

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

### **Draudžiama:**

- tikri ginklai bei amunicija
- žaidybinės granatos
- BB'S
- alkoholis
- narkotinės medžiagos
- Rusu tipo uniformos (gorka, beriozka, flora itt.) renginio metu draudžiamos.

## Sužeidimo ir gydymo taisyklės

### Bendros taisyklės

- Kiekvienas bbs, pataikymas į bet kurią kūno ar ekipuotės dalį laikomas sužeidimu.
- Prilietimas, nukovimas guminiu peiliu, granatos sproginimas 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 apkabinius sužeistą, abu keliauja į ligoninę, med. punktą arba iki artimiausio gydytojo.
- Legionierių ir Sirbijos karių sužeidimai yra gydomi jų bazėje, dedikuoto mediko. Legionieriai ir Sirbijos kariai gali būti gydomi ir miesto ligoninėje, tačiau po gydymo privalo būti transportuojami į savo bazę. Gydomas karys privalo likti bazėje 60 min. Išėjimo laiką seka štabas.
- Sužeistą vieną kartą galima pagydyti Pirmosios Pagalbos Paketu (PPP). PPP galima gydyti tik vieną kartą sužeistą, t.y. jei žaidėjas jau turi užklijuotą PPP, jį būtina gabenti į ligoninę. Gydyti PPP gali bet kuris žaidėjas. Užklijuojus PPP žaidėjas gali tęsti žaidimą iki antro pataikymo. Kai į PPP pagydytą žaidėją pataiko antrą kartą, jį pagydyti gali tik daktaras bei ligoninėje. PPP gali būti nuimamas tik gydymo įstaigoje ir tik sertifikuoto med. personalo – gydytojo.
- Į ligoninę pristatius 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 Tarptautinės Bendrijos Ginklų Kontrolieriui. Atgauti ginklą, atgijęs žaidėjas galės tik išsiperkant.
- Daktaras atlieka tyrimus ir nustato diagnozę. Pase atžymi 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. Ligoniu atgavus pasą, jis gali grįžti į žaidimą sveiku žmogumi.
- Diagnozės ir gydymo pabaigą nustato tik daktarai. Daktarai yra iš anksto priskirti žaidėjai, turintys specialų žymėjimą (licenciją).
- PPP nuėmimui pritaikomas 5 minučių nepertraukiamas gydymas, kurio metu sužeistasis negali nieko daryti. Vienu metu gydytojas gali vykdyti keletą PPP nuėmimo gydymo procedūrų.
- Diagnozės, ir gydymo trukmė – 60 min.

### Organų paėmimas

- Žaidėjas vieną kartą per žaidimą gali „parduoti“ tik vieną savo organą arba iš jo tik vieną kartą per žaidimą gali būti „pavogtas“ tik vienas organas.
- „Parduoti“ arba „pavogti“ organą galima tik esant **visoms** žemiau išvardintos sąlygoms:
  1. Tai turi atlikti tik apmokytas specialistas.
  2. Organą galima paimti **tik** iš sveiko žaidėjo, t.y. kuris nėra sužeistas ar pagydytas PPP.
  3. „Procedūra“ turi būti atliekama specialiai paruoštoje patalpoje, kurioje yra organų laikymo įranga.
  4. Atlikus organo paėmimo operaciją žaidėjas yra laikomas sužeistu ir jam užkljuojamas PPP.
- Per 2 val. nuo organo paėmimo turi būti suorganizuotas organo išgabenimas /pardavimas t.y. privalo būti pirkėjas.
- Žaidėjo pasas bus žymimas specialia žymą apie organo paėmimą, kuri galioja iki žaidimo pabaigos, ji negali būti panaikinta.

### Gydymo trukmė kai buvo paimti organai

- Netekusiam organo žaidėjui **kiekvieną kartą** patekus į gydymo įstaigą iki pat žaidimo pabaigos gydymas trunka 2 val.
- Toks ligonis gali pasigydyti anksčiau, taikomos pasigydyto anksčiau taisyklės.

### 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.

### Pasigydytas anksčiau

- Sumokėjus už papildomus vaistus, galima bus pasigydyti anksčiau. Pastaba: min gydymosi laikas 15 min.

### Papildomos taisyklės

- Bus pagalbos telefonas, kuriuo galima išsikviesti med. pagalba (transportą). Naktį, dėl saugumo jokio transportavimo, visi gydos tik ligoninėje.
- Gydytojai gali būti sužeisti. Gydytoją gali pagydyti tik gydytojas – jei visi gydytojai yra nužudomi – ligoninė užsidaro (60 min) kol neatvažiuos nauji daktarai.

