

## بطولة زين للعبة سي اس جو

### ١- ما هو دليل اللعب

دليل اللاعب هو وثيقة إرشادية صالحة لجميع مراحل البطولة. فريق الإدارة هو من يتخذ القرار في جميع القضايا والنزاعات التي قد تحدث والتي لم يتم كتابتها في هذا الدليل. حتى لو لم يتم تحديد ذلك بشكل مباشر ، فإن الغياب عن المباريات وكسر أي قاعدة قد يؤدي إلى خسارة الفريق.

### ٢- هيكلية البطولة

ستقام بطولة Zain Esports "Final Clash" CSGO في 3 أجزاء.

1- الخليج العربي

2- الشرق الاوسط وشمال افريقيا

3- النهائيات: بطل الخليج ضد بطل الشرق الاوسط وشمال افريقيا

### 3 التسجيل

يتعين على كل فريق ملء نموذج Google التالي: <https://forms.gle/8NcFVihu6YqAuK4S7>

بمجرد الانتهاء من النموذج ، يُطلب من قائد الفريق الانضمام إلى DISCORD للحصول على دور الكابتن:

<https://discord.gg/zDqsXKbWBt>

بعد استلام دور الكابتن ، سيُطلب من كابتن الفريق الانضمام إلى التصفيات المعنية على FACEIT

سيُطلب من الفرق التي وصلت إلى مراحل النهائيات المباشرة إرسال صور اللاعبين التي سيتم استخدامها في البث المباشر وستكون هناك حاجة إلى معلومات إضافية لملف تعريف HLTV.

### 4- الجائزة المالية

سيتم دفع جميع أموال الجوائز ، 90 يومًا بعد انتهاء البطولة إلى مالك الفريق أو المنظمة. إذا فقد الفريق أو اللاعب معلومات الدفع الصحيحة ولم يبذل أي جهد لإصلاح ذلك ، فلن يتم دفع أموال الجائزة حتى يتم تصحيح ذلك.

المنطقة	المركز الاول	المركز الثاني	المركز الثالث/رابع
الخليج	\$ 1500	1000\$	250\$
الشرق الاوسط وشمال افريقيا	\$ 1500	1000\$	250\$
المباراة النهائية	\$ 3000	1000\$	

## ٥ - أهلية اللاعبين

- العمر: يجب أن يكون عمر اللاعبين 16 عامًا على الأقل بحلول تاريخ الحدث عبر الإنترنت والحد الأدنى للسن المطلوب على الأقل للحصول على حساب CSGO (وليس دون السن القانونية) في منطقتهم ليكونوا مؤهلين.

- الإقامة: قد يُطلب من المشاركين تقديم إثبات الإقامة وتحديد أهليتهم والتي لا يجب ان تقل عن 3 لاعبين من منطقة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا لتصفيات الشرق الأوسط وشمال إفريقيا أو ما لا يقل عن 3 لاعبين من منطقة دول مجلس التعاون الخليجي للتصفيات الخليجية.

الدول المسموح بها لمنطقة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا:

الجزائر ، مصر ، العراق ، الأردن ، لبنان ، ليبيا ، المغرب ، سوريا ، تونس ، موريتانيا ، السودان ، جيبوتي.

الدول المسموح بها لمنطقة دول مجلس التعاون الخليجي:

البحرين ، عمان ، قطر ، المملكة العربية السعودية ، اليمن ، الإمارات العربية المتحدة ، الكويت.

## ٦ - قواعد السلوك

تتطبق قواعد السلوك أدناه على جميع اللاعبين في كأس زين للعبة ال CSGO على جميع مستويات المنافسة ما لم ينص على خلاف ذلك. يحتفظ منظم البطولة بالحق في فرض عقوبات أو استبعاد أي لاعب وفقًا لتقديره.

سلوك اللاعب -

يجب على اللاعب أن يتصرف بروح رياضية وأن يحافظ على السلوك المناسب للمشاهدين وأعضاء الصحافة ، ومديري البطولة ، واللاعبين الآخرين. تنطبق هذه المتطلبات على كل البطولات علي الانترنت او غير ذلك بما في ذلك ما يتعلق بسلوكه على وسائل التواصل الاجتماعي ونشاطه على البث المباشر.

تطبق قواعد صارمة على جميع اللاعبين وبالنسبة لأولئك اللاعبين الذين لا يلتزمون بالقواعد ، سيتم تطبيق الإجراءات التأديبية أو القانونية