

Postanowienia ogólne:

1.1. Klan „PAH” zwany dalej Polską Armią Husarzy powstał z zamiarem dobrej zabawy i spędzenia czasu w miłej atmosferze, w towarzystwie nowo poznanych osób, lubiących grę na wirtualnych polach bitew World of Tanks.

1.2. Celem Klanu "PAH" jest stałe podnoszenie umiejętności indywidualnych i zespołowych oraz zdobycie i utrzymanie prowincji na Mapie Globalnej świata World of Tanks.

1.3. Nasze cele chcemy osiągnąć budując profesjonalną i zorganizowaną społeczność, opartą na wzajemnym szacunku dla siebie i poszanowaniu czasu spędzonego w grze oraz dzięki zgraniu umiejętności indywidualnych, zespołowych i dowódczych.

Rekrutacja

2.1. Warunki przyjęcia w szeregi członków Klanu:

1. Wiek powyżej 13 lat (w wyjątkowych sytuacjach decyzję podejmuje Sztab Klanu).
2. Posiadanie wysokiego poziomu kultury osobistej.
3. Posiadanie co najmniej jednego pojazdu VI tieru.
4. Rekrut musi mówić w języku polskim.

Hierarchia Klanu

3.1. Dowódca klanu.

- Najważniejsza osoba w klanie. Wraz ze Sztabem sprawuje najwyższą władzę i podejmuje ostateczne decyzje związane z działalnością klanu. Dowódca powołuje i odwołuje swoich zastępców stosownie do potrzeb i wymagań klanu. Osoba na tym stanowisku ma prawo i uprawnienia do modyfikacji danych i ustawień klanu, ustalania zasad rekrutacji do klanu i zarządzania personelem wojskowym. Dowódca ma prawo do wykonywania wszelkich działań na mapie globalnej i dostęp do zastrzeżonych informacji o klanie z poziomu mapy globalnej.

3.2. Zastępca dowódcy klanu - Oficer wykonawczy.

- Druga najważniejsza co do statusu osoba w klanie podlegająca bezpośrednio Dowódcy Klanu. Z-ca dowódcy może w każdej kwestii samodzielnie podejmować decyzję podczas nieobecności Dowódcy Klanu.

3.3. Oficer kadrowy.

- Osoba opracowująca system awansu Żołnierzy. Kontroluje i nadzoruje postępy indywidualne oraz opiniuje Dowódcy klanu osoby do awansu. Oficer kadrowy ściśle współpracuje z Oficerami polowymi przy doborze i ustalaniu składu personalnego do bitew na mapie globalnej. Oficer kadrowy ściśle współpracuje z pozostałymi osobami ze Sztabu Klanu i podlega bezpośrednio Z-cy Dowódcy Klanu i Dowódcy.

3.4. Oficer polowy.

- Osoba zajmująca się przygotowywaniem taktyk i szkoleniem oraz organizowaniem bitew. Osoba mająca prawo do podejmowania decyzji w sprawie dobierania składów osobowych w bitwach. Oficer polowy ściśle współpracuje z pozostałymi osobami ze Sztabu Klanu i podlega bezpośrednio Z-cy Dowódcy Klanu i Dowódcy. Osoba na tym stanowisku ma prawo oraz uprawnienia do ustalania taktyk, strategii, itp.

3.5. Oficer wywiadu.

- Osoba sprawująca nadzór nad dyscypliną w klanie. Oficer wywiadu kontroluje nieobecności podczas treningów i bitew CW oraz kontroluje aktywność graczy w klanie. Osoba na tym stanowisku zajmuje się kontaktami z innymi klanami, zawierając sojusze w uzgodnieniu z Dowódcą Klanu lub Z-cą Dowódcy. Oficer wywiadu ma prawo do organizowania spotkań międzyklanowych w porozumieniu uprzednio z Dowódcą.

3.6. Skarbnik - Kwatermistrz.

- Osoba odpowiedzialna za zgromadzone środki w postaci Golda w skarbcu klanu. Skarbnik klanu podlega i ściśle współpracuje z Dowódcą oraz Zastępcą Dowódcy Klanu. Osoba na tym stanowisku ma prawo oraz uprawnienia do przyznawania członkom klanu funduszy klanowych po wcześniejszym uzgodnieniu z Dowódcą Klanu lub Zastępcą Dowódcy Klanu.

