

TOM CLANCY'S
RAINBOW 6
SIEGE X
A UBISOFT ORIGINAL

کتابچه قوانین جامع

مسابقات رشته

RAINBOW SIX SIEGE X

2V2

(آخرین به روز رسانی: ۳۰/۲/۱۴۰۵)

فهرست مطالب :

6.....	1.مقدمه
6.....	شرایط و ضوابط
6.....	2.الزامات بازیکنان
6.....	2.1 حساب بازیکن
6.....	2.2 اطلاعات بازیکن
7.....	2.3.1 اطلاعات شخصی
7.....	2.3.2 ای دی درون بازی (Nickname)
7.....	2.4 قوانین اضافی بازیکنان
7.....	2.4.1 مشکلات فنی
7.....	2.4.2 اتصال به اینترنت
7.....	2.4.3 وی پی ان و سایر ابزارها
8.....	2.4.4 محرمانگی
8.....	3.رویه تورنمنت و مسابقات
8.....	3.1 تغییرات قوانین
8.....	3.2 شیوه های رفتاری
8.....	3.3 مپ ها :
8.....	3.3.1 مپ های بازی :
9.....	3.3.2 فرایند مپ بن :
10.....	3.4 میزبانی مسابقه
10.....	3.5 عدم حضور
10.....	3.6 انصراف و تغییر زمان بندی مسابقه
11.....	3.7 تنظیمات لابی :
11.....	Playlist settings :
11.....	Match settings :
12.....	Tactical Timeout :
12.....	3.8 سیستم حذف ایراتور
13.....	4. قوانین داخل بازی
13.....	4.1 الزامات
13.....	4.2 روحیه ورزشی
13.....	4.3 انتخاب سرور

- 13..... 4.4 میزبانی مجدد و توقف‌ها
- 14..... 4.5 قطع ارتباط پس از زمان میزبانی مجدد
- 14..... 4.6 لوازم تزئینی
- 15..... **5. نتایج**
- 15..... **6. اعتراض به مسابقه**
- 16..... **7. نرم‌افزار مورد نیاز**
- 16..... 7.1 ضد تقلب
- 16..... 1. دانلود MOSS
- 16..... 2. باز کردن فایل
- 16..... 3. انتخاب بازی
- 17..... 4. شروع نظارت
- 17..... 5. توقف نظارت
- 17..... 6. فایل ایجاد شده
- 17..... 7. ارسال فایل به مدیریت تورنمنت
- 18..... 7.2 فایل‌های MOSS ناقص
- 18..... 7.3 اسکرین‌شات‌های سیاه
- 18..... 7.4 فایل‌های MOSS ویرایش شده
- 18..... 7.5 سیستم‌های کنترل از راه دور (RCS) و VPN
- 18..... 7.6 غیرقابل اعتماد بودن MOSS
- 19..... 7.7 نکات مهم:
- 19..... **8. تقلب**
- 19..... 8.1 هک‌ها / تقلب‌ها
- 20..... 8.2 استفاده از باگ‌ها و گلیچ‌ها
- 21..... **9. اقدامات انضباطی**
- 21..... اطلاعات نادرست
- 21..... 9.1 گزارش تخلف
- 21..... 9.2 مشمول جریمه شدن:
- 22..... 9.3 جریمه‌ها:
- 22..... 9.4 اختلافات

1. مقدمه

شرایط و ضوابط

در برخی موارد، تیم برگزاری و همچنین این کتابچه قوانین ممکن است به کتاب قوانین جهانی Blast R6 برای تصمیم‌گیری در موارد خاص یا پیشنهادها ارجاع دهند. تمامی شرایط کد رفتاری Rainbow Six Siege نیز اعمال می‌شود.

2. الزامات بازیکنان

2.1 حساب بازیکن

بازیکن اجازه ندارد با حسابی غیر از حساب شخصی خود که پیش از شروع مسابقه نزد تیم برگزاری ثبت شده است، بازی کند.

این حساب تنها حسابی است که بازیکن می‌تواند در طول مسابقات از آن استفاده کند.

علاوه بر این، بازیکن نباید مالک یا استفاده‌کننده از حسابی باشد که در وضعیت "خوب یا مناسب" طبق تعریف جهانی در رینبو نیست و یا طبق کتاب قوانین جهانی BLAST R6 (بخش‌های 3.3.4 و 3.3.5) مشمول تعلیق از رقابت نباشد.

بازیکنی که از حساب اشتباه استفاده کند، اجازه ادامه بازی در مسابقه را نخواهد داشت و ممکن است با محرومیت از شرکت در روز بازی بعدی یا در برخی موارد حتی محرومیت از رقابت مواجه شود.

تیم برگزاری ممکن است در موارد خاص، در صورت اطلاع‌رسانی حداقل 12 ساعت قبل از مسابقه مرتبط با حساب مورد نظر، تغییر حساب را بررسی کرده و به صلاحدید خود تصمیم‌گیری کند.

