

Kodex DE 2025

§1

Náplň práce RS

1. Rada Starších bez výjimky zpracovává všechny podněty od hráčů a to i takové, které neobsahuje tento Kodex. Zakazuje se jakékoliv jednání, které se přičí smyslu a účelu tohoto Kodexu, jakož i jednání, které se přičí zásadám poctivé hry a zdravého rozumu.
2. Veškerá rozhodnutí Rady Starších, která nejsou založena na Kodexu musí být odsouhlasena jednohlasně celou Radou.

§2

Herní etiketa

1. Hráči jsou povinni dodržovat oficiální pravidla komunikace, které jsou k dispozici zde: https://www.darkelf.cz/napoveda/0/forum_pravidla.htm
2. Je zakázáno napodobování herních nicků jiných hráčů či názvů aliancí jiných klanů tak, aby ostatní neuváděli v omyl.

§3

Účty, registrace a záskoky

1. Je zakázáno mít v jednu chvíli dva či více vlastních účtů ve stejné lize. Výjimku tvoří T (tréninkové) ligy a to pouze za účelem trénování-testování-zkoušení rozjezdů a taktik.
2. V případě, že hráč chce odlognout jeden herní účet z ligy a zaregistrovat do stejné ligy účet nový Tzv. "relog" bez využití služby opětovné registrace je možný pouze tak, že hráč svůj prvně registrovaný účet z ligy odhlásí a až poté se do ligy zaregistruje s účtem jiným.
3. Je zakázáno záměrné zneužití herního účtu (bez vědomí majitele).
4. Je povoleno přistupovat na účet jiného hráče za účelem odehrání nebo záskoku, pokud k tomu dal majitel účtu svolení.
 - a. Odehraní = Hráč nemá možnost se během celého dne připojit do hry.
 - b. Zaskok = Hráč nemá možnost se připojit do hry v konkrétní krátký časový úsek.
5. V klasické lize - přepočít 1x za 24 hodin, je možné za neaktivního hráče odehrát maximálně dva dny po sobě.
6. V akční lize - přepočít je 1x za 15 minut, je zakázáno přihlašovat se na účet jiného hráče. Pro toto pravidlo neplatí žádné výjimky.

§4

Získávání výhod a zlomyslné akce

1. Domluvené "expení" hrdinů, (tzn. Prohazování zemí se sousedem po předchozí domluvě) je zakázáno.
2. Domluvené přenechávání zemí jiným vládcům je zakázáno. Vyjímkou jsou reparace - tedy navrácení zemí získaných v rozporu s platnými smlouvami.
3. Bezdůvodné protahování věku je zakázáno. U lig, ve kterých se dají plnit trofeje, se posuzuje až po 18. dni, protože na tento den jsou některé trofeje vázány. Bod platí obecně ve všech ligách, není-li pravidly pro konkrétní věk vymezeno jinak (Rasovka). Expení hrdinů, dobývání volných krypt či neutralnych zemí a jiné není řádný důvod pro prodlužování věku.

§5

Smlouvy

1. V průběhu hry je možné uzavírat smlouvy:
 - a. Systémové (mezi zeměmi) – nabízené herním systémem v nabídce Smlouvy - útok přes tyto smlouvy není protiprávní a jako takový nebude nijak postihován.
 - b. Herní (mezi hráči a aliancemi) – lokální, alianční, jiné – sjednané individuálně mezi hráči a aliancemi - tyto smlouvy musí být bez výjimky dodrženy, kdo poruší herní smlouvu, bude potrestán podle tohoto Kodexu.
2. Herní smlouva je uzavřena okamžikem, kdy se na celém jejím obsahu shodnou prostřednictvím systémové komunikace DE (poštou či fórum) obě smluvní strany. Totéž platí i o jejich změnách. RS doporučuje danou komunikaci zálohovat nebo ji v poště tlačítkem "N" označit jako nesmazatelnou.
3. Není možné se dovolávat podmínek, které nebyly mezi stranami sjednány. Pokud si strany nedomluví jinak, tak:
 - a. Každá mírová smlouva zakazuje útoky, magii a umožnění volného průchodu třetí straně a stanovuje výpovědní lhůtu v délce 28 hodin pro klasickou ligu, 1 bojový přepočít pro nevíkendovou ligu nebo 3 přepočty v lize akční.
 - b. Hráč uzavírající klasický mír, nesmí umožnit volný průchod, který by ohrozil hráče, se kterým mír uzavírá.
 - c. Soudný den není brán jako nevyžádaná magie a tudíž jeho seslání na svou vlastní či neutrální zemi není porušení klasické mírové smlouvy.
 - d. Klasickou kapitulací se rozumí zákaz útoků, nevyžádané magie, volných průchodů třetí straně a vytvoření, svévolné podpory kultu. Kapitulace neznamená automatickou podporu kultu, toto je na domluvě mezi stranami.
 - e. Smlouva začíná platit v klasické lize následující přepočít po jejím sjednání. V případě kapitulace aliance se na členy, kteří vystoupí z aliance před začátkem platnosti, kapitulace nevztahuje.
 - f. Zánikem aliance nezaniknou její smlouvy, ale převádí se na novou alianci, pokud ji vytváří vládci ze staré aliance.
4. Herní smlouva může být řádně ukončena pouze:

- a. uplynutím doby, na kterou byla uzavřena,
 - b. výpovědí dle smluvních podmínek,
 - c. jiným sjednaným způsobem.
5. V případě porušení herní smlouvy se poškozené straně přiznává právo na sebeobranu. Poškozený má také nárok na odškodnění v případě, že přišel k újmě na majetku. Přiměřenost sebeobrany a nárok na odškodnění posoudí RS vzhledem ke vzniklé situaci.
6. Hráči jsou povinni v domluvené lhůtě splnit své platně uzavřené smluvní povinnosti. Nebyla-li lhůta dohodnuta, určí ji na vyzvu RS.
7. Není-li mezi stranami dohodnuto jinak, neznamená výpověď alianční smlouvy i výpověď smlouvy lokální.
8. V ligách typu Deathmatch je zakázána jakákoliv forma herní spolupráce mezi hráči, domluveného střídání při zavírání hry či jiných domluvených kompenzací či odměn a to včetně uzavírání mírových dohod. Každý hráč je povinen hrát výhradně za své vlastní zájmy a nesmí koordinovat své akce s jinými hráči za účelem ovlivnění výsledku ligy.

§6

Aliance

1. Při vstupu do aliance v průběhu věku je hráč chráněn a vázán jejími aliančními smlouvami až po přepočtu následujícím po jeho vstupu.
2. Při výstupu z aliance v průběhu věku je hráč chráněn i vázán alianční smlouvou své bývalé aliance do přepočtu hracího dne, ve kterém z aliance vystoupil.
3. Pokud není mezi aliancemi stanovena jinak, výpovědní lhůta je 28 hodin.
4. U mezialiančních smluv platících do konce věku je jediná možnost vyvázání se z takové smlouvy vystoupení z aliance do 24 hodin od uzavření smlouvy, jinak je jí hráč zavázán až do konce věku nezávisle na alianční příslušnosti.
5. Vystoupí-li (či je vyhozen) hráč z aliance, nesmí do přepočtu herního dne, ve kterém z aliance vystoupil, zaútočit ani kouzlit nevyžádanou magii na členy své bývalé aliance a hráči této aliance nesmí útočit a kouzlit nevyžádanou magii na něj.

§7

Sankce za porušení pravidel

1. Výstraha a reparace v jakékoliv stanovené míře, tj. navrácení neprávem dobytých zemí, kouzlení atd.
2. Udělení barevně odlišeného mínuska Rady starších s popisem co hráč učinil do charakteru vládce,
3. Vymazání vládce z ligy/vládců hráče ze všech lig,
4. Zapsání nicku/ů vládce na Black list a udělení cejchu/ů (na libovolnou dobu),
5. Udělení BANu na vládce v lize/všechny vládce hráče. (na libovolnou dobu),
6. Odebrání nebo dočasné zabavení hrdinů hráče.

7. Odebrání DE kreditů.
8. Případné jiné sankce, které budou narovnávat situaci, která vznikla z důvodu porušení kodexu.

§8

Ostatní

9. Žalující strana povinna obstarat a poskytnout dostatečně průkazné důkazy na jejichž základě bude stížnost vyhodnocena Radou Starších.