## 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. BBS turi būti atskiruose maišeliuose po 30 vnt. Ant maišelio turi būti pažymėtas žaidėjo Nikas arba žaidėjo ID ir žaidybinė pusė.
- Pas žaidėją radus ne organizatorių išduotus BBS, tokia amunicija bus konfiskuojama.
- Žaidimo metu BBS galima įsigyti už žaidybinius pinigus arba gauti iš savo pusės vadovybės. Registratūroje BBS žaidėjams nebus išduodami.
- 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 dėtovėse) granatas, kitus žaidybinius daiktus.
- Granatos tik išduotos organizatorių.
- Jei žaidėjas patenka į ligoinę, 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.

## Beretės

- Šiais metais beretės yra nevagiamos

## Apieškojimas

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

## 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, policijai, vietos valdžios atstovui arba organizatoriui. Jei žaidėjas neturi paso, toks žaidėjas perduodamas organizatoriams.
- Pase vieta atžymoms:
  1. ligoninėje - dėl psichinių sutrikimų, diagnozės ir priklausomybių,
  2. policijoje - dėl teistumo, nusizengimų,
  3. identifikacinis lipdukas su unikaliu numeriu.

## Transportas

- Dėl žaidime naudojamo transporto, būtina prieš žaidimą suderinti su organizatoriais.
- Transportą gali vairuoti, tik specialų briefing'ą išklausę, bei išlaikę egzaminą vairuotojai, gavę iš organizatorių vairuotojo pažymėjimą. Žaidimo metu transporto priemonę be vairuotojo pažymėjimo 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 bazėje, arba miesto 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 TP 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 pervažiuoti per kelio blokadą. Kelio blokados aukštis privalo būti ne mažesnė negu 1 m., plotis min. 1.5 m. Blokada turi būti pastatyta akivaizdžiai ant važiuojamosios dalies.
- Dienos metu transportas važinėja 20 km/h greičiu
- Naktį transportas nevažinėja (išskyrus organizatorių transportą)

## Suėmimas

- Źaidėjai gali bŹuti suimami.
- Suimtas Źaidėjas gali bŹuti tardomas. Jei nusiŹengimas patvirtinamas, nusiŹengėlis baudŹiama pagal tardytojŹ sprendimŹ.
- Suimtam Źaidėjui gali bŹuti uŹdengtos akys, paliekant laisvas (nesuriŹstas rankas). UŹdengiant akis, bŹutina uŹtikrinti, kad suimtasis matytŹ bent vieno Źingsnio atstumu, kur stato kojŹ.

## Tardymas

- TardymŹ gali atlikti tik "Tardytojas", organizatoriŹ patvirtintas Źaidėjas, turintis skiriamŹj ŹenklŹ. Tardytojo pareiga Źaidimo metu negali bŹuti perleista kitam asmeniui. IŹskyrus atskiru GM nurodymu.
- Vienu metu Tardytojas gali tardyti kelis asmenis
- Tardymo pradŹioje ant tardymo lapuko uŹraŹomas klausimas, į kurį Tardytojas nori gauti atsakymŹ. Jei tardomasis atsakymo neŹino, gali su Tardytoju sutarti kitŹ klausimŹ, kurio atsakymŹ tardomasis ŹinotŹ ir jis bŹutŹ įdomus Tardytojui. Tardymo metu, Tardytojas gali pakeisti klausimŹ, paimdamas senŹ uŹklaustos lapukŹ ir paduodamas naujŹ, su nauju klausimu. Lapukai nekeiėiami, jei ant jo jau yra paraŹytas atsakymas. Tardytojas gali iŹ karto uŹduoti kelis klausimus, tokiu atveju, suimtasis gali pasirinkti į kurį klausimŹ atsakyti. Bet kokiu atveju, suimtasis turi bŹuti paleistas gavus atsakymŹ bent į vienŹ klausimŹ.
- Ar atsakymas teisingas Tardytojas gali patikrinti uŹklaudamas organizatoriŹ. Organizatorius patikrina atsakymo teisingumŹ su atitinkamais Źaidėjais. Jeigu organizatoriui nepavyksta gauti patvirtinimo arba paneigimo, kad atsakymas yra teisingas, arba organizatorius Źino, kad atsakymas yra tyėia neteisingas, jis gali suteikti Tardytojui kitŹ analogiŹskai svarbiŹ informacijŹ.
- Tardymas baigiasi, kai tardomasis paraŹo ant tardymo lapuko teisingŹ atsakymŹ į tardymo klausimŹ ir Tardytojui pageidaujant gavus patvirtinimŹ iŹ organizatoriŹ. Jei tardomasis "lauŹosi" ir neiŹduoda informacijos, tardymas gali trukti iki pat Źaidimo pabaigos
- Tardymo metu tardomajam galima neduoti vandens, maisto, neleisti rūkyti ir t.t.

