** Instrução e Adestramento Padrão de Prospectos, medalha concedida aos instrutores mais empenhados e seus treinamentos;
- **MEDALHA PROSPECTO 01:** Mérito concedida a poucos, recebida pelo prospecto que se tornou Membro Escudado com 100% de aproveitamento, sem baixas em seu desempenho.

Artigo 16 - GRUPOS NO FACEBOOK E WHATSAPP

O Kamali Virtual Moto Clube possui 4 grupos no whatsapp e 1 no Facebook

GRUPO DO FACEBOOK:

- Todos os Membros e Prospectos Participam;
- São postados somente sobre eventos, encontros e mudanças importantes no clube;
- Verificação de atualização obrigatória.

GRUPOS NO WHATSAPP:

KAMALI MC DA ZUEIRA:

- Todos os Membros e Prospectos Participam;
- Grupo para confraternização entre os membros do clube, zoeiras e conversas;
- Verificação de atualização e participação não é obrigatória, mas conta para avaliação.

KAMALI MC

- Todos os Membros e Prospectos participam;
- Grupo para postar sobre eventos, encontros e atualizações importantes do clube;
- Verificação de atualização é obrigatória.

REUNIÃO QUINTA-FEIRA 21:00

- Somente Membros full patch participam;
- Grupo destinado somente para reunião e só pode ser utilizado no dia e horário determinado;
- Participação da reunião é obrigatória para todos os Membros Full Patch.

DIRETORIA KAMALI MC

- Somente os Membros da Diretoria participam do grupo;
- Grupo destinado a decisões importantes para o clube.

Artigo 17 - NÔMADES

A posição de Nômade é uma patente que somente ótimos membros conseguem conquista-la, dessa forma ela é ostentada com responsabilidade, dignidade e ordem.

O Nômades são os membros muito dedicados ao clube mas que não podem estar sempre com seus irmãos principalmente nos dias de semana, mas esta em todos os eventos, encontros e treinamentos oficiais e sempre que solicitados colaboram com o Presidente, no que for necessário para manter sempre o status do Kamali VMC.

O acesso a patente Nômade não é feita para qualquer membro, e sim aos mais dedicados que não podem sempre estar com os seus irmãos.

Portanto, todos os integrantes do KAMC devem respeitar os membros Nômades.

PROCESSOS PARA TRANSFERÊNCIA AOS NÔMADES:

- Fazer um pedido de transferência ao Presidente informando motivos da ida e os dias em que poderá se dedicar ao clube;
- Caso o Presidente aceite o pedido, ele levará para a capela, e o pedido de transferência deverá ser passado com voto unânime entre os membros;
- Recebendo o voto unânime, membro terá a transferência obtida em até 3 dias;
- Enquanto Nômade, o membro perderá o direito de voto mas continuará participando das reuniões e poderá apresentar projetos ao clube;
- Os Nômades não poderão obter os cargos de Presidência, Vice-Presidência, Executor e Instrutor.

Artigo 18 - ALIADOS E INIMIGOS

Não é permitido matar, atrapalhar ou ameaçar ao MCs aliados, o não cumprimento dessas ordens ou criar falsas alegações acarretará em suspensão. Após 2 suspensões o membro ou prospecto será banido!

Caso algum membro de um MC aliado o ataque de qualquer forma não revide, grave as ações dele, saia da sessão e mostre as imagens ao Presidente do Kamali MC, que tomará providências.

REGRAS SOBRE OS MCs ALIADOS:

- Não matar ou ameaçar aliados;
- Ser solidário aos aliados.

REGRAS SOBRE OS MCs INIMIGOS:

- Matar com honra, sem utilizar veículos blindados, ou veículos aéreos de ataque;
- Em cada confronto que tiver com um inimigo, tirar uma foto dele morto com o emblema a mostra e TIRAR PRINT DO PLACAR;
- JAMAIS, colocar em modo passivo, é preferível que saia da sessão!

*Qualquer MOTO CLUBE ou CREW que não estejam nem na lista de aliados ou inimigo PODEM SER ATACADOS A VONTADE isso fica a critério pessoal.

LISTA DE INIMIGOS E ALIADOS

<http://kamalimc.wix.com/kamc#!inimigos-e-aliados/bbtzi>

OS INIMIGOS NÃO DEVEM SER PERDOADOS, EVITE ANDAR SOZINHO EM SESSÃO PÚBLICA SEMPRE ANDE COM OS IRMÃOS DE CLUBE.