

Privalomų ir rekomenduojamų daiktų sąrašas:

Kempingo reikmenys:

- Palapinė
- Miegmaišis
- Kilimėlis
- Kepsininė
- Anglis ir degus skystis
- Vanduo
- Maistas
- Kastuvėlis
- Prožektorius
- Repalentai nuo uodų ir erkių

Žaidimo reikmenys:

- ginklas
- akių apsauga
- raudona automobilinė liemenė
- pakrauta baterija
- PMR radio stotelė
- gertuvė vandeniui ar „camelback“ as“
- sausas maisto daviny (ar jo pakaitalas) dviem parom
- kompasas ar GPS
- nedidelė kuprinė susidėti reikmenims

Kiti reikmenys:

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

Rytų bloko uniformos renginio metu draudžiamos.

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

Draudžiama:

- tikri ginklai bei amunicija
- žaidybinės granatos
- BB'S
- alkoholis
- narkotinės medžiagos

1. Gydomo Taisyklės

- Kiekvienas bbs, pataikymas į bet kurią kūno ar ekipuotės dalį skaitomas sužeidimu.
- 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. Transportavimą vykdo GM. Gydomas Legionierius privalo likti Legiono bazėje min 30 min po atvykimo.
- Sužeistą vieną kartą galima pagydyti RK Pirmosios Pagalbos Paketu - Raudonas. 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. Daktaras (ir RK felčeris) gali bet kuriuo metu atlikti gydymą ir nuimti PPP.
- Sužeidimus gydo daktarai, kurie yra RK.
- Į ligoninę pristačius sužeistą, daktarui pateikiamas jo pasas. Jei sužeistasis ar jo palyda yra ginkluoti, iš jų atimami ginklai ir amunicija. Ginklai yra žymimi niku ir 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, sužeidimo diagnozę ir išgijimo 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 išgijimo laikui, daktaras pakviečia ligonį, nuima gydymo priemones ir pase pažymį kad gydymas baigtas. Ligonį atgavus pasą, jis gali grįžti į žaidimą sveiku žmogumi.
- Diagnozės ir gydymo pabaigą nustato tik daktarai, mesdami sužeidimo kauliuką. Daktarai yra iš anksto priskirti žaidėjai, turintys sužeidimo kauliuką.
- 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. Tris ar du pleistrus (jei pagydo ir šamanas – Geltoną ir Raudoną arba Raudoną, Geltoną ir dar vieną raudoną gali nuimti tik RK daktaras.
- Diagnozės, ir gydymo trukmė:
 - PPP - 5 min
 - Galūnių sužeidimai - 30 min
 - Pilvas – 45 min.
 - Krūtinė, pilnas kūno ar galvos sužeidimas – 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.

Mirusieji

Dėl kokių nors priežasčių mirę (pvz. buvo nukankinti) – 1.5 val. RK med. centre, be galimybės pasigydyti anksčiau.

Pasigydytas anksčiau

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

Humanitarinė valgykla

RK ligoninėje veiks humanitarinė valgykla, kurioje bus arbatos/kavos, karšto vandens. Nesužeisti žaidėjai su savo įrankiais, puodukais ir kita maistui skirta tara galės valgykloje pasigaminti sau maisto.

Papildomos taisyklės

Bus pagalbos telefonas, kuriuo galima išsikviesti med. pagalba (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 ligoninėje 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 dėtuose) 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.

3. Beretės

- Beretes privalo nešioti Legionieriai (žalias) ir Sukilėlių vadai (raudonas).
- Beretėmis pasirūpina patys 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. Praradę beretę, sukilėliai praranda vieną iš vadų. Jei Sukilėliai praranda visas beretes – Sukilėlių judėjimas regione sunaikinamas.
- Beretes galima atkovoti arba išpirkti.

- Legionierių beretes 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.

4. Apieškojimas

- Apieškomas žaidėjas pasirenka koku būdu jį apieškoti:

arba nurodo, kad yra apieškotas, atiduoda visus žaidybinius daiktus ir traktuojama, kad jis negali naudotis ginklais.