## Oro Uostas

- Regione yra vienintelis kietos dangos oro uostas. Tai itin svarbus objektas kroviniŹ susisiekimui su kitais regionais.
- Kad oro uostas veiktŹ, bŹutina, kad:
  1. bŹutŹ iŹkelta kontroliuojanėios pusės vėliava
  2. bŹutŹ ir veiktŹ visi privalomi įrengimai (radaras, ryŹio priemonės, pakilimo tako apŹvietimas)
  3. oro uosto teritorijoje nevyktŹ koviniai veiksmai

## 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.
- 

## Žaidimas naktį

- Žaidėjai norintys žaisti naktį turi iki žaidimo informuoti organizatorius
- Organizatoriai numatė vietas stovyklavimui, kuriose negali vykti koviniai veiksmai, jose galima stovyklauti, miegoti.
- Galima miegoti žaidimo teritorijoje, tačiau tik su apsauginiais akiniais.
- Esant žaidimo teritorijoje be liemenės, draudžiama reikšti pretenzijas dėl žaidžiančių žaidėjų veiksmų, sakyti, kad Jūs nežaidžiate. Visa žaidimo teritorija yra aktyvi nuo pradžios iki pabaigos.
- Naktį iš žaidimo pasitraukti nusprendęs, arba priverstas žaidėjas į stovyklavietę juda tik keliais, užsidėjęs raudoną liemenę ir šviesdamas žibintuvėliu (po kojomis arba į viršų). Draudžiama šviesti žibintuvėliu aplinkui arba į šonus, kad neatskleistumėte žaidime dalyvaujančių žaidėjų pozicijų. Draudžiama grįžtant į stovyklavietę šnipinėti kitų žaidėjų pozicijas, veiksmus, planus.

## Narkotikų gamybą

- Kopustavo gyventojai įsigudrinę gaminti centrinės nervų sistemos stimuliantus – metamfetaminą.
- Narkotikų gamybą nelegali, nusikalstama veikla, už ją toks „virėjas“ gali būti ilgam pasodintas į kalėjimą.
- Metamfetaminas gaminamas iš lengvai prieinamų vaistų, apdirbant specialiu tirpalu.
- Vienos narkotikų partijos paruošimas trunka apie 3-4 val.
- Beveik visos narkotikų atsargos yra superkamos ir eksportuojamos iš šalies.

## Saugios zonos - kempingai

- Regione egzistuoja kelios saugios zonos, žemėlapyje pažymėtos raudona spalva:
  1. Stadijonas, Kopustavo miesto miegamasis rajonas (atviras visoms pusėms)
  2. Terkėjos Respublikoje esanti Prancūzijos Kariuomenės bazė (patekimas tik Legionieriams, ir jų atgabantiems „svečiams“, visiems kitiems įžengti į teritoriją draudžiama).
  3. Sirbijos Kariuomenės FOB (Patekimas tik Sirbijos Kariuomei arba su jų palyda)
  4. Klubo „Miško Broliai“ teritorija (laikytis atokiau).
- Į atskiras saugias zonas gali patekti tik tų pusių žaidėjai, arba su jų leidimu/palyda

- Saugiose zonose **griežtai draudžiama naudotis ginklais**, įeinant į saugią zoną, būtina išimti dėtuvę, ištaisyti ginklą ir aktyvuoti saugą.
- Saugumo sumetimais, saugioje zonoje reikėtų būti su apsauginiais akiniais.
- **DRAUDŽIAMA** saugiose zonose eiti į asmenines palapines, be jų savininkų sutikimo, raustis po asmeninius daiktus.
- Teritoriją, kuriose yra saugi zona, kontroliuojančios pusės policinės pajėgos (arba MP) gali sulaikyti įtartinus asmenis, ir pristatyti apklausai/tardymui. Galioja asmeninės palapinės taisyklė.