بطولة زين فاي 2 للألعاب الإلكترونية "دليل اللاعب Rainbow Six: Siege"

1. أهلية اللاعب

- يجب أن يكون اللاعبين مقيمين في العراق و قادرين على السفر إلى مدينة بغداد (المقر الرئيسي لشركة زين العراق في الجادرية) في يوم النهائي الموافق 5 من شهر نوفمبر.
  ***سفر وتنقل اللاعبين على نفقتهم الخاصة.**
- أن يبلغ عمر اللاعب 16 سنة فما فوق (قد تطلب إدارة البطولة إبراز إثبات على معلومات اللاعب).
- سيتم قبول أول 16 فريق محقق لجميع الشروط
- ويجب أن يكون لدى اللاعبين حسابات في (UPLAY) في ملفهم الشخصي من أجل أن يتمكنوا من المشاركة في هذه البطولة.
  يسمح للفرق فقط لعب المباراة بفريق كامل (5 لاعبين)؛ اللعب 5 مقابل 4 غير مسموح به.

ومن المتوقع أن يقرأ المشاركون جميع القوانين واتباع التعليمات:

- التواجد في الوقت المحدد لمبارياتهم.
- لا تتأخر عن قصد في لعب المباراة أو تتأخر عن إدخال النتائج بمجرد الانتهاء من اللعب.
- لا تستخدم لغة مسيئة (الإهانات والعنصرية، وما إلى ذلك)
- تصرف بشكل احترافي قبل وأثناء وبعد المباراة
- في حالة حدوث انتهاكات تحتفظ إدارة البطولة بالحق في استبعاد المخالفين.

***مراحل التصفيات و نصف النهائي ستلعب عبر الإنترنت، <u>النهائيات فقط</u> سوف تكون في المقر الرئيسي لشركة زين العراق في بغداد ، جميع مراحل البطولة والتواريخ موضحة في هيكل البطولة.**

1.1هيكل البطولة:

اليوم الأول (تصفيات عبر الإنترنت) (BO1) 2/نوفمبر		اليوم الثاني (تصفيات عبر الإنترنت) (BO1) 3/نوفمبر		نصف النهائي (تصفيات عبر الإنترنت) (BO3) 4/نوفمبر		النهائي في المقر الرئيسي لشركة زين العراق في بغداد (BO5) 5/نوفمبر	
المباراة 1	الفريق 1	المباراة 9	الفائز من المباراة 1	المباراة 13	الفائز من المباراة 9	المباراة 15	الفائز من المباراة 13
	الفريق 2						
المباراة 2	الفريق 3		الفائز من المباراة 2				
	الفريق 4						
المباراة 3	الفريق 5	المباراة 10	الفائز من المباراة 3		الفائز من المباراة 10		
	الفريق 6						
المباراة 4	الفريق 7		الفائز من المباراة 4				
	الفريق 8						
المباراة 5	الفريق 9	المباراة 11	الفائز من المباراة 5	المباراة 14	الفائز من المباراة 11		الفائز من المباراة 14
	الفريق 10						
المباراة 6	الفريق 11		الفائز من المباراة 6				
	الفريق 12						
المباراة 7	الفريق 13	المباراة 12	الفائز من المباراة 7		الفائز من المباراة 12		
	الفريق 14						
المباراة 8	الفريق 15		الفائز من المباراة 8				
	الفريق 16						

2. المنصة

يتم إدارة البطولة كاملة على سيرفر البطولة عبر ديسكورد، المشاركين يجب تسجيلهم من خلال رابط صفحة التسجيل. بعد أن يكون المشاركون قد سجلوا في البطولة وتأكيد مطابقتهم لشروط البطولة ، سيتم إنشاء قنوات في سيرفر الديسكورد لتوضيح المتنافسين و عمل جدول مفصل للمباريات.

3. إجراءات البطولة

قبل بداية البطولة، يجب أن يكون المشاركون قد قاموا بتأكيد المشاركة للبطولة خلال فترة تأكيد المشاركة، حيث سيتم إنشاء الجدول بعد ذلك، وستجري التغييرات بالجدول بناء على مجريات البطولة. يحق للاعب المشاركة في فريق واحد طوال فترة الدوري ولا يحق له تمثيل اكثر من فريق في الدوري.

4. مباريات و اعدادات اللعبة

4.1 نظام اللعب

مرحلة التصفيات سيتم لعبها بنظام: Single Elimination Best-Of-One.
مرحلة النصف نهائي سيتم لعبها بنظام Single Elimination Best-Of-Three.
مرحلة النهائي ستلعب بنظام Single Elimination Best-Of-Five.

4.2 إعداد اللعبة

قبل كل مباراة يجب على الفرق تأكيد اللاعبين المشاركين بالمباراة. ويتم ذلك عن طريق الديسكورد الخاص بالبطولة وذلك عبر التواصل مع المنظمين عن طريق القناة المخصصة لفريقك.

4.3 إنشاء المباراة

الفريق الأول المسمى في المباراة ("الفريق أ") هو المسؤول عن إنشاء اللوبي للمباراة ودعوة قائد الفريق المنافس. وكلا القائدين مسؤولان عن دعوة اللاعبين المتبقين من فريقهم. إذا لم يظهر الفريق بعد 15 دقيقة من عمل اللوبي وارسال دعوات، يمكن للفريق المنافس إنشاء احتجاج على القناة المخصصة للفريق بسيرفر الديسكورد مع صورة من الشاشة للوبي، مع ذكر أن الفريق المنافس لم يظهر في الوقت المحدد. يُسمح بأخذ 5 دقائق من الاستراحة بين المباريات.
4.4 إعدادات اللعبة

تكوين الإعدادات كما هو مُتبع:

- Playlist Type: Normal Mode
- Middle East) Server Type: Dedicated Server)
- Voice Chat: Team Only
- Time of the Day: Day
- HUD Settings: Pro League
- RFF (Reverse Friendly Fire): Off

4.4.1 طور اللعب

سيتم لعب المباريات على طور Bomb مع الإعدادات التالية:

- Plant duration: 7
- Defuse duration: 7
- Fuse time: 45
- Defuse Carrier Selection: On
- Preparation: 45
- Action: 180

4.4.2 اعدادات المباراة

يجب تكوين الإعدادات كما يلي:

- Number of Bans: 4
- Ban Timer: 20
- Number of rounds: 12
- Attacker/Defender role swap: 6
- Overtime Rounds: 3
- Overtime Score Difference: 2
- Overtime role change: 1
- Objective rotation parameter: 2
- Objective Type Rotation: Rounds Played
- Attacker unique spawn: On
- Pick Phase Timer: 15
- 6TH Pick Phase: On
- 6TH Pick Phase Timer: 15
- Reveal Phase Timer: 5
- Damage handicap: 100
- Friendly fire damage: 100
- Reverse Friendly Fire: Off
- Injured: 20
- Sprint: On
- Lean: On
- Death replay: Off

4.5 اختيار الخرائط

- Pank
- Oregon
- Kafe Dostoyevsky
- Club House
- Villa
- Coastline
- Chalet

4.6 اختيار الخريطة

يجب أن يتم التصويت الحظر الخاص بالخرائط في وقت بدء المباراة أو قبلها، إذا وافقت الفرق على القيام بذلك مسبقًا. يجب أن يتم حظر الخريطة عن طريق تعليقات المباراة في منصة البطولة أو الرسائل المباشرة على سيرفرنا في ديسكورد. يمكن للفرق استخدام أداة Mapban هذه لتسهيل العملية. تأكد من أن أحد الفريقين يبدأ عملية التصويت ويشارك رابط التصويت للفريق الآخر. تتم المباريات بالخرائط بالترتيب الذي يتم انتقاؤها. يتم تحديد الجانبين بدءا في الخريطة الأخيرة.

يسمح عمل Re-Host واحد لكل فريق في كل المابات, فقط في حال لم يتم قتل أي لاعب من الفريقين وقبل انتهاء فترة التجهيز.

Best of 3

- الفريق A يحظر الخريطة
- الفريق B يحظر الخريطة
- الفريق أ يختار الخريطة 1
- يختار الفريق B جانب اللعب على الخريطة 1
- يختار الفريق B الخريطة 2
- يختار الفريق A جانب اللعب على الخريطة 2
- الفريق A يحظر الخريطة
- الفريق B يحظر الخريطة
- الخريطة المتبقية هي الخريطة 3

4.7 الخرائط والشخصيات الجديدة

سيتم حظر جميع الشخصيات والخرائط الجديدة للموسم الجاري. إذا قام اللاعب باختيار الشخصية غير مسموح بها للعب بعد، سيتم إعادة المباراة مرة واحدة. إذا حدث ذلك مرة أخرى، يمكن للفريق أن يتلقى خسارة للجولة. في حالة حصل اختيار على خريطة جديدة، هذا غير مسموح به حتى الآن، يجب أن سيتم إعادة المباراة. سيتم إبلاغ الأحكام المتعلقة بالخرائط والشخصيات الجدد من قبل المشرف عن طريق سيرفر الديسكورد.

4.7.1 الشخصيات المحظورة حاليًا

Osa

4.8 التعديلات والثغرات

4.8.1 التعديلات واستخدام برامج الطرف الثالث

أي تعديل أو تغيير للعبة باستخدام حلول الرسومات الخارجية أو غيرها من برامج الطرف الثالث ممنوع منعا باتا. وعلاوة على ذلك، يحظر استخدام جميع أنواع التركيبات التي سوف تظهر معدل استخدام النظام بأي شكل من الأشكال في اللعبة (على سبيل المثال Nvidia SLI display, Rivatuner Overlay). التركيبات التي ستظهر فقط الإطارات في الثانية (FPS) غير ممنوعة ويمكن استخدامها.
أي تغييرات على:
(sprites, skins, scoreboards, crosshairs (external, e.g. function of your monitor
غير مسموح بها بتاتًا، الرسمية هي المسموحة فقط.

4.8.2 أخطاء اللعبة وثغراتها

فيما يلي قائمة معروفة المقصودة وغير مقصودة لعبة الميكانيكا. أي حالات تنشأ ولم يتم ذكرها أدناه سيتم التعامل معها على أساس كل حالة على حدة.
غير مسموح به - خسارة فورية في الجولة للفريق الذي يستخدمه ، والمزيد من العقوبات إذا تم استخدامها مرة أخرى من قبل نفس الفريق خلال البطولة

- Any position that you must get to or out of by glitching through walls/objects/surfaces, or you cannot be seen or shot at normally
- Using a Mira shield to boost
- Standing on a window ledge undetected
- Shield boosting on to undetected window ledge
- One-way shots
- Shooting through what should be non-destructible walls/floors/ceilings/objects
- Glitching through walls, objects, surfaces etc. at any moment
- Blocking window vaulting with a destructible shield
- Placing any kind of equipment or gadget in a place where it can't be destroyed

Placing a Maestro’s Evil Eye on Alibi’s decoy

يسمح

- Any position that you can get to and out of without glitching through walls/objects/surfaces, and you can be seen and shot at normally
- Shield boosting
- Standing on a window ledge and being detected
- Shield boosting onto a detected window ledge
- Hibana and Thermite charges can be placed anywhere
- Using teammate to boost
- Long arming
- Using equipment or diffusing through a destructible surface
- Destroying the whole floor of a bomb spot so the enemy team cannot plant the defuser
- Smoke through wall

تحتفظ توجهات البطولة بالحق ، بأثر رجعي أيضًا ، في إضافة المزيد من الأخطاء إلى قائمة الأخطاء المسموح بها

Cosmetics 4.8.2

فقط يسمح بالـ Cosmetics التالية: Default Skins, Pro League Gold Skins, Pilot Program skins, November Major & Regional League Cosmetics. لا توجد قيود على for weapon skins and charms. إذا كان فريق قد استخدم Cosmetics، يجب على الخصم إبلاغ الحكم على الفور. في الانتهاك الأول سيتم توجيه تحذير، سيتم المعاقبة على المزيد من الانتهاكات بالخسائر بالجولات.

Spawnkilling / Spawn peaking 4.8.3

لا يسمح Spawnkilling الذي ينتج عن موت مهاجم خلال أول ثانيتين من مرحلة الجولة. سيؤدي القيام بذلك إلى خسارة الجولة للفريق المدافع.

4.9 قواعد عامّة

- لن يقبل اي اعتراض بعد بداية الجولة التالية.
- يجب تجنب فترات الراحة أو التأخيرات غير اللازمة خلال المباريات
- يمنع أي محاولة لتشتيت المباراة من أجل أفاده فريقك
- المشاركون مسؤولون عن أي من الأخطاء التقنية الخاصة بهم. وهذا يشمل الأجهزة والبرامج والاتصالات. يسمح للفرق بإيقاف المباراة لمدة أقصاها 10 دقائق في محاولة لحل هذه المشكلات. لاحظ أنه غير مسموح الإيقاف المؤقت للمباراة أثناء جولة مستمرة. في حالة تعطل الخادم أو ظروف غير متوقعة أخرى، قد يقوم حكم المباراة بتقييم إعادة لعب المباراة التي سيتم إبلاغها إلى كلا المشاركين.

5. بعد المباراة

5.1 رفع النتيجة

يجب على كلا المشاركين إدخال أو تأكيد النتيجة على القناة الخاصة للفريق بسيرفر الديسكورد (يدخل المشارك الأول النتيجة، ويؤكد الثاني ذلك).

5.2 تصوير الشاشة

يجب على المشاركين أخذ صورة من الشاشة بعد كل مباراة لعبت للتحقق من النتائج بسرعة في حالة تم رفع احتجاج من أحد الأطراف.

6. تعليمات لبرنامج (الـ MOSS)

كل لاعب سوف يضطر إلى استخدام نظام مراقبة الحالة (MOSS) خلال أي مباراة. يمكن تحميل البرنامج هنا. أدناه يمكنك العثور على مزيد من المعلومات حول الـ MOSS، إذا كان لديك أي أسئلة أخرى يمكنك التواصل مع الدعم على سيرفر الديسكورد.
يجب الاحتفاظ بجميع الملفات ذات الصلة المطابقة، مثل لقطات الشاشة الناتجة لمدة 14 يومًا على الأقل عند اكتمال المباراة. عدم القدرة على توفير مثل هذه الملفات قد يؤدي إلى إقصاء.

Download MOSS and open the exe as administrator, maybe you must turn off your antivirus program.

As the program opens, hit “File” followed by “Parameters” ، where you choose “Rainbow Six” and press “OK”.

Following press “Capture” and then “Start”. Now you can start Rainbow Six: Siege.

After your match, close Rainbow Six: Siege. Then go to MOSS and under the tab “Capture” hit the “Stop” button. The MOSS files are saved in a folder called “MOSS” on your desktop as per default.

Should MOSS cause any Software or Hardware damage, Tournament Admins will not be liable for any damage done. To make sure MOSS functions correctly, we advise you to run it as administrator.

تحطم الـ MOSS

3. في حال تحطم MOSS لأي سبب من الأسباب، يجب أن تتوقف المباراة على الفور واللاعب الذي تحطمه لديه البرنامج يجب أن يعيد تشغيله فورًا (لا تتأثر قاعدة إعادة استضافة)
4. اللاعب الذي تحطم لديه البرنامج يجب أن ياخذ صورة من الشاشة لتحطم الـ MOSS ويكون قادرعلى تسليمها إلى المسؤولين بناء على طلب.
الفرق التي لا تكون قادرة على توفير الملفات من جميع لاعبيها عند الطلب ستحسب المباراة خسارة عليهم تلقائيا. لا يسمح بملفات MOSS التي تفقد 33% من مجريات المباراة الملعوبة، أو أكثر 33% من ملفاتها عبارة عن شاشة سوداء.

7. التواصل

يجب أن تكون جميع وسائل التواصل الخاصة بالبطولة عبر سيرفر البطولة عبر ديسكورد.

قرارات مشرفين البطولة نهائية ويجب احترامها.

يجوز تعديل أو إضافة أو حذف هذه القواعد من قبل مشرفين البطولة، من وقت لآخر، من أجل ضمان اللعب النظيف وسلامة البطولة.

قرارات مشرفين البطولة نهائية ويجب احترامها.

يجوز تعديل أو إضافة أو حذف هذه القواعد من قبل مشرفين البطولة ، من وقت لآخر ، من أجل ضمان اللعب النظيف وسلامة البطولة..

8- الجائزة المالية

سيتم دفع الجائزة المالية في مدة أقصاها ٩٠ يوم من تاريخ انتهاء البطولة إلي الفريق أو ممثل الفريق ، إذا فُقدت المعلومات الصحيحة للاعب و لم يتم بذل مجهود لإصلاح هذه المعلومات فلن يتم إعطاء الجائزة حتى التصحيح.

يتم توزيع الجوائز المالية بتتابع ترتيب الفرق

جوائز النهائي	
الترتيب	الجائزة
المركز الأول	**3,000,000 دينار**
المركز الثاني	**1,500,000 دينار**