Arba laidžia realiai jį apieškoti, paliekant galimybę naudotis tuo, ko apieškojimo metu nebuvo rasta.

- Tokia pati taisyklė galioja ir palapinių apieškojimui.

5. Suėmimas

- Galima sulaikyti kitus gyventojus, kurie nusižengia tvarkai ir teisingumui.
- Žaidėjai gali būti sulaikyti už paso neturėjimą, nusižengimus vietiniai ir religinei tvarkai, kitus nusižengimus.
- Suimtas žaidėjas tardomas Malio Kariuomenėje, 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 suimtasis matytų bent vieno žingsnio atstumu, 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 Raudonojo Kryžiaus ligoninėje.
- Pasą privalu parodyti Legionieriui, Malio Kariuomenės, ar Sukilėlių atstovui paprašius. Jei žaidėjas neturi paso, tikrinantis karys gali jį suimti.
- Pase vieta atžymoms: RK - dėl psichinių sutrikimų diagnozės ir priklausomybių, MK, Sukilėliai - dėl teistumo, nusižengimų.

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, spaudymąsi, apsidardžiovimą, 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 briefingą 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.
- Kiekviena transporto priemonė, eksploatacijos metu turi turėti išmanųjį įrenginį (telefoną, planšetę) su ANDRIOD operacine sistema, bei įdiegtą A.R.M. programėlę (programėlę pateiks organizatoriai). Eksploatuojant transporto priemonę, A.R.M. turi būti aiškiai matomas vairuotojui. A.R.M. praneš kada transporto priemonė užvažiavo ant minos, arba buvo pamušta prieštransportinio ginklo. Vairuotojas privalo kaip įmanoma greičiau sureaguoti į A.R.M. signalizavimą apie transporto priemonės sunaikinimą, sustoti ir pranešti transporto priemonės keleiviams. Jei įrenginio ekranas užsidegs raudona spalva – transporto priemonė sunaikinta, privalo sustoti ir laukti pagalbos.
- 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.
- 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 kliūtis. 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 kokiu 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. Vėliavos

- Žaidime įtakos zonas žymi vėliavos: Laisvos Tuaregų Karalystės, Malio ir Legion Etrangere.
- Vėliavos privalo būti iškeltos strateginiuose taškuose. Jei vėliava iškelta taške, taškas priklauso tai pusei, ir kontroliuojanti pusė gauna bonusą
- Vėliavą galima iškelti tik jei objekte nėra kitos vėliavos. Jei objekte jau iškelta kita vėliava, ją privalu pirma nuleisti.
- Atkovojus objektą su vėliava, vėliavą galima paimti, ir iškeisti savo vadavietėje.

11. OroUostas

- KuPustu regione yra vienintelis šioje Sacharos dalyje, kietos dangos oro uostas. Tai itin svarbus objektas krovinių susisiekimui su Afrikos giluma. Korporacija padėjo Tuaregų Karalystei atkurti oro uosto veiklą ir moka mokestį už jo panaudojimą.
- Kad oro uostas veiktų, būtina, kad
 - iškelta kontroliuojančios pusės vėliava
 - būtų ir veiktų visi privalomi įrenginiai (radaras, ryšio priemonės, pakilimo tako apšvietimas)
 - tiekama elektra įrenginiams

12. Improvizuoti Sprogdinimo Įtaisai (IED)

- Sukilėliai naudoja IED objektų minavimui
- IED išminuoti, nuimti gali tik Legiono inžinieriai
- Aptikus IED, būtina evakuoti visus žmones 100m spinduliu
- IED sprogdinimas nukauna visus žaidėjus 100m spinduliu
- IED gali sprogti aktyvuotas tiek žmogaus, tiek transporto
- Sprogdinimas IED transportas sunaikinamas, ir negali judėti iš vietos 30 min, arba kol bus nubuksytuotas