Artikule RS

Artikule Rady Starších

(platné od 15. 4. 2021)

Článek I.

Zřizuje se Rada Starších Dark Elfa (dále jen "RS"). Posláním RS je:

- a) podle Kodexu hráče Dark Elfa (dále jen „Kodex DE“) rozhodovat spory mezi hráči vyplývající ze hry a to hlavně za použití zdravého rozumu.
- b) vést hráče Dark Elfa k čestné a poctivé hře, dodržování pravidel slušnosti a zásad fairplay,
- c) sledovat vývoj hry a přijímat vhodná opatření k tomu, aby Kodex DE i Statut RS byly vždy plně funkční.

Článek II.

- a) Funkční období RS je jeden rok.
- b) RS má 5 členů, kteří jsou voleni hráči Dark Elfa z navržených kandidátů. Kandidovat do RS může ten hráč Dark Elfa, který má alespoň s jedním svým vládcem odehráno více než 365 herních dnů a uplynula-li roční lhůta v případě, byl-li potrestán dle Kodexu DE.
- c) Členy RS se stane těch 5 kandidátů, kteří ve volbách obdrží nejvyšší počet hlasů. Hlasovat může každý účet, který má odehráno více než 200 dnů a má aktivní službu rasové kouzlo.
- d) RS ze svého středu volí Stařešinu, a to prostou většinou hlasů.
- e) Stařešina řídí jednání a činnost RS. Do doby než je zvolen Stařešina, řídí jednání a činnost RS její člen s nejvyšším počtem odehraných herních dnů.
- f) RS rozhoduje ve sboru hlasováním. Každý člen má jeden hlas. V případě rovnosti hlasů je určující hlas Stařešiny.
- g) Pokud kterýkoliv člen RS (včetně Stařešiny) nevykonává bez předchozího vysvětlení z jakéhokoliv důvodu svou funkci po souvislou dobu nejméně 1 měsíce, přestává být členem. RS poté na uvolněný mandát neprodleně vyhlásí doplňující volby. Člen RS, kterému zanikl mandát pro nečinnost, se může účastnit dalších voleb nejdříve 1 rok ode dne zániku jeho mandátu.
- h) Pokud člen RS nevykonává efektivně a pravidelně svou funkci, může být po dvojím napomenutí od Stařešiny odvolán a to většinou hlasů všech členů.
- i) Stařešina může být ze své funkce odvolán; pro jeho odvolání musí hlasovat většina všech členů Rady Starších.
- j) Přechodné období: Je automaticky platné pokud se stane, že při volbách do Rady Starších jsou zvoleni hráči, kteří nemají žádnou zkušenost s činností Rady Starších. V takové případě v Radě Starších zůstává původní Stařešina na prvních 3 případy. Po tu dobu nepobírá plat, neúčastní se volby nového Stařešiny, ale má právo hlasovat v daných případech. V případě shody rozhoduje hlas původního Stařešiny.

Článek III.

- a) Každý z členů RS je povinen přijmout stížnost hráče na porušení pravidel hry.
- b) Pokud nelze případ vyřešit dohodou mezi stranami, Radní jej předloží do pléna RS k projednání. Z projednání případu jsou vyloučeni ti členové RS, kteří mají na výsledku sporu osobní zájem. Je-li z tohoto důvodu vyloučena nadpoloviční většina členů, případ je předložen k rozhodnutí Lordu Pletronovi.
- c) RS projedná zprávu o případu a rozhodne o:
 - udělení sankce dle §10 Kodexu DE,
 - uzavření či odložení případu bez udělení sankce,
 - o jiném vhodném opatření.
- d) V případě akční ligy případ řeší oslovený člen Rady, který také vynese rozsudek dle Kodexu DE §7. Strany sporu se v tomto případě mohou proti rozhodnutí odvolat ke Stařešinovi do 24 hodin od vynesení rozsudku členem Rady; jeho rozhodnutí je konečné.
- e) Všichni členové RS jsou povinni jít svým chováním a vystupováním příkladem ostatním hráčům. Za prokázané provinění člena RS pravidlům hry, Kodexu DE nebo zásadám fairplay může RS uložit jediné trest okamžitého vyloučení takového člena z Rady spolu s udělením sankce podle §7 Kodexu DE.