

TERMOS DE INGRESSO - REGIMENTO HARPIA (RHARP)



ATENÇÃO CONSCRITO:

AO ASSINAR ESTE DOCUMENTO PARA O INGRESSO NO REGIMENTO HARPIA (RHARP), GRUPO DE SIMULAÇÃO NAS PLATAFORMAS ARMA 3, INSURGENCY, ARMA 2, ETC...

VOCÊ ENTENDE QUE:

1. - IRÁ LER, ENTENDER E RESPEITAR AS REGRAS E DIRETRIZES DE CONDUTA DA COMUNIDADE:

SERÁ BANIDO SEM AVISO PRÉVIO O PARTICIPANTE QUE APRESENTAR OS SEGUINTE COMPORTAMENTOS:

- *1.1 - POSTS EXCESSIVAMENTE OFENSIVOS E - OU PESADOS (GORE, ASSASSINATO, PORNOGRAFIA) NOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO DO GRUPO;
- *1.2 - RACISMO, ANTISSEMITISMO, DISCRIMINAÇÃO RACIAL E - OU ÉTNICA;
- *1.3 - SPAMMERS, SCAMMERS OU QUALQUER TIPO DE ATIVIDADE ILÍCITA COM A FINALIDADE DE APROPRIAR-SE DE CONTEÚDO DIGITAL OU FÍSICO DOS MEMBROS DO GRUPO. (GOLPES);
- *1.4 - TUMULTUAR OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO OU MEMBROS DO GRUPO;
- *1.5 - PROPAGAR E - OU PARTICIPAR EM AÇÕES DE BULLYING E - OU REPRESSÃO CONTRA MEMBROS DO GRUPO;
- *1.6 - ESPALHAR CONTEÚDOS DE PROPRIEDADE GRUPO PARA OUTREM (OUTROS GRUPOS, PESSOAS OU INSTITUIÇÕES) SEM A PERMISSÃO DOS MODERADORES E ADMINISTRADORES DO GRUPO.

2. - SERÁ SUBMETIDO A UM SISTEMA DE HIERARQUIA PREVISTO NAS REGRAS DO GRUPO E IRÁ ACATAR E OBEDECER AS ORDENS DE SEUS SUPERIORES COM A FINALIDADE DE SE CONSTRUIR UMA SIMULAÇÃO FLUIDA.

(O Grupo com seu sistema de patentes permite a ascensão do conscrito mediante ao cumprimento das regras aqui citadas, ao desempenho do mesmo e à participação nas operações oficiais.).

*2.2 -Com relação ao sistema de patentes:

1# **Recruta** : Jogador a ser avaliado pela equipe de Oficiais pelos seguintes critérios:

*Disponibilidade / compromisso com o RHARP - Jogador atende às operações com frequência;

*Qualidade - Jogador deve ser amigável, respeitoso e proativo nas operações

*Respeitar sistema de Hierarquia - Jogador deve respeitar Oficiais e membros com ranks superiores e mais experiência para evitar conflitos e problemas operacionais.

Após a conclusão de 5 (cinco) operações com o RHARP o **Recruta** passa para a Patente de **Soldado**

Praça : membros de baixa patente dentro do grupo com pouca ou nenhuma autoridade de comando dentro do grupo.

2# **Soldado**: Jogador avaliado pela equipe de oficiais e aceito na equipe.

3# **Cabo**: Jogador que após a promoção para **Soldado** cumpriu (do início ao fim) 10 (dez) operações com o RHARP.

4# **Sargento**: Jogador que cumpriu com eficiência as missões determinadas pelo comando para ele, demonstrou capacidade de liderança e eficiência nos combates. Nessas condições, um **Cabo** poderá subir ao posto de **Sargento** após concluir 20 (vinte) missões como **Cabo**.

Oficial : Jogadores que possuem posição de comando dentro do regimento. Para passarem para esse seletivo grupo necessitam passar por um treinamento específico, o Curso de Oficiais (CDO).

5# **Tenente** : Jogador de patente **Sargento** do RHARP pode se inscrever para o Curso de Oficiais (CDO) após realizar um total de 20 (vinte) missões como **Sargento** . Aprovado no curso de oficiais ministrado pelos oficiais do RHARP, o jogador está habilitado a se tornar um **Oficial** do RHARP.

6# **Capitão** : Jogador **oficial** de nível superior ao **Tenente** . Um Tenente pode subir de patente como **@Capitão** após 20 (vinte) operações como **@Tenente** .

7# **Major** : Jogador oficial de nível superior ao **Capitão** . Um **Capitão** pode subir ao posto de **Major** após a conclusão de 10 (dez) missões como **Capitão**.

8# **Coronel** : Jogador oficial de nível superior ao **Major** . Um **Major** pode subir ao posto de **Coronel** após a conclusão de 10 (dez) missões como **Major**.

Comandantes : Oficiais de patente **Coronel** que concluíram 10 (dez) operações.

9# **General** : Após um **Coronel** atingir esta marca, este é finalmente promovido a **General** , a patente mais alta alcançável a um membro do RHARP. Após atingir esta marca, o **General** está habilitado a se tornar um membro permanente do **Alto comando**, ganhando destaque como **administrador** do grupo.

MEMBROS DA **ATIVA** E **RESERVA** : Um membro passa para a **ATIVA** quando passa de **Recruta** para **Soldado**. Um membro passa para a **RESERVA** após 3 meses sem atividades nas operações do RHARP.

Para retornar a **ATIVA** depois de passar para a **RESERVA** , basta reativar a **ATIVA**, concluindo com o RHARP 5 (cinco) operações.

3 - PERMITE O USO DE CONTEÚDO AUDIO-VISUAL DE SI EM PROL DO GRUPO PARA USO DAS GRAVAÇÕES DAS OPERAÇÕES OFICIAIS E NÃO OFICIAIS A SEREM EDITADAS E POSTADAS NO CANAL DA PLATAFORMA YOUTUBE "COTS".

(<https://www.youtube.com/cotsifis>)

ALÉM DISTO GARANTE QUE OS CONTEÚDOS GRAVADOS SÃO PROPRIEDADE DO GRUPO E DE SEUS LÍDERES.

4 - GARANTE QUE PREVISTO O ITEM NUM. 1, ACEITARÁ AS PUNIÇÕES SUBMETIDAS A SI CASO SEJA IDENTIFICADO O DESCUMPRIMENTO DAS REGRAS DA COMUNIDADE E/OU O DESRESPEITO A HIERARQUIA PREVISTA NO ITEM NUM.2

- *4.1 - PENAS PREVISTAS PARA DUSCUMPRIMENTOS DE REGRAS OU HIERARQUIA:

AS PENAS PODEM VARIAR EM GRAU DE ACORDO COM A INFRAÇÃO COMETIDA, PODENDO VIR NA FORMA DE UMA ADVERTÊNCIA, AFASTAMENTO DO MEMBRO POR TEMPO ESTIPULADO PELOS ADMINISTRADORES OU BANIMENTO DEFINITIVO DO GRUPO RHARP.

5 - GARANTE QUE IRÁ RESPEITAR AS REGRAS DAS COMUNIDADES QUE POR VENTURA ENTREMOS E/OU OPEREMOS EM CONJUNTO, BEM COMO O SISTEMA DE HIERARQUIA DESTAS COMUNIDADES.

POR FIM, AO LER E ENTENDER OS TERMOS DE INGRESSO, SE FOR DE SEU INTERESSE PARTICIPAR ATIVAMENTE DA COMUNIDADE PEDIMOS UM ANEXO EM PDF OU JPG COM SUA ASSINATURA PARA EFETIVAR A VALIDADE DESTE CONTRATO.

NOME COMPLETO DO CONSCRITO:

DATA:

[Leonardo Dutra da Silva Salomão](#)

ASS. EM JPG OU PDF ABAIXO: