



REGRAS E ESTATUDOS 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.: ¹AS 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 causara 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;

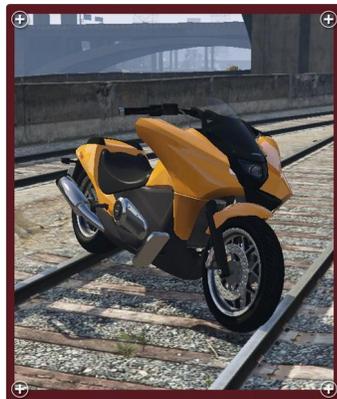
I. Não aceitamos membros que utilizam Tanques, Hydras, helicópteros de combate, trajes invisíveis ou trajes de combate, caso seja visto utilizando uma dessas coisas será BANIDO IMEDIATAMENTE sem direito a voto, independente de qual seja o seu cargo;

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;

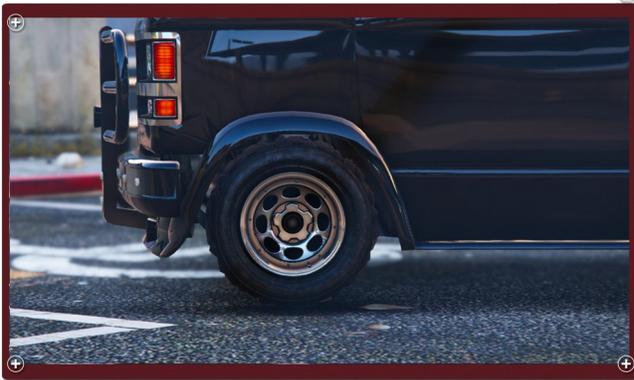


VEÍCULO DE APOIO

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 hierarquizada 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 encostar 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

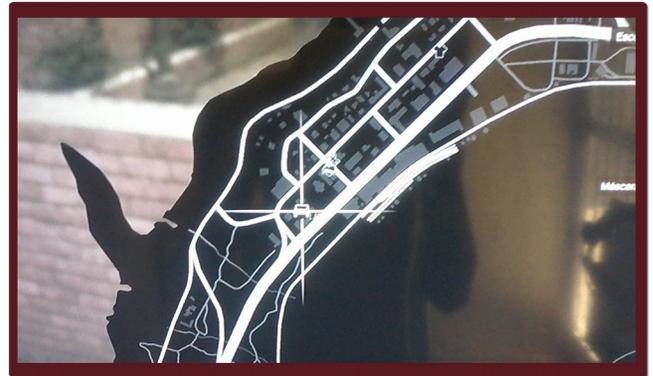
A sede do clube encontra-se na "Base do corpo de bombeiros de Blaine Country", esta é a atual caserna do Kamali Virtual Moto Clube.

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.



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;

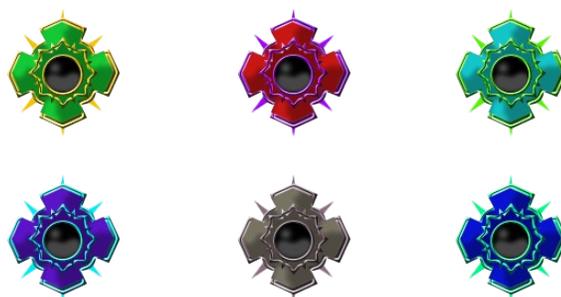
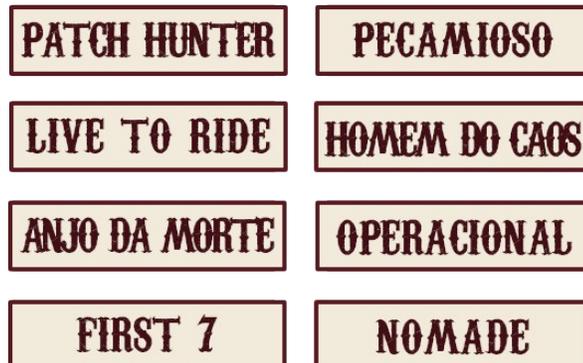
C. Em caso de tentativa de ataque o prospecto deverá defender o oficial em questão.

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.