2.2 اطلاعات بازیکن

تیم مدیریت و برگزارکننده تورنمنت ممکن است برای ادامه رقابت، اطلاعات خاصی را درخواست کنند. این اطلاعات در صورت درخواست تیم مدیریت یا برگزارکنندگان باید ارائه شوند.

تیم مدیریت یا برگزارکنندگان ممکن است از بازیکن بخواهند هر نوع مدرک شناسایی صادرشده را برای تأیید هویت و واجد شرایط بودن بازیکن ارائه دهد، که ممکن است شامل اسکن/عکس کارت شناسایی یا شناسنامه باشد.

2.3.1 اطلاعات شخصی

نام، نام خانوادگی، تاریخ تولد، شهر و استان محل اقامت، آدرس ایمیل، شماره تلفن

2.3.2 ای دی درون بازی (Nickname)

تغییرات ای دی درون بازی باید همیشه به تیم برگزاری اطلاع داده شده و توسط آن‌ها تأیید شود. هر درخواست برای تغییر ای دی درون بازی به صلاحدید تیم مدیریت بررسی خواهد شد.

برچسب‌های سازمانی مجاز هستند. به عنوان مثال: PLAYER1.BDS /G2.PLAYER1

تمامی نام‌های مستعار باید مناسب باشند و نباید شامل هیچ‌گونه نژادپرستی، تبعیض جنسیتی، توهین یا عبارات توهین‌آمیز باشند و همچنین باید خوانا و واضح باشند.

این موضوع به تشخیص تیم برگزاری واگذار خواهد شد.

2.4 قوانین اضافی بازیکنان

2.4.1 مشکلات فنی

هر بازیکن مسئول سخت‌افزار و نرم‌افزار شخصی خود است. به طور معمول، یک مسابقه به دلیل مشکلات فنی یک بازیکن تغییر زمان‌بندی یا متوقف نخواهد شد.

2.4.2 اتصال به اینترنت

همه بازیکنان مسئول اتصال و پینگ خود هستند. حد پینگ معمولاً 130 میلی‌ثانیه است و هر پینگ مداوم بالاتر از این حد باید بلافاصله (نه پس از مسابقه) با مدارک پشتیبانی (ترجیحاً کلیپ ویدیویی و حداقل 3 اسکرین‌شات در طول یک راند مشخص از بازی) به تیم برگزاری گزارش شود.

هر بازیکنی که به طور مداوم بیش از یک دور بالاتر از این حد باشند، توسط تیم برگزاری با آن بازیکن برخورد خواهد شد.

2.4.3 وی‌پی‌ان و سایر ابزارها

استفاده از هرگونه نرم‌افزاری که بتواند عملکرد و یا اتصال به بازی را تحت تأثیر قرار دهد، به شدت ممنوع است. استفاده از وی‌پی‌ان و ابزارهای مشابه منجر به حذف فوری بازیکن خواهد شد که از این ابزارها استفاده کرده‌اند، طبق تصمیم تیم برگزاری.

ExitLag و سرویس‌های کاهش پینگ داخلی (نرم افزارهای تغییر دهنده ip مجاز نیستند) تنها ابزارهای مجاز برای استفاده هستند.

2.4.4 محرمانگی

هرگونه بحث یا ارتباطی که با مقامات و برگزارکنندگان مسابقات در هر زمان قبل، حین و پس از مسابقات انجام شود، اطلاعات خصوصی و محرمانه تلقی می‌شود و نباید در هیچ جایی خارج از کانال‌های ارتباطی رسمی و بدون مجوز کتبی صریح از تیم مدیریت مسابقات یا برگزارکنندگان به اشتراک گذاشته شود. هرگونه نقض این توافق به شدت جریمه خواهد شد.

3. رویه تورنمنت و مسابقات

3.1 تغییرات قوانین

تیم برگزاری این حق را برای خود محفوظ می‌دارند که با اطلاع‌رسانی محدود یا بدون اطلاع‌رسانی، هر یک از قوانین ذکر شده در این کتاب قوانین را اضافه، حذف یا اصلاح کنند.

تیم برگزاری همچنین این حق را دارند که در مواردی که در این کتابچه قوانین پشتیبانی یا جزئیات آن ذکر نشده است، قضاوت کنند یا در موارد استثنایی برای حفظ یکپارچگی، عدالت یا روحیه ورزشی مسابقات، حتی تصمیماتی برخلاف این کتابچه قوانین بگیرند.

3.2 شیوه های رفتاری

تمامی بازیکنان موافقت می‌کنند که به شیوه‌ای مناسب و محترمانه نسبت به سایر بازیکنان، تیم پخش، بینندگان و تمام مقامات مسابقات رفتار کنند. هرگونه رفتاری که توسط تیم مدیریت غیرمحترمانه یا نامناسب تلقی شود، ممکن است جریمه شده و منجر به حذف فوری شود.

