

REGULAMIN SOJUSZU "SIŁA W GRUPIE"

Rozdział I POSTANOWIENIA OGÓLNE

§1. Sojusz **SIŁA W GRUPIE (SwG)** jest sojuszem o charakterze pokojowym. Oznacza to, że wszelkie ataki na inne sojusze są ZABRONIONE. Członkowie sojuszu nie pozostaną jednak obojętni na działania wojenne względem naszej społeczności.

Charakter pokojowy sojuszu nie wyklucza jednak kulturalnego i zgodnego z regulaminem wypowiedzenia wojen innym sojuszom. Zarząd uwzględniając preferencje sojuszników i realną siłę Sojuszu będzie przygotowywał projekt przynajmniej 1 oficjalnej wojny co miesiąc.

§2. Podstawowe obowiązki sojuszników:

Pkt 1. Każdy członek sojuszu zobowiązany jest do absolutnego przestrzegania zasad sojuszu i szanowania innych sojuszników oraz graczy. Należy pamiętać, iż reprezentujemy nie tylko siebie, ale również cały sojusz, zatem powinniśmy dbać o jego reputację w oczach innych graczy. **Absolutnie nie wolno używać wulgarnego języka.**

Pkt 2. Każdy członek sojuszu ma również obowiązek wypełniać polecenia przywódcy i wyznaczonych przez niego zastępcy.

Pkt 3. Każdy członek sojuszu ma obowiązek przynajmniej raz dziennie logować się oraz przeglądać aktualne informacje. Sojusznicy mają prawo udać się na urlop, po uprzednim poinformowaniu sojuszników poprzez wysłanie wiadomości masowej.

Pkt 4. Zabronione jest krytykowanie oraz obrażanie innych sojuszników we wiadomości masowej. Do rozstrzygnięcia sporów wewnętrznych oraz wysyłania upomnień Przywódca a następnie Zarząd.

§3. Na czele SwG stoi Zarząd (wszyscy sojusznicy pełniący w sojuszu funkcje: Przywódca, Z-ca przywódcy, Marszałek, Skarbnik, Dyplomata, Werbownik i Generał).

Rozdział II SKARBIEC SOJUSZU

§1. Sojusz i jego skarbiec są naszymi priorytetami więc każdy z sojuszników powinien co tydzień wpłacać daninę.

§2. Daninę określamy jako zasoby (drewno oraz kamień), monety oraz rubiny (waluta premium), której to wartość jest ustalona w następujący sposób:

- zasoby 500 x poziom sojusznika (np. Lvl 20 / 500 x 20 = 10.000)
- monety 500 x poziom sojusznika
- rubiny 50 do poziomu 50 a 100 od poziomu 51 w górę

§3. Sposób wpłacania daniny zostaje ustanowiony jako tygodniowy tzn. Można wpłacać dziennie po trochu aby na zakończenie okresu tygodniowej daniny wpłata do skarbcza osiągnęła minimum dla każdego sojusznika.

Jako **początek okresu poboru każdej daniny** przyjmujemy dzień jakim jest **Niedziela godz 12:00**

Jako **koniec okresu poboru każdej daniny** przyjmujemy dzień jakim jest **Sobota godz 20:00**

§4. Sposób pobierania informacji dotyczącej daniny:

Na każdy koniec okresu poboru będzie spisywany stan wpłaty poszczególnego sojusznika. Ten stan będzie odjęty od stanu poprzedzającego początek daniny co nam da po odjęciu stan faktycznie wpłaconej daniny.

Rozdział III DEFENSYWA - OBRONA

§1. W ramach obrony, każdy sojusznik musi obowiązkowo stworzyć armię stacjonującą w jego miastach.

W każdym mieście powinno znajdować się:

- **Ivl 10-19** 100szt na każdym zamku i posterunku
- **Ivl 20-29** 200szt na każdym zamku i posterunku
- **Ivl 30-39** 300szt na każdym zamku i posterunku
- **Ivl 40-49** 400szt na każdym zamku i posterunku
- **Ivl 50-59** 550szt na każdym zamku i posterunku
- **Ivl 60-69** 700szt na każdym zamku i posterunku
- **Ivl 70** 800szt na każdym zamku i posterunku

§2. Skład armii defensywnej:

Pkt.1. Poziom sojusznika w przedziale 10-20 Ivl

- Włócznik
- Strzelec
- Piechur z maczugą
- Kusznik
- Łucznik

Pkt.2. Poziom sojusznika w przedziale 21-49 Ivl

- Łucznik
- Halabardnik
- Łucznik (łuk długi)

Pkt.3. Poziom sojusznika w przedziale 50-70 Ivl

- Włócznik weteran
- Strzelec weteran
- Halabardnik weteran
- Łucznik weteran (łuk długi)
- Gwardzista gwardii królewskiej
- Zwiadowca gwardii królewskiej

§3. Narzędzia obronne są nierozłącznym elementem każdej obrony dlatego każdy powinien je posiadać w jak największej ilości (powinniśmy produkować dziennie choć po kilka sztuk).

§4. Wezwanie o pomoc wolno wysłać tylko, gdy atak nie jest wynikiem odwetu.

§5. W przypadku ataku na sojusz, należy niezwłocznie powiadomić telefonicznie osobę atakowaną oraz Marszałka.

§6. W przypadku wezwania przez Generała obowiązek postania pomocy spoczywa na każdym wezwanym sojuszniku.

§7. Ilość wsparcia sojuszowego od każdego określamy jako 40% danego przedziału poziomowego sojusznika.

Ilość wojska wysyłanego na podstawie ilości zamków i posterunków

np. Sojusznik na poziomie 40lvl: 2 zamki + 3 posterunki $(2 \times 400) + (3 \times 400) = 2000 / 40\% = 800$ szt wsparcia

§8. Każdy z sojuszników jako piorytet ma obowiązek w pierw ulepszać mury i poszerzać ich przestrzeń maksymalnie na takijaki określa jego poziom. Obiekt, który będzie atakowany i nie będzie posiadał rozbudowanych murów i wież nie otrzyma wsparcia od sojuszu.

§9. Zalecane jest regularne płądrowanie graczy nie zrzeszonych (bez sojuszu) w celu uzyskania dodatkowych środków na rozbudowę zamku, narzędzia oraz badania.

Rozdział IV ZARZĄD

§1. Wszelkie decyzje w sojuszu podejmuje wspólnie Zarząd, metodą demokratycznych wyborów.

§2. Zarząd ma obowiązek informować pozostałych sojuszników o wszelkich zmianach wewnątrz sojuszu.

§3. Poszczególne funkcje w sojuszu

Przywódca jest odpowiedzialny za sojusz

Przewodniczy zarządowi

Przydziela nagrody lub kary

Wydaje dekrety odnośnie wojen oraz wsparcia surowcowego względem innych

Przydziela awanse przyjęte przez zarząd

Wypowiada wojny lub je gasi

Zawiera pakty i umowy o nieagresję

Zastępca przywódcy przejmuje wszystkie obowiązki przywódcy podczas jego nieobecności

Marszałek ma obowiązek informowania wszystkich sojuszników o atakach na członków sojuszu poprzez wysłanie wiadomości tekstowej (sms) lub połączenia telefonicznego (o ile sojusznik nie jest dostępny w grze).

Zarządza wsparciem sojuszu dla poszczególnych graczy

Zarządza wojskiem offensywnym podczas wojen (wyznacza cele)

Skarbnik odpowiedzialny jest za prawidłowe pobory danin do skarbcza sojuszu

Dyplomata w imieniu sojuszu prowadzi rozmowy z innymi sojuszami we wszystkich sprawach dot. SwG

Werbownik odpowiedzialny jest za pozyskiwanie nowych graczy i tylko on może wysyłać zaproszenia do sojuszu

General prowadzi grupę szkoleniową nowo przyjętych członków sojuszu do momentu ich awansu

Sierżant oznacza iż sojusznik przeszedł system szkoleniowy i jest pełnoprawnym członkiem sojuszu

Członek sojuszu to nowo przyjęty sojusznik przechodzący obecnie system szkoleniowy

§4. Jeżeli sojusznicy są wyraźnie niezadowoleni z pracy któregoś z członków zarządu mogą go chcieć odwołać, wówczas Przywódca zarządza zebranie zarządu .Po przez głosowanie nad wotum zaufania można takiego sojusznika z funkcji odwołać ale potrzeba do tego 2/3 głosów.

Rozdział V POSTANOWIENIA KONCOWE

§1. Każdy sojusznik ma prawo do wyrażania w sposób kulturalny własnego zdania i wizji funkcjonowania sojuszu, przekazywania własnych inicjatyw i pomysłów dla usprawnienia sojuszu.

§2. Nieaktywny członek sojuszu będzie usuwany z sojuszu.

§3. Za nieprzestrzeganie regulaminu grozić będzie upomnienie.

Upomnienia wydaje Przywódca sojuszu poprzez wysłanie wiadomości.

Przy pierwszym przewinieniu upomnienie jest bezpośrednie, bez informowania sojuszników.

Za drugim razem upomnienie wysłane będzie za pomocą wiadomości masowej zawierającej nazwę sojusznika i rodzaj przewinienia.

§4. Notoryczne łamanie regulaminu i większa liczba upomnień skutkować będą wyrzuceniem członka z sojuszu.

§5. Jeżeli sojusznik chce zrezygnować z gry, to lepiej, aby przekazał konto do dyspozycji sojuszu.

Każdy z nas ma znajomych, rodzinę, itd., komu mógłby przekazać konto i wciągnąć do gry.

Silny i solidny sojusznik jest na wagę złota.

Regulamin obowiązuje od dnia 1 kwietnia 2015 roku