

Privalomų ir rekomenduojamų daiktų sąrašas:

Kempingo reikmenys:

- Palapinė
- Miegmaišis
- Kilimėlis
- Kepsninė
- Anglis ir degus skystis
- Vanduo
- Maistas
- Kastuvėlis
- Prožektorius
- Repelentai nuo uodų ir erkių

Žaidimo reikmenys:

- Ginklas atitinkantis LSB standartus
- akių apsauga
- raudona automobilinė liemenė
- pakrauta baterija
- PMR radijo stotelė
- gertuvė vandeniui ar „camelback“ as
- sausas maisto daviny (ar jo pakaitalas) dviem paroms
- kompasas ar GPS
- nedidelė kuprinė susidėti reikmenims

Kiti reikmenys:

- vaistai (jei tuo metu vartojate)
- antrą rūbų komplektą
- higienos reikmenys
- pakrautas telefonas
- užrašų knygtė bei tušinukas

Rusu tipo uniformos (gorka, beriozka, flora itt.) renginio metu draudžiamos.

Miksavimas uniformos leidžiamas (pvz. daniškas švarkas, rusiškos kelnės)

Draudžiama:

- tikri ginklai bei amunicija
- žaidybinės granatos
- BB'S

- alkoholis
- narkotinės medžiagos

1. Sužeidimo ir gydymo taisyklės

- Kiekvienas bbs, pataikymas į bet kurią kūno ar ekipuotės dalį skaitomas sužeidimu.
- Prilietimas, nukovimas guminiu peiliu, granatos sprogdymas laikomas sužeidimu.
- Sužeistas arba nukautas žaidėjas negali savarankiškai judėti.
- Sužeistas žaidėjas, lieka sužeidimo vietoje, užsideda raudoną liemenę ir šaukiasi pagalbos (žodžiu, per raciją, mobiliuoju telefonu). Laukia tol, kol atvyks pagalba.
- Sužeistą galima evakuoti. Evakuacija vykdoma bet kuriam sveikam žaidėjui apkabinus sužeistą, abu keliauja į ligoninę, med. punktą arba iki artimiausio gydytojo.
- Legionierių sužeidimai yra gydomi legiono bazėje, Legiono dedikuoto mediko. Legionieriai gali būti gydomi ir RK, tačiau po gydymo privalo būti transportuojami į legiono bazę. Gydomas Legionierius privalo likti Legiono bazėje 60 min. Išėjimo laiką seką Legiono štabas
- Sužeistą vieną kartą galima pagydyti RK Pirmosios Pagalbos Paketu. RK PPP galima gydyti tik vieną kartą sužeistą, t.y. jei žaidėjas jau turi užklijuotą RK PPP, jį būtina gabenti į ligoninę. Gydyti RK PPP gali bet kuris žaidėjas. Užklijavus RK PPP žaidėjas gali tęsti žaidimą iki antro pataikymo. Kai į RK PPP pagydytą žaidėją pataiko antrą kartą, jį pagydyti gali tik daktaras, ligoninėje. PPP gali būti nuimamas tik gydymo įstaigoje ir tik sertifikuoto med. Personalo – Gydytojo arba felčerio.
- Į ligoninę pristačius sužeistą, daktarui pateikiamas jo pasas. Jei sužeistasis ar jo palyda yra ginkluoti, iš jų atimami ginklai ir amunicija. Ginklai paliekami tam skirtoje patalpoje, bei perduodami prekeiviui. Atgauti ginklą, atgijęs žaidėjas galės tik išsiperkant iš prekeivių.
- Daktaras atlieka tyrimus ir nustato diagnozę. Pase atžymi ar sužeistasis jau gydytas PPP ir išėjimo laiką. Pasą pasilieka sau, sužeistajam paskiria gydymą.
- Daktarui uždėjus gydymo priemones, sužeistasis paleidžiamas į slaugymo skyrių, kur ligonis laukia savo gydymo pabaigos bendraudamas su kitais ligoniais, žaisdamas kortomis ar pan.
- Atėjus ligonio išėjimo laikui, daktaras pakviečia ligonį, nuima gydymo priemones ir pase pažymi kad gydymas baigtas. Ligonį atgavus pasą, jis gali grįžti į žaidimą sveiku žmogumi.
- Diagnozes ir gydymo pabaigą nustato tik daktarai. Daktarai yra iš anksto priskirti žaidėjai, turintys specialų žymėjimą (licenciją).
- PPP nuimti gali ir felčeris. PPP nuėmimui pritaikomas 5 minučių nepertraukiamas gydymas, kurio metu sužeistasis negali nieko daryti. Vienu metu RK darbuotojas gali vykdyti keletą PPP nuėmimo gydymo procedūrų.
- Diagnozės, ir gydymo trukmė – 60 min.