3.3 مپ ها :

3.3.1 مپ های بازی :

- Border
- Oregon
- Kafe Dostoyevsky

3.3.2 فرایند مپ بن :

تعیین مپ و مپ بن ، در چنل بازی در پلتفرم انجام خواهد شد و تیم مشخص شده توسط برگزار کنندگان ، شروع کننده فرایند مپ بن خواهد بود.
فرایند به این شکل است :

مسابقه Rainbow Six: Siege با یک روند مپ بن آغاز می‌شود که در آن هر دو تیم به طور متناوب مپ‌هایی از مجموعه مپ‌های رسمی را طبق ترتیب از پیش تعیین شده‌ای که بسته به قالب مسابقه متفاوت است، حذف یا انتخاب می‌کنند تا مشخص شود کدام مپ(ها) در طول مسابقه بازی خواهد شد. جدول زیر روند حذف‌ها قبل از مسابقه بین تیم "A" و تیم "B" را برای هر قالب مسابقه نشان می‌دهد:

توالی حذف مپ:

B01 (بهترین از 1) :

تیم A پس از پایان روند حذف مپ، "انتخاب سایید" را خواهد داشت.
حذف تیم A - حذف تیم B - مپ بازی شده

B03 (بهترین از 3) :

هر تیم برای مپی که توسط حریف انتخاب شده، "انتخاب سایید" خواهد داشت. تیم A برای مپ آخر "انتخاب سایید" را خواهد داشت.
حذف تیم A - حذف تیم B - مپ پایانی

3.4 میزبانی مسابقه

در چت پلتفرم ، تیم ها می‌توانند به محض مشخص شدن حریف با حریف خود، گفت‌وگویی را شروع کنند. مسئولیت تیم هاست که بین خودشان تصمیم بگیرند کدام تیم میزبان مسابقه خواهد بود. تنظیمات مسابقه در کتابچه قوانین قابل یافتن است.

در غیر این صورت، این اطلاعات در کتاب قوانین جهانی BLAST R6 قابل یافتن است.

همین موضوع برای مجموعه مپ‌ها نیز صدق می‌کند.

مسابقه باید حداکثر 15 دقیقه پس از اتمام فرایند مپ بن آغاز شود.

تأخیر در این بازه 15 دقیقه‌ای ممکن است بسته به ارزیابی تیم برگزاری به حذف منجر شود.

به شدت توصیه می‌کنیم اگر بازیکنی از قبل پلی‌لیست‌هایی با قوانین رقابتی صحیح آماده کرده است، میزبانی مسابقه را بر عهده بگیرد تا از اتلاف وقت که ممکن است برای هر دو تیم جریمه به همراه داشته باشد، جلوگیری شود.

همچنین بسیار محتمل است که یک گزارشگر/ناظر تأییدشده بازی شما را مشاهده یا درپخش زنده گزارش کند، که در این صورت تیم برگزاری در چنل مسابقه در پلتفرم به شما اطلاع خواهد داد. لطفاً توجه کنید که تنها افراد مجاز در لابی مسابقه، بازیکنان و ناظران/گزارشگرانی هستند که توسط مدیریت تیم برگزاری تأیید شده‌اند.

بازیکنان همچنین می‌توانند بعد از گرفتن تأیید از تیم برگزاری و دریافت قوانین مربوطه، POV خود را با تأخیر 180 ثانیه‌ای استریم کنند.

3.5 عدم حضور

مسابقات باید حداکثر 20 دقیقه پس از زمان برنامه‌ریزی‌شده آغاز شوند، مگر اینکه تیم برگزاری دوره طولانی‌تری را مجاز بداند.

اگر بازیکنی 20 دقیقه پس از زمان برنامه‌ریزی‌شده آماده بازی نباشد، ممکن است برای این بازیکن؛ نتیجه شکست ثبت شود و همچنین ممکن است جریمه‌های بیشتری اعمال شود.

3.6 انصراف و تغییر زمان بندی مسابقه

یک بازیکن می‌تواند با تماس با تیم برگزاری از مسابقه انصراف دهد. اگر بازیکنی تصمیم به انصراف از مسابقه بگیرد، این به طور خودکار به بازیکن مقابل پیروزی و به بازیکن انصراف‌دهنده باخت اعطا می‌کند. (بازیکن‌هایی که به دلایل نادرست مانند تمایل به کسب جایگاه آسان‌تر در برکت پایین‌تر این کار را انجام دهند، حذف خواهند شد)

پس از مشخص شدن برنامه مسابقات حضوری، هیچ مسابقه‌ای به دلیل عدم حضور ناگهانی یک بازیکن تغییر زمان بندی یا جابه‌جا نخواهد شد.

هرگونه تغییر در برنامه صرفاً به صلاحدید تیم برگزاری بستگی دارد.

3.7 تنظیمات لابی :

Playlist settings :

- Playlist Type: Normal Mode
- Server Type: Dedicated Server
- Voice Chat: Team Only
- HUD Settings: Pro League

Match settings :

- Activate Ban Phase: Pro League
- Ban Timer: 20
- Number of Rounds: 12
- Attacker/Defender Role swap: 3
- 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
- Damage Handicap: 100
- Friendly Fire Damage: 100
- Reverse Friendly Fire: Off
- Injured: 20
- Sprint: On
- Lean: On
- Death Replay: Off
- Game Mode: BOMB
- Plant Duration: 7
- Defuse Duration: 7
- Fuse Time: 45

- Defuse Carrier Selection: On
- Preparation Phase Duration: 45
- Action Phase Duration: 180

Tactical Timeout :

- Requests available per team : 1
- Allow Request From : Everyone
- Timeout Duration: 45

3.8 سیستم حذف اپراتور

مسابقات از سیستم حذف سفارشی Siege X برای برگزاری استفاده خواهد کرد که به شرح زیر عمل می‌کند:
قبل از شروع راند 1: هر دو تیم به طور همزمان یک اپراتور از سمت مقابل (مهاجمان یک مدافع و بالعکس) را دو بار حذف می‌کنند. در پایان این توالی حذف، در مجموع 4 اپراتور حذف خواهند شد. هر دو تیم یک حذف اضافی قبل از راند 4 دریافت می‌کنند که تعداد کل اپراتورهای حذف شده را به 6 می‌رساند.

قبل از شروع راند 7: حذف‌های اپراتور بازنشانی می‌شوند و تیم‌ها به طور خودکار ساید را عوض می‌کنند. توالی حذف که قبل از راند 1 انجام شده بود، تکرار می‌شود و در مجموع 4 اپراتور دوباره حذف می‌شوند.

قبل از شروع راند 10: توالی حذفی که قبل از راند 7 انجام شده بود، تکرار می‌شود و تعداد کل اپراتورهای حذف شده دوباره به 6 می‌رسد.

اگر مپ به وقت اضافه (اورتایم) برود: هیچ حذف اپراتور جدیدی انجام نمی‌شود. بازی به طور خودکار 3 حذف هر تیم برای هر سمت را تکرار می‌کند. در مجموع 6 اپراتور در طول اضافه وقت همیشه حذف خواهند بود، مگر اینکه تساوی رخ دهد. در صورت تساوی، تمام تایمرهای حذف در جریان بالا به 30 ثانیه تنظیم می‌شوند. اگر هر دو تیم حذف‌های خود را قبل از اتمام تایمر قفل کنند، تایمر به طور خودکار کوتاه خواهد شد.

4. قوانین داخل بازی

4.1 الزامات

صرف نظر از هرگونه توافق با حریفان. توجه داشته باشید که برنامه مسابقات ممکن است به صورت "زمان بندی پشت سر هم" تعیین شود، بنابراین تیم‌ها باید آماده باشند تا به محض پایان بازی قبلی خود، بازی بعدی خود را شروع کنند.

4.2 روحیه ورزشی

علاوه بر تمام قوانین و مکانیزم‌های تعیین‌شده در Rainbow Six: Siege، بازی رقابتی در این رویدادهای مقدماتی مشمول قوانین روحیه ورزشی زیر است:

از تیم‌ها انتظار می‌رود که در تمام مدت مسابقه بهترین عملکرد خود را ارائه دهند و از هرگونه رفتار مغایر با اصول صداقت و بازی جوانمردانه اجتناب کنند.

کشتن در محل اسپاون (تعریف‌شده به عنوان کشتن حریف در 2 ثانیه اول فاز اکشن یک راند) به شدت ممنوع است و منجر به جریمه خواهد شد.

4.3 انتخاب سرور

سرور پیش‌فرض کاستوم خواهد بود.

4.4 میزبانی مجدد و توقف‌ها

- هر تیم در هر مپ 1 میزبانی مجدد (Rehost) دارد. میزبانی‌های مجدد غیرقابل انتقال هستند.

- هر تیم در هر مپ 1 توقف تاکتیکی (Tactical Timeout) دارد. توقف‌های تاکتیکی غیرقابل انتقال هستند زیرا به نفع هر دو تیم است.

میزبانی مجدد (RH) در فاز آماده‌سازی مجاز است:

- قبل از شروع فاز آماده‌سازی
 - هرگونه مشکلات فنی، شامل بازی و سرور، قطع ارتباط بازیکن، و یا مشکلات نرم‌افزاری یا سخت‌افزاری مجاز میزبانی مجدد در فاز اکشن:
 - تا 30 ثانیه اول فاز اکشن و در صورتی که هیچ بازیکنی آسیب ندیده باشد
 - مشکلات مرتبط با ناظر
 - ناتوانی بازیکن در کنترل یا حرکت اپراتور
 - مشکلات مکانیک بازی شامل تیراندازی، بارگذاری مجدد، حرکت، گجت‌ها یا تجهیزات
- اگر راندی به دلیل میزبانی مجدد با اجرا شود، هر بازیکن باید همان اپراتور، همان محل بمب/محل اسپاون و همان تجهیزات را انتخاب کند. این موضوع برای بازیکنان در حالت حمله نیز صدق می‌کند، زیرا اپراتورها می‌توانند در فاز درونینگ تغییر کنند اما در فاز اکشن قابل تغییر نیستند.

4.5 قطع ارتباط پس از زمان میزبانی مجدد

اگر بازیکنی پس از زمان مشخص‌شده در بند 6.4 قطع ارتباط کند، راند محسوب خواهد شد.

اگر بازیکنی تا پایان راند دوباره متصل نشود، لابی بازسازی خواهد شد. این بازسازی لابی به عنوان میزبانی مجدد درخواستی تیم محسوب می‌شود.

توقف دیگری ممکن است برای جایگزینی یک میزبانی مجدد کامل مجاز باشد، به طور خاص به بازیکن "2 فرصت" در قطع ارتباط داده می‌شود، به شرطی که زمان بین قطع و اتصال مجدد از 5 دقیقه تجاوز نکند.

4.6 لوازم تزئینی

بازیکنان تنها می‌توانند از یونیفرم‌های جنگی و کلاه‌های ذکرشده در زیر استفاده کنند. سایر یونیفرم‌های جنگی و کلاه‌ها در بازی رقابتی ممنوع هستند:

اسکین‌های پیش‌فرض اپراتور

اسکین‌های Pro League (ست‌های طلایی)

اسکین‌های برنده تیم‌های Pro R6Share

اسکین‌های برنده Six Major

اسکین‌های برنده Six Invitational

اسکین‌های برنامه‌های ورزش‌های الکترونیکی بازی

اسکین‌های درون و گجت‌های اپراتور در بازی رقابتی کاملاً ممنوع هستند. بازیکنان تنها می‌توانند از اسکین‌های پیش‌فرض درون و گجت اپراتور استفاده کنند.

تخلف اول (تأییدشده توسط مدیریت): اخطار

تخلف دوم (تأییدشده توسط مدیریت): باخت راند

تخلف سوم (تأییدشده توسط مدیریت): باخت مپ

مسئولیت بازیکن هاست که از این قوانین آگاه باشند و در صورت لزوم فوراً با مدیریت تماس بگیرند. اعتراض درباره این مسائل پس از پایان مسابقه باعث عدم پیگیری موضوع خواهد شد.

5. نتایج

پس از پایان مسابقه، بازیکن‌های تیم باید:

- اسکرین‌شاتی از نتیجه مسابقه برای بارگذاری در پلتفرم بگیرند.
- نتیجه دقیق مسابقه را با تعداد کامل راندها (مثال: 7-2، 6-8، ...) به مدیریت گزارش دهند.

اگر تیمی نتیجه را گزارش نکند، پس از گذشت 5 دقیقه از زمانی که اولین نتیجه در پلتفرم ثبت شود، نتیجه به طور خودکار پذیرفته خواهد شد. این تصمیم غیرقابل بازگشت است.

6. اعتراض به مسابقه

- هر اعتراض یا اختلاف به صورت موردی توسط تیم برگزاری بررسی خواهد شد.
- اعتراض ممکن است قبل از بازی بسته به موقعیت مطرح شود (با این حال، هرگونه سوءاستفاده به شدت جریمه خواهد شد).
- بازیکنی می‌تواند برای موقعیتی که در کتاب قوانین جهانی، کتاب قوانین منطقه‌ای یا این مجموعه قوانین پوشش داده نشده است، با کارکنان تیم برگزاری اعتراض مطرح کند.
- هر مشکل درون بازی که نیاز به مداخله تیم برگزاری داشته باشد، باید فوراً در پلتفرم مطرح شود.
- این بدان معناست که، برای مثال، اگر اعتراضی برای تقلب باز شود اما هیچ مدرکی مرتبط با مسابقه فعلی ارائه نشود، اعتراض ممکن است رد شود.
- هرگونه سوءاستفاده از سیستم اعتراض جریمه خواهد شد (مثال: گزارش اسکین‌ها به دلیل باخت پس از مسابقه).
- مسابقات به هیچ دلیلی به تعویق نخواهند افتاد، مگر در موارد ضروری و مهم (مانند مشکلات جهانی سرور) و به صلاحدید تیم برگزاری.
- بازیکن‌ها می‌توانند درخواست توقف مسابقه برای مطرح کردن چنین اعتراضاتی داشته باشند، اما همان‌طور که در بالا ذکر شد، هرگونه سوءاستفاده از این سیستم به شدت جریمه خواهد شد.

7. نرم‌افزار مورد نیاز

7.1 ضد تقلب

برنامه‌های زیر برای شرکت در مسابقات الزامی هستند و هرگونه فعالیتی که استفاده، محدودیت یا تغییر آن‌ها را ممنوع یا تغییر دهد، به صراحت ممنوع است.

- BattlEye
- MOnitor System Status (MOSS)

لاگ‌ها می‌توانند توسط تیم برگزاری بررسی شوند و در صورت وجود مشکل، در اعتراض گزارش شوند.

نیازی به نصب چیزی برای استفاده از آن ندارید، فقط نرم افزار را از حالت فشرده خارج کنید، اجرا کنید، فایل لاگ را ذخیره کنید و آن را برای ما ارسال کنید.

1. دانلود MOSS

برای شروع، باید کلاینت MOSS را دانلود کنید. می توانید به وبسایت [MOSS](#) مراجعه کنید.

2. باز کردن فایل

سپس باید روی فایل کلیک راست کرده و آن را از حالت فشرده خارج کنید. می توانید از ابزارهای داخلی ویندوز برای استخراج فایل ها یا هر نرم افزار دیگری مانند WinRAR استفاده کنید.

برای باز کردن فایل، یا روی «Open with WinRAR» کلیک کنید، یا «Extract files...» (برای انتخاب یک دایرکتوری سفارشی) یا «Extract Here» (برای استخراج فایل در پوشه ای که در آن هستید).

اجرای فایل به عنوان Run as administrator

اکنون باید فایل را به عنوان «Run as Administrator» اجرا کنید - نرم افزار اگر به هر روش دیگری اجرا شود، اصلاً شروع نخواهد شد. روی فایل کلیک راست کرده و «Run as Administrator» را انتخاب کنید.

3. انتخاب بازی

MOSS Anti-Cheat از چندین بازی پشتیبانی می کند. برای انتخاب بازی Rainbow Six Siege X، از منوی File در گوشه بالا سمت چپ استفاده کنید. سپس روی Parameters کلیک کنید.

پس از کلیک روی Parameters، پنجره ای با لیستی از بازی های مختلف ظاهر خواهد شد. بازی ای که قصد انجام آن را دارید انتخاب کنید و روی OK در پایین وسط پنجره کلیک کنید.

4. شروع نظارت

سپس می توانید فرآیند نظارت را شروع کنید.

به بخش Capture بروید و روی Start در MOSS کلیک کنید. پس از شروع فرآیند نظارت، می توانید بازی خود را اجرا کرده و مسابقه خود را انجام دهید.

5. توقف نظارت

وقتی مسابقه به پایان رسید، باید فرآیند نظارت را متوقف کنید. این کار را با کلیک روی Capture و سپس Stop انجام دهید، مشابه روشی که فرآیند را شروع کردید.

6. فایل ایجاد شده

فایلی که حاوی تمام اطلاعات نظارت است، در همان دایرکتوری که فایل Mossx64.exe قرار دارد، پیدا خواهید کرد.

توجه: قبل از ارسال، فایل را باز نکنید یا به هیچ وجه تغییر ندهید، فایل هرگونه دستکاری را تشخیص خواهد داد. اگر فایلی که دستکاری شده باشد دریافت کنیم، به عنوان فایل نامعتبر در نظر گرفته خواهد شد.

7. ارسال فایل به مدیریت تورنمنت

دستورالعمل‌های ارسال فایل:

الزامات بارگذاری: هر بازیکن باید یک فایل واحد حاوی فایل‌های MOSS را بارگذاری کند.

گوگل درایو: این فایل را در گوگل درایو یا سرویس‌های اشتراک فایل بارگذاری کنید و مجوزهای دسترسی را به «Anyone with the link» تنظیم کنید تا تیم برگزاری بتواند به آن دسترسی داشته باشد.

روش ارسال: لینک گوگل درایو را به چت خصوصی خود در پلتفرم ارسال کنید، نه در چت عمومی.

نکته مهم: فایل MOSS باید ظرف پانزده (15) دقیقه پس از پایان مسابقه دریافت شود. عدم ارائه فایل به موقع یا ارسال فایل‌های تغییر یافته ممکن است منجر به جریمه‌هایی از جمله حذف از مسابقه یا کل مسابقات شود. تصمیم‌گیری در مورد این موضوع بر عهده تیم برگزاری است.

7.2 فایل‌های MOSS ناقص

اگر فایل MOSS تمام محتوای لازم برای کامل بودن را نداشته باشد، نامعتبر تلقی شده و ارزیابی نخواهد شد.

یک فایل MOSS کامل شامل موارد زیر است:

- پارامترهای صحیح: Rainbow Six Siege

- اسکرین‌شات‌های تمام صفحه‌های متصل و لیست‌شده

- فایل Logfile.log

7.3 اسکرین‌شات‌های سیاه

تصاویر به اصطلاح "سیاه" به محض اینکه حداقل یک صفحه از اسکرین‌شات سیاه باشد، "تصاویر سیاه" تلقی می‌شوند.

فایل MOSS ارسالی نباید تصاویر سیاه داشته باشد. در غیر این صورت، فایل MOSS نامعتبر تلقی شده و ارزیابی نخواهد شد.

7.4 فایل‌های MOSS ویرایش‌شده

اگر فایل MOSS به طور آشکار ویرایش‌شده یا نامعتبر ارسال شود، مورد قبول نخواهد بود و به عنوان ارسال‌نشده تلقی می‌شود. علاوه بر این، اگر فایل‌های MOSS ویرایش شوند، تیم برگزاری ممکن است بازیکن را حذف کند.

7.5 سیستم‌های کنترل از راه دور (RCS) و VPN

استفاده از RCS و VPN در مسابقات به شدت ممنوع است و منجر به حذف بازیکن خواهد شد. استفاده از سیستم کنترل از راه دور باید به درستی تأیید شود.

ذکر "Kernal Time" یا "User Time" فعال در فایل سیستم MOSS که از زمان 00:00:15 فراتر رود، مدرک کافی است.

7.6 غیرقابل اعتماد بودن MOSS

اگر MOSS در طول یک راند کرش کند، باید فوراً به حریف و تیم برگزاری اطلاع داده شود. بازیکن متأثر باید بلافاصله بازی را ترک کند و تنها زمانی می‌تواند دوباره وارد شود که MOSS دوباره فعال شده باشد. اگر کرش پس از بیش از دو راند متوجه شود، بازیکن مقابل راندهای مربوطه را برنده می‌شود. این موضوع باید در کانال مسابقه ذکر شده و @admin تگ شود.

7.7 نکات مهم :

فایل‌های MOSS ایجادشده را بدون تغییر و دستکاری به مدت 30 روز بعدی در رایانه خود نگه دارید، زیرا ممکن است در هر زمان در طول و پس از هر یک از مراحل ملزم به ارائه این فایل‌ها برای تأیید شوید. عدم ارائه فایل‌های MOSS در زمان تعیین‌شده توسط مدیریت منجر به حذف بازیکن خواهد شد، زیرا این مسئولیت بازیکن است که اطمینان حاصل کند تمام فایل‌های MOSS موجود و حساب‌شده هستند. در صورت عدم دریافت فایل MOSS، تیم برگزاری نمی‌تواند تعیین کند که آیا مزیتی ناعادلانه به تیم داده شده است یا خیر. بنابراین،

بازیکن حداقل برای مسابقات فعلی حذف می‌شود و بازیکن(هایی) که فایل‌های MOSS را به موقع ارائه نکنند، جریمه طولانی‌تری متحمل خواهند شد.

تیم برگزاری تنها مرجعی است که می‌تواند تعیین کند آیا بررسی MOSS لازم است یا خیر. بازیکن‌ها فقط می‌توانند شواهد مرتبط با تورنمنت را ارائه دهند (پست‌های شبکه‌های اجتماعی معمولاً شواهد مرتبط با تورنمنت محسوب نمی‌شوند، مگر اینکه به صراحت توسط تیم مدیریت به صورت کتبی اجازه داده شده باشد). به تأخیر انداختن مسابقات، اعتراض به رویه‌ها و تصمیمات مدیریت یا سوءاستفاده غیرضروری از وقت مدیریت جریمه خواهد شد.

تیم برگزاری تنها مرجعی است که می‌تواند MOSS فایل‌ها را دریافت و بررسی کند و هر گونه درخواست برای ارسال یا بررسی توسط هر شخص یا سازمانی خارج از تیم برگزاری، فاقد اعتبار خواهد بود.

تیم برگزاری تنها با بازیکنان تحت بررسی در مورد نیاز به بررسی MOSS و نتایج آن که منجر به هرگونه جریمه‌ای شده باشد، ارتباط برقرار خواهد کرد و هرگز با بازیکن معترض ارتباط برقرار نمی‌کند، مگر برای اعلام نتیجه تحقیقات، در صورت نیاز به اطلاعات بیشتر یا در صورتی که جریمه‌ای اعمال شود که بر مسابقات برای بازیکن معترض تأثیر بگذارد.

8. تقلب

8.1 هک‌ها / تقلب‌ها

بازیکن‌هایی که تقلب آن‌ها تأیید شود، فوراً محروم خواهند شد. افراد متقلبی که شناسایی شوند، به طور دائم از مسابقات فعلی و هر مسابقه‌ای در آینده محروم خواهند شد. تیم برگزاری این حق را برای خود محفوظ می‌دارد که با بررسی مدارک و گزارش‌های مختلف، تصمیم به محروم کردن بازیکن(ها) به دلیل استفاده از هرگونه تقلب کند و این تصمیم می‌تواند با ارائه مدارک و حتی بدون آن باشد و هیچ‌گونه اعتراضی در این زمینه پذیرفته نخواهد شد.

وجود یا استفاده از برنامه‌های زیر، همراه با نرم‌افزارهای VPN و کنترل از راه دور، نیز به عنوان تقلب محسوب شده و به همان صورت جریمه خواهد شد:

مولتی‌هک، وال‌هک، بدون لگد (No-Recoil)، ایم‌بات، بدون فلش (No-Flash)، ماکرو، تغییر صدا (هر چیزی که با کد داخلی بازی تداخل ایجاد کند) و هر برنامه یا روش دیگری که توسط تیم برگزاری در هر زمان به عنوان تقلب شناخته شود.

هرگونه تبانی یا عمداً باختن مسابقه نیز به شدت ممنوع است و در صورت کشف، با محرومیت فوری تیم یا بازیکن جریمه خواهد شد.

8.2 استفاده از باگ‌ها و گلیچ‌ها

لیستی از باگ‌ها و گلیچ‌های شناخته‌شده در زیر آمده است. این لیست جامع نیست. استفاده از این باگ‌ها و گلیچ‌ها ممنوع است و منجر به باخت فوری راند برای تیمی که از آن‌ها استفاده کند خواهد شد.

تیم برگزاری تعیین می‌کند که آیا استفاده از هرگونه باگ یا گلیچ بر مسابقه تأثیر گذاشته است و با هر موقعیت به صورت موردی برخورد خواهد کرد.

- هر موقعیتی که بازیکنان بتوانند به آن دسترسی پیدا کنند و از آن خارج شوند، با عبور از هر شیء، دیوار یا سطح، و بازیکن نتواند به طور معمول دیده شده و مورد حمله/شلیک قرار گیرد.
- بوست کردن با شیلد روی لبه پنجره‌ای که شناسایی نشده است.
- استفاده از شیلد میرآ برای بوست کردن.
- ایستادن روی لبه پنجره بدون شناسایی.
- مسدود کردن پرش از پنجره با شیلد تخریب‌پذیر.
- شلیک از میان اشیایی که قرار است غیرقابل تخریب باشند، از جمله دیوارها، کفها، سقف‌ها و سایر اشیاء یا سطوح.
- قرار دادن Maestro's Evil Eye روی Alibi's decoy .
- شات‌های یک‌طرفه.
- قرار دادن هرگونه تجهیزات یا گجت در جایی که نتوان آن را تخریب کرد.
- هر اقدام تیم یا بازیکن که منجر به کشتن مهاجم در دو (2) ثانیه اول فاز اکشن شود، که معمولاً به عنوان کشتن در اسپاون شناخته می‌شود.
- اکسپلویت پارکور/لبه.
- بوست کردن Vigil که باعث می‌شود ویجیل غیرقابل شناسایی شود.
- حمله نزدیک (Melee) از طریق Montagne's La Roc وقتی باز شده است.

9. اقدامات انضباطی

نقض کد رفتاری یا هر بخش از این قوانین و مقررات ممکن است با اقدامات انضباطی به صلاحدید کامل تیم برگزاری مواجه شود.

در زیر فهرستی غیرجامع از اقداماتی که ممکن است توسط تیم برگزاری انجام شود، آورده شده است:

جریمه مسابقه (بازیکن) - یک بازیکن ممکن است برای یک مسابقه از بازی حذف شود.

جریمه مسابقه (تیم) - یک تیم ممکن است با باخت مسابقه جریمه شود.

حذف (تیم) - یک تیم ممکن است از ادامه مسابقات حذف شود.

اخراج کامل - در شرایط شدید، یک تیم ممکن است از شرکت در هر رویداد آینده محروم شود.

اطلاعات نادرست

یک عضو تیم اگر آگاهانه اطلاعات نادرست یا غیردقیق به مدیریت ارائه دهد، این قوانین و مقررات را نقض می‌کند. این شامل ثبت نام با حساب جایگزین یا ثبت نتیجه نادرست است.

9.1 گزارش تخلف

برای گزارش تخلف، لطفاً با یکی از اعضای تیم برگزاری مسابقات تماس بگیرید و هرگونه جزئیاتی که می‌توانید درباره مشکل ارائه دهید. همه تخلفات لزوماً منجر به اقدام انضباطی نمی‌شوند. لطفاً هرگونه ویدئو یا اسکرین‌شات موجود را ارائه دهید، زیرا این موارد به تیم برگزاری کمک می‌کند تا گزارش‌ها را تأیید کنند.

9.2 مشمول جریمه شدن:

هرگونه نقض قوانین رسمی توسط بازیکن مشمول جریمه خواهد بود. ماهیت و میزان جریمه‌های اعمال شده توسط تیم برگزاری تعیین خواهد شد. تمام تصمیمات تیم برگزاری در مورد نقض قوانین یا سایر مسائل مربوط به مسابقات قطعی هستند.

9.3 جریمه‌ها:

جریمه‌ها برای نقض قوانین توسط مدیریت ارزیابی خواهند شد. این جریمه‌ها بسته به شدت تخلف و تعداد تخلفات قبلی توسط همان بازیکن، از دست دادن انتخاب ساید یا مپ تا لغو مجوز بازیکن متغیر خواهند بود. فهرست زیر غیرجامع از جریمه‌هایی است که ممکن است به صلاحدید مدیریت اعمال شوند:

- اخطار کلامی (کارت زرد)
- اخطار کتبی
- تعلیق
- از دست دادن انتخاب ساید برای بازی(های) فعلی یا آینده
- محرومیت برای بازی(های) فعلی یا آینده
- مصادره جایزه
- اخراج از بازی

- اخراج از مسابقه
- حذف از مسابقات به طور کامل

9.4. اختلافات

اختلافات تنها در صورتی بررسی می‌شوند که تمام شواهد در زمان صدور اقدام انضباطی ارائه نشده باشند. اگر با اقدامی مخالف هستید اما شواهد بیشتری برای پشتیبانی از مخالفت خود ندارید، نمی‌توانید اختلاف را ثبت کنید. هرگونه ادعای اختلاف باید به یکی از داور های اختصاص یافته به مسابقه شما یا یکی از داوران حاضر در دیسکورد ارسال شود. آن‌ها به هرگونه شواهد بیشتری گوش خواهند داد، اما پس از آن تصمیم قطعی است و نمی‌توان آن را بیشتر مورد اختلاف قرار داد.