3.7. Oficer werbunkowy.

- Osoba zajmująca się pozyskiwaniem nowych osób do klanu i odpowiadająca za nowo przyjętych w okresie tzw. rekrutacyjnym. Oficer ds. rekrutacji ma prawo do podejmowania samodzielnej decyzji związanych z przyjęciem lub wydaleniem z klanu osób nowoprzyjętych. Ściśle współpracuje z Dowódcą Polowym i Dowódcą Kadrowym w kwestiach związanych ze zmianą stanowiska z Rekruta na Szeregowego. Osoba podlega bezpośrednio Z-cy Dowódcy Klanu i Dowódcy. Oficer na tym stanowisku ma prawo oraz uprawnienia do modyfikacji zasad rekrutacji oraz decyzji w sprawie aplikacji do klanu.

3.8. Młodszy oficer.

- Osoba wchodząca w skład klanu, która przeszła pomyślnie etap rekrutacji i stała się oficjalnym członkiem klanu. I cieszy się uznaniem dowództwa klanu za swoje zasługi. Osoba ta na tym stanowisku ma bezwzględny obowiązek brać czynny udział we wszystkich organizowanych przez Klan PAH typach rozgrywek m.in. CW, Kompanie, Twierdze, Plutony, Drużyny oraz Turnieje w których nazwa drużyny zawiera powiązanie z PAH

3.9. Szeregowy.

- Osoba wchodząca w skład klanu, która przeszła pomyślnie etap rekrutacji i stała się oficjalnym członkiem klanu. Osoba ta na tym stanowisku ma bezwzględny obowiązek brać czynny udział we wszystkich organizowanych przez Klan PAH typach rozgrywek m.in. CW, Kompanie, Twierdze, Plutony, Drużyny oraz Turnieje w których nazwa drużyny zawiera powiązanie z PAH

3.10. Rekrut.

- Osoba/gracz na okresie próbnym, który trwa od 2 tygodni do 1 miesiąca. Rekrut do czasu zakończenia rekrutacji podlega Oficerowi ds. Rekrutacji. Osoba na tym stanowisku bierze czynny udział we wszystkich organizowanych przez Klan PAH typach rozgrywek m.in. CW, Kompanie, Twierdze, Plutony, Drużyny.

3.11. Rezerwista.

- Osoba która jest członkiem klanu niższego sortu. Jest pod okiem dowództwa w jaki sposób on się rozwija.

Każdy Klanowicz posiadający jedną z wyżej wymienionych rang otrzyma odpowiedni status na serwerze głosowym TeamSpeak 3 klanu "PAH"

Obowiązki i prawa członków klanu:

- 4.1. Każdy członek klanu ma godnie reprezentować Klan "PAH" nie naruszając jego dobrego imienia, a w szczególności nie obrażanie innych graczy lub klanów.
- 4.2. Wykazywać się dużą kulturą osobistą i nie dawać się sprowokować do nieetycznych zachowań.
- 4.3. Brać czynny udział w życiu Klanu "PAH" a w szczególności:
 - uczestniczyć w zaplanowanych treningach,
 - brać udział organizowanych przez klan rozgrywkach CW, Kompanie, Twierdze, Plutony, Drużyny,
- 4.4. Każdy członek klanu ma bezwzględny obowiązek używania programu TS3 podczas swojej obecności w grze od godziny 18;00.
- 4.5. W bitwach kompanijnych grać dla zwycięstwa zespołu a nie indywidualnych osiągnięć.
- 4.6. Służyć radą i pomocą innym członkom naszego klanu.
- 4.7. Wykonywać polecenia i decyzje władz Klanu "PAH".
- 4.8. Przestrzegać Regulaminu Klanu "PAH" (nieznajomość regulaminu nie zwalnia od jego przestrzegania i odpowiedzialności).
- 4.9. Nie ujawniać spraw wewnętrznych Klanu "PAH" osobom trzecim a w szczególności taktyk, haseł i innych ważnych informacji.
- 4.10. Każdy członek klanu ma obowiązek zgłaszać swoją nieobecność powyżej 7 dni.