Psichiniai ligoniai

- Bus izoliuoti, atskiroje patalpoje ir sutramdyti tramdomais marškiniais (15 min.) Priklausomai nuo ligonio būklės gali būti laikomas iki 1,5 val., be galimybės išeiti anksčiau.
- Pasigydymas anksčiau

Mokamu paslaugų ir procedūrų sąrašas (mokamų procedūrų sąrašas bus prie registratūros). Sumokėjus už papildomus vaistus, galima bus pasigydyti anksčiau. Pastaba: min gydymosi laikas 15 min.

Papildomos taisyklės

- Bus pagalbos telefonas, kuriuo galima išsikviesti med. pagalbą (transportą). Naktį, dėl saugumo jokio transportavimo, visi gydosi tik RK centre.
- Gydytojai gali būti sužeisti. Gydytoją gali pagydyti tik gydytojas – jei visi gydytojai yra nužudomi – RK centras užsidaro (60 min) kol neatvažiuos nauji daktarai.
- RK ligoninė yra būtinas elektros tiekimas, dėl elektros tiekimo trikdžių ligoninės darbas gali būti stabdomas. T.y. jeigu neveikia generatorius ligoninė nedirba tol kol nebus atstatytas elektros tiekimas arba max. 60 min. Ligoniai yra priimami tačiau visi gydymosi laikai yra pratęsimi tol, kol bus atstatytas elektros tiekimas arba max. 60 min.

2. Ginklai ir amunicija

- Žaidime amunicija yra ribojama. Galima naudoti tik organizatorių išduotą amuniciją
- BBS pateikia organizatoriai. Savo BBS naudoti negalima. Jei turite ginklą, kuris veikia tik su Jūsų kruopščiai, pagal bobutės receptą išvirtais šratais – prieš atvykstant į poligoną susitarkite su organizatoriais dėl jų naudojimo ir pateikimo.
- Gumines peilių imitacijas galima naudoti be apribojimų.
- Amunicija gali būti atimta kito žaidėjo. Jei nenukautas žaidėjas, paprašo nukauto žaidėjo atiduoti BBS, granatas, nukautas žaidėjas privalo atiduoti visus tuo metu turimus bbs (įskaitant tuos, kurie yra žaidėjo dėtvėse) granatas, kitus žaidybinius daiktus.
- Malio įstatymai draudžia laikyti ir naudoti granatas, sprogstamuosius užtaisus ir sunkiąją ginkluotę.
- Granatos tik išduotos organizatorių.
- Jei žaidėjas patenka į Raudonojo Kryžiaus ligoninę, jis privalo palikti ginklą. Jį atgauti gali tik pas prekeivius, jį išsipirkdamas.
- Chronavimo metu visi ginklai yra žymimi specialiais lipdukais su unikaliu identifikaciniu numeriu, atitinkančiu numerį žaidėjo pase.
- Jeigu yra pastebimas ginklas be specialaus lipduko, turi būti pranešta žaidimo organizatoriams, toks ginklas, gali būti konfiskuotas iki žaidimo pabaigos.

3. Beretės

- Beretės privalo nešioti Legionieriai (žalias) ir Sukilėlių vadai (raudonas).
- Beretėmis pasirūpina patįs žaidėjai.
- Beretę galima atimti tik iš sužeisto žaidėjo. Jei nesužeistas žaidėjas paprašo nukauto žaidėjo atiduoti jam beretę, šis privalo paklusti.
- Beretės yra Legionierio garbės simbolis, praradus ją Legionierius užsitraukia nepagarbą ir yra baudžiamas.
- Beretė yra Sukilėlių vado valdžios simbolis. Ji privalo būti dėvima nuolatos arba akivaizdžiai pritvirtinta prie ekipuotės matomoje vietoje. Praradę beretę, sukilėliai praranda vieną iš vadų. Jei Sukilėliai praranda visas beretes – Sukilėlių judėjimas regione sunaikinamas.
- Beretės galima atkovoti arba išpirkti.
- Legionierių beretės Sukilėliai mielai maino į pinigus ir amuniciją. O Legionieriai dosniai atsilygina už Sukilėlių

vadų beretes.

- Nukautas žaidėjas, privalo netrukdydamas atiduoti beretę, beretės prašančiam kitam, nenukautam žaidėjui.
- Praradęs beretę Legionierius, privalo užsirišti ant galvos žalią raištį.
- Pagal atskirą GM įsakymą, Legioneriai gali nedėvėti berečių. Tuo atveju turi būti dėvimas šalmas, o šalmas turi būti pažymėtas žalia organizatorių išduota juosta.

4. Apieškojimas

- Apieškomas žaidėjas pasirenka koku būdu jį apieškoti:
 - o arba nurodo, kad yra apieškotas, atiduoda visus žaidybinius daiktus ir traktuojama, kad jis negali naudotis ginklais.
 - o arba laidžia realiai jį apieškoti, paliekant galimybę naudotis tuo, ko apieškojimo metu nebuvo rasta.
- Tokia pati taisyklė galioja ir palapinių apieškojimui.

5. Suėmimas

- Žaidėjai gali būti suimami.
- Suimtas žaidėjas tardomas Legione, arba MNLA Sukilėlių. Jei nusižengimas patvirtinamas, nusižengėlis baudžiama pagal tardytojų sprendimą.
- Suimtam žaidėjui gali būti uždengtos akys, paliekant laisvas (nesurištas rankas). Uždengiant akis, būtina užtikrinti, kad suimtas matytų bent vieno žingsnio atstumą, kur stato koją.

6. Pasai

- Kiekvienam žaidėjui išduodamas pasas, kuriame nurodomas žaidėjo nikas, nuotrauka ir žaidybinė tautybė.
- Pasą, viso žaidimo metu privaloma turėti su savimi.
- Pasas yra sužeidimo kortelė, turi būti pateikta Gydytojui.
- Pasą privalu parodyti Legionieriui, vietos valdžios atstovui arba organizatoriui. Jei žaidėjas neturi paso, toks žaidėjas perduodamas organizatoriams.
- Pase vieta atžymoms: RK - dėl psichinių sutrikimų diagnozės ir priklausomybių, Sukilėliai - dėl teistumo, nusižengimų, identifikacinis lipdukas su unikaliu numeriu.

7. Futbolas

- Rungtynių trukmė: du kėliniai po 10 min. su 10 min. pertrauka.
- Aikštėje komandą sudaro 5 žaidėjai, vienas iš jų yra vartininkas. Komandą gali sudaryti iki 25 žaidėjų, keitimų skaičius neribojamas, keitimo metu žaidimas nestabdomas.
- Užėjus kamuoliui už vartų linijos, vartininkas kamuolį įveda ranka.
- Atliekant laisvą smūgį, keliant kampinį, įvedant kamuolį iš už šoninės linijos priešininkų komandos žaidėjai privalo išsidėstyti ne arčiau kaip 3 m nuo kamuolio.
- Baudos skiriamos už: stumdymąsi, laikymąsi, spardymąsi, spjaudymąsi, apsivardžiavimą, keiksmazodžius,
- Rungtynių metu visos pražangos fiksuojamos kaip laisvi smūgiai, išskyrus pražangas baudos aikštelėje. Už baudos

aikštelėje besiginančios komandos padarytą pražangą skiriamas 9 m baudinys.

- Žaidėjas, kuriam buvo parodyta raudona kortelė, šalinamas iš aikštės iki rungtynių pabaigos ir keičiamas kitu žaidėju.
- Laimi komanda įmušusi daugiausiai įvarčių. Jei žaidimo metu neįmušamas nei vienas įvartis, ar abi komandos įmuša po vienodą skaičių įvarčių, nugalėtojas nustatomas mušant baudinių seriją. Seriją sudaro po 3 baudinius. Jei baudinių serija išaiškinti nugalėtojo nepavyksta, baudiniai mušami iki pirmo nepataikymo.

8. Transportas

- Dėl žaidime naudojamo transporto, būtina prieš žaidimą suderinti su organizatoriais.
- Transportą gali vairuoti, tik specialų briefing'ą išklaušę, bei išlaikę egzaminą vairuotojai, gavę iš organizatorių MALIO vairuotojo pažymėjimą. Žaidimo metu transporto be MALIO vairuotojo pažymėjimo transporto priemonę vairuojantis asmuo – šalinamas iš žaidimo.
- Vairuojant transporto priemonę, vairuotojo pažymėjimas turi būti padėtas matomoje vietoje prie priekinio stiklo.
- Sunaikinta transporto priemonė privalo būti pažymėta raudona/geltona liemene vairuotojo pusėje, iš išorės.
- Sunaikinta transporto priemonė gali būti nustumta žmonių, arba nutempta kitos transporto priemonės.
- Transporto priemonė atgyja po 30 min, praleistų LE bazėje, arba KuPustu remonto depe.
- Karinis transportas gali būti sunaikintas pasitelkus minas ir transporto naikinimo ginklą, kuriuos išduos organizatoriai. Vairuotojui pamačius raudonus/oranžinius dūmus prieš transporto priemonę (iki 10 m) transportas yra sunaikintas. Visi transporto priemonėje esantys žaidėjai išskyrus vairuotoją privalo iš jos išsilaipinti.
- Jeigu transportas yra užblokuotas ir 10 m spinduliu nuo TP yra uždegami bet kokios spalvos dūmai YP keleiviai privalo išsilaipinti. Jeigu keleiviai neišsilaipina per 5 min, visi yra laikomi sunkiai sužeistais.
- Karinis transportas. Į jį šaudyti draudžiama. Iš karinio transporto galima šaudyti tik iš integruotų ginklų.
- Civilinis transportas. Į ir iš civilio transporto šaudyti draudžiama.
- Transporto blokavimas. Transportas negali pervaziuoti per kliūtis, esančias ant kelio (šakas, rastus ir t.t.). Transportas privalo sustoti 15 metrų iki kliūties. Transportas gali judėti toliau tik po to kai kliūtis bus pašalinta nuo kelio.
- Dienos metu transportas važinėja 20 km/h greičiu
- Naktį transportas nevažinėja (išskyrus organizatorių transportą)

9. Tardymas

- Tardymą gali atlikti tik "Tardytojas", organizatorių patvirtintas žaidėjas, turintis skiriamąjį ženklą. Tardytojo pareiga žaidimo metu negali būti perleista kitam asmeniui. Išskyrus atskiru GM nurodymu.
- Vienu metu Tardytojas gali tardyti kelis asmenis
- Tardymo pradžioje ant tardymo lapuko užrašomas klausimas, į kurį Tardytojas nori gauti atsakymą. Jei tardomasis atsakymo nežino, gali su Tardytoju sutarti kitą klausimą, kurio atsakymą tardomasis žinotų ir jis būtų įdomus Tardytojui. Tardymo metu, Tardytojas gali pakeisti klausimą, paimdamas seną užklauso lapuką ir paduodamas naują, su nauju klausimu. Lapukai nekeičiami, jei ant jo jau yra parašytas atsakymas. Tardytojas gali iš karto užduoti kelis klausimus, tokiu atveju, suimtas gali pasirinkti į kurį klausimą atsakyti. Bet kokių atveju, suimtas turi būti paleistas gavus atsakymą bent į vieną klausimą.

- Tardymas baigiasi, kai tardomasis parašo ant tardymo lapuko atsakymą į tardymo klausimą. Jei tardomasis "laužosi" ir neišduoda informacijos, tardymas gali trukti iki pat žaidimo pabaigos
- Tardymo metu tardomajam galima neduoti vandens, maisto, neleisti rūkyti ir t.t.

10. Elektrinė

- KuPustu miestas turi savo elektrinę, kuri tiekia elektrą strateginiams objektams (oro uostui, kasyklai, RK ligoninei, viešbučiui, prekeiviams)
- Nedirbant elektrinei, sutrinka ir strateginių objektų veikla.
- Elektrinė naudoja kurą. Kuro talpa suvartojama per ~3 val.
- Kuro talpą galima papildyti bet kada
- Kuru prekiauja prekeiviai, transportininkai
- Elektrinė gali būti sabotuota. Elektrinės darbą atkurti gali Korporacijos inžinierius per 1 val.
- Elektrinės priežiūra, ir taisymu užsiima Korporacijos inžinierius.

11. Kasyklos

- KuPustu regione, padedant išsivysčiusių šalių korporacijai, pradeda veikti aukso kasyklos
- Aukso kasykla – pagrindinis KuPustu pajamų šaltinis
- Kasyklos veikia nepriklausomai nuo elektros tiekimo miestui
- Auksą superka Korporacija pagal paskelbtą darbo grafiką
- Aukso kasyklose veikia Korporacijos aukso kasimo įrenginiai.

12. OroUostas

- KuPustu regione yra vienintelis šioje Sacharos dalyje, kietos dangos oro uostas. Tai itin svarbus objektas krovinių susisiekimui su Afrikos giluma.
- Kad oro uostas veiktų, būtina, kad:
 - o iškelta kontroliuojančios pusės vėliava
 - o būtų ir veiktų visi privalomi įrengimai (radaras, ryšio priemonės, pakilimo tako apšvietimas) o tiekama elektra įrenginiams

13. Aptvėrimai

- Renginio metu siekiant sukurti atmosferą, arba atitverti, pažymėti pavojingas vietas bus naudojami aptvėrimai: plastikinė plėvelė, stop juosta, statybinės vielinės tvoros.
- Už aptvėrimų eiti griežtai draudžiama
- Draudžiama lipti ant/per aptvėrimus.
- Griežtai draudžiama, pjaustyti, laužyti ir kitaip naikinti aptvėrimus.