



## Regulamin Transkom Virtual Spedition [TVS]

Regulamin V2 w trakcie tworzenia:

<https://docs.google.com/document/d/1pnB75zgXAP4xKHecellhl6XT1xAoEfrUz8oZDbb2c-E/edit?usp=sharing>

### §1.Wstęp

- I. Zawsze aktualny regulamin dostępny jest na Dysku Google (obecnie otwarty dokument)
- II. Firma Transkom Virtual Spedition (TVS) zastrzega sobie prawo używania nazwy „Transkom Virtual Spedition” na stronach, dokumentach i innych formach tekstowych oraz multimedialny bez wcześniejszej zgody zarządu.
- III. Firma Transkom Virtual Spedition (TVS) jest firmą wirtualną, która pracuje tylko w grach Euro Truck Simulator 2 oraz American Truck Simulator. Nie jest to firma prawdziwa, która istnieje w rzeczywistości.
- IV. Każdy pracownik jest zobowiązany zapoznać się szczegółowo z regulaminem firmy Transkom Virtual Spedition.
- V. Firma nie ma nic wspólnego z firmami istniejącymi w rzeczywistości. Jest to tylko fanowska firma dla pasjonatów ciężarówek.
- VI. Regulamin obowiązuje zawsze, ciąży na każdym pracowniku firmy, również na osobach z zarządu [w uzasadnionych/wyjatkowych przypadkach założyciele firmy (Qunber oraz JutjuBerzy) mogą zostać zwolnieni z przestrzegania regulaminu oraz mogą zwolnić dowolnego pracownika z przestrzegania regulaminu)

## §2.

- I. Firma TVS przyjmuje pracowników, którzy ukończyli 17 lat
- II. Każdy pracownik winien posiadać odpowiedni sprzęt do grania tak, aby nie utrudniać gry innym graczom, pracownikom firmy, zarządowi.
- III. Chętny do dołączenia do firmy winien jest w pierwszej kolejności złożyć podanie w systemie VirtualTrucker lub przez formularz Google
  - A. <http://virtualtrucker.pl/company/636>
  - B. <https://goo.gl/forms/Z7ldFfjJWT1luOci2>
- IV. Siedziba firmy znajduje się w Poznaniu. Każdy pracownik winien posiadać w tym mieście garaż. Z zajezdni w Poznaniu wyruszają wszystkie konwoje firmowe
- V. Każdy pracownik winien posiadać umiejętności korzystania z TruckersMP, programu Virtual Speditor oraz z systemu rozliczeniowego Virtual Trucker
- VI. Każdy pracownik winien odbyć jazdę testową z osobą wyznaczoną przez zarząd (zwaną "Egzaminatorem") w terminie dogodnym dla zdającego jak i egzaminatora
- VII. Nieuzasadniona nieobecność na egzaminie nie jest tolerowana
- VIII. Każdy pracownik winien powiadomić zarząd (na Discordzie na kanale #ogłoszenia lub w wiadomości prywatnej na FB/Steam/Discord) o nieobecności dłuższej niż 4 dni robocze
- IX. Każdy pracownik podczas gry winien być dostępny na Discordzie (nie ma obowiązku być na kanale głosowym)
- X. Każdemu przysługuje jeden urlop w miesiącu. W uzasadnionych przypadkach limit może zostać zwiększony
- XI. Każdy pracownik winien posiadać na platformie Steam w nicku prefix [TVS] lub avatar firmowy jako zdjęcie profilowe
- XII. Każdy pracownik winien posiadać członków zarządu w znajomych na Discordzie oraz Steamie. opcjonalnie na Facebook'u.
- XIII. Każdy pracownik winien uczestniczyć w połowie zorganizowanych konwojów w miesiącu
- XIV. Każdy pracownik winien zachowywać się z należytą kulturą do innych graczy, kierowców, zarządu bez względu na wiek
- XV. Zarząd otwarty jest na wszelkie propozycje, sugestie związane z firmą oraz serwerem Discord
- XVI. Każdy pracownik może zorganizować konwój firmowy (traktowany jest wtedy jako "Konwój spontaniczny"). Winien jest w takim przypadku powiadomić zarząd. Obecność na konwoju spontanicznym nie jest obowiązkowa!

## §3. Regulamin firmowego serwera Discord

- I. Stosujemy powszechnie obowiązującą netykietę
- II. Nie wyzywamy/obrażamy się wzajemnie.
- III. Wszelkie konflikty rozwiązujemy pokojowo, z lub bez pomocy zarządu
- IV. Spam ograniczamy do minimum
- V. Wiadomości z obrazkami wysyłamy na kanale #fotki
- VI. Jeżeli nie ma potrzeby powiadamiania wszystkich (nawet członków offline; @everyone), staramy się używać wzmianki @here (powiadamia wszystkich online).

Zarząd zastrzega sobie prawo do używania każdego rodzaju wzmianki w dowolnej sytuacji

#### **§4. Regulamin dodawania tras w systemie VirtualTrucker**

- I. Trasy dodajemy w systemie VirtualTrucker na stronie <http://virtualtrucker.pl/new-delivery>
- II. Do dostawy muszą być załączone dwa zrzuty ekranu (zwane dalej "SS'ami" od screenshot)
- III. Zrzuty ekranu wykonuje się klawiszem F12
- IV. Pierwszy SS musi zawierać informacje o zleceniu (klawisz F6) oraz w przypadku gry na multiplayer tabelę graczy (klawisz TAB)
- V. Drugi SS musi być z podsumowania dostawy, jest to ekran z napisem "Zlecenie wykonane" na górze ekranu
- VI. Dodana dostawa sprawdzana jest pod względem:
  - A. Czy szczegóły zostały wypełnione poprawnie, bez błędów
  - B. Czy kierowca posiada firmowe malowanie
  - C. Czy kierowca był dostępny na Discordzie podczas wykonywania zlecenia
- VII. Dostawy są oceniane według następującej punktacji:
  - A. Rodzaj dostawy: -3 pkt za szybkie zlecenie; +3 pkt za zlecenie World Of Trucks
  - B. Tonaż: +1 pkt za każde "rozpoczęte" 10t ładunku (np. 5t to +1 pkt, 25t to +3 pkt)
  - C. Dystans: +1 pkt za każde rozpoczęte 300km (np. 125km to +1 pkt, 1489km to +4 pkt)
  - D. ADR: +n pkt, gdzie n = klasa ADR (np. ADR 3 to +3 pkt, ADR 8 to +8 pkt)
  - E. Premie: +1 pkt za każdą premię
  - F. Uszkodzenia: -1 pkt za każde "rozpoczęte" 10% uszkodzeń (np. 5,4% to -1 pkt, 47,8% to -5 pkt); -12 pkt za 100%; +5 pkt za 0%
  - G. +2 pkt za bezbłędne wypełnienie formularza dostawy
  - H. -n pkt za dostawę odesłaną do poprawy (gdzie n = 2\*który raz dostawa została odesłana do poprawy)
  - I. Konwoje: +5 pkt za udział w konwoju firmowym (dostawa musi być dodana do 12-stu godzin po zakończeniu konwoju); +3 pkt za udział w konwoju spontanicznym (fakt udziału musi zostać udokumentowany)
  - J. -3 pkt za spóźnione dodanie dostawy z konwoju
  - K. Parkowanie: -5 pkt za brak parkowania (automatyczne parkowanie), +2 pkt za proste parkowanie, +3 pkt za umiarkowane parkowanie, +5 pkt za trudne parkowanie
  - L. -20 pkt do pierwszej dostawy dodanej po konwoju za nieuzasadnioną nieobecność na konwoju
  - M. -3 pkt za brak malowania firmowego
  - N. -1 pkt za brak obecności na Discordzie
- VIII. W przypadku powtarzania tych samych błędów przy dodawaniu dostaw, kierowca może dostać więcej punktów ujemnych
- IX. Decyzja osoby sprawdzającej co do ilości punktów jest ostateczna

## **§5. Regulamin i zasady konwojów**

- I. Każdy pracownik zobowiązany jest do udziału w minimum połowie ze zorganizowanych konwojów firmowych w miesiącu
- II. Konwoje firmowe organizuje zarząd
- III. Konwoje firmowe są obowiązkowe
- IV. W przypadku nieobecności na konwoju firmowym, trzeba ten fakt zgłosić zarządowi maksymalnie na godzinę przed rozpoczęciem danego konwoju.
- V. W przypadku niemożności usprawiedliwienia swojego braku przed konwojem, można zrobić to po fakcie z zastrzeżeniem, że zarząd może wyznaczyć karę za nieobecność. W uzasadnionych przypadkach nieobecny może uniknąć kary
- VI. Nieuzasadniona nieobecność na konwoju firmowym nie będzie tolerowana
- VII. Każdy kierowca ma prawo zorganizowania konwoju (tzw. konwój spontaniczny)
- VIII. Konwój spontaniczny nie jest obowiązkowy
- IX. W przypadku chęci zorganizowania takiego konwoju, należy ten fakt zgłosić zarządowi
- X. Konwój spontaniczny jest traktowany jako konwój, gdy biorą w nim udział przynajmniej 4 osoby
- XI. Kierowca organizujący konwój spontaniczny sam zbiera chętnych na konwój
- XII. Każdy uczestnik konwoju zobowiązany jest do stosowania się do poleceń pilotów oraz zarządu
- XIII. Miejsce startowe, końcowe, ładunek, trasę jak i przebieg konwoju ustala organizator konwoju.
- XIV. Zlecenia do gry dodawane są za pomocą programu Virtual Speditor

## **§6. Rekrutacja**

- I. Każdy nowy pracownik przyjmowany jest na okres próbny 10-ciu dni roboczych na stanowisku "Rekrut"
- II. Rekrut zobowiązany jest przejechać wymaganą normę - 3500km - aby wykazać chęć należenia i brania udziału w życiu firmy
- III. Dowodem na przejechanie wymaganej normy są trasy dodane w systemie VirtualTrucker
- IV. Po przejechaniu wymaganej normy, rekrut odbywa jazdę egzaminacyjną. Szczegóły ustalane są z zarządem
- V. Gdy jazda egzaminacyjna zakończy się wynikiem pozytywnym, rekrut przyjmowany jest na stanowisko Kierowca Junior

## **§7. Jazda egzaminacyjna**

- I. Jazda egzaminacyjna odbywa się zawsze w terminie ustalonym przez zarząd firmy lub przez egzaminatora.
- II. Jazda egzaminacyjna odbywa się zawsze na serwerze multiplayer (TruckersMP).
- III. Egzaminator ustala czas w jakim odbywa się szkolenie.
- IV. Każdy zdający jest zobowiązany przestrzegać przepisów ruchu drogowego, zasad panujących na serwerze oraz regulaminu odnośnie samej punktacji jazdy egzaminacyjnej.
- V. Egzaminator lub egzaminatorzy uczestniczą w samej jeździe jako piloci.

- VI. Piloci będą używać następujących pojazdów do jazdy egzaminacyjnej:
  - Samochód Skoda z malowaniem pilota, tabliczką pilota oraz z specjalnymi sygnalizatorami świetlnymi.
  - Wszystkie inne rodzaje pojazdów drogowych z specjalnym malowaniem oraz specjalnymi sygnalizatorami świetlnymi.
- VII. Każdy zdający może otrzymać maksymalnie 3 ujemne punkty na jeździe testowej.
- VIII. W przypadku uzyskania przez zdającego więcej niż 3 ujemne punkty, egzamin kończy się wynikiem negatywnym.
- IX. Każdy ma prawo dwa razy przystąpić do egzaminu.
- X. Uczestnik jazdy testowej może nabyć ujemnie punkty w następujący sposób:
  - Przejazd na czerwonym świetle: 3 ujemne punkty.
  - Brak sygnalizatora świetlnego przy zmianie pasa, skręcaniu: 1 ujemny punkt.
  - Uderzenie w barierki, zahaczenie naczepą, zniszczenie znaku: 1 ujemny punkt.
  - Parkowanie automatyczne: 3 ujemne punkty.
  - Parkowanie przodem: 3 ujemne punkty.
  - Postój na poboczu bez ostrzeżenia innych uczestników ruchu: 1 ujemny punkt.
  - Wypadek spowodowany winą kursanta: 2 ujemne punkty.
- XI. Koniec jazdy testowej kończy się dopiero wtedy, gdy egzaminator stwierdzi poprawność przebiegu całej jazdy egzaminacyjnej.
- XII. Kursant jest zobowiązany pod koniec jazdy testowej dodać w czasie do 30 minut nową trasę na witrynę <http://virtualtrucker.pl/>, następnie w miejscu "Notatka kierowcy" adnotację pozytywnego ukończenia jazdy testowej.
- XIII. Egzaminator ma prawo w każdej chwili przerwać jazdę testową.

## **§8. Piloci**

- I. O stanowisko pilota może starać się każdy kierowca.
- II. Kandydat na pilota musi odbyć egzamin praktyczny z członkiem zarządu lub z inną osobą wyznaczoną przez zarząd
- III. Piloci poruszają i zachowują się w taki sposób, aby nie powodować zagrożenia dla innych uczestników ruchu i aby nie dostać blokady na konto.
- IV. Pilot czołowy:
  - A. Prowadzi konwój
  - B. Informuje uczestników konwoju o sytuacji na drodze, zmianach pasów, skręcaniu, zjeździe, itp. W tym celu staje pojazdem w sposób sygnalizujący kierunek jazdy
  - C. Informuje innych uczestników ruchu o poruszającym się konwoju.
  - D. Przy zjazdach np. z autostrady, pilot zatrzymuje się w miejscu bezpiecznym, nie blokującym ruchu i informuje konwój o zjeździe.
  - E. Po zjeździe wszystkich uczestników konwoju, pilot przejmuje rolę pilota pomocniczego.
- V. Pilot pomocniczy:
  - A. c
  - B. Informuje innych uczestników ruchu o jadącym konwoju

- C. Informuje uczestników konwoju o kierowcach, którzy szybko nadjeżdżają, wyprzedają, itp.
  - D. Przy zjazdach pilot wyprzedza konwój w sposób bezpieczny i przejmuje rolę pilota czołowego.
- VI. Piloci mogą komunikować się nawzajem na osobnym kanale na Discordzie lub na CB-Radiu w grze.

## §9. Rangi/role w firmie

1. Zarząd
2. Gość
3. Rekrut
4. Przyjaciół
5. Kierowca:
  - a. Kierowca Junior
  - b. Kierowca Zawodowy (450 pkt)
  - c. Kierowca Senior (1100 pkt)
6. Bot

## §10. Postanowienie końcowe

- I. Zarząd zastrzega sobie prawo do dowolnych zmian w regulaminie
- II. Zmiany w regulaminie muszą zostać zakomunikowane na Discordzie
- III. Zarząd nie ponosi odpowiedzialności za straty moralne
- IV. Administratorem części danych są Adam i Krystian
- V. Zarząd nie ma obowiązku stosować się do całego regulaminu
- VI. Dla nas liczy się wspólna zabawa i integracja
- VII. Zarząd zastrzega sobie prawo do nie upubliczniania swoich danych
- VIII. Żaden pracownik nie ma prawa upubliczniać czyjś prywatnych danych (z ang. "Doxing")
- IX. Jest to firma działająca na zasadzie non-profit.
- X. Firma ma charakter hobbystyczny.
- XI. Firma ma na celu wspólną integrację oraz rozgrywkę singleplayer oraz multiplayer.
- XII. Jest to firma wyłącznie wirtualna.

Podpisano 03. maja 2018r. (20:46)

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Jutju Berzy'. The letters are cursive and somewhat stylized, with the 'J' and 'B' being particularly prominent.

**JutjuBerzy**

Podpisano 03. maja 2018r. (20:46)

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Qunber'. The signature is written in a cursive style with a large, circular initial 'Q'.

**Qunber**

© Wszelkie Prawa Zastrzeżone.  
Wyłączność zmian tylko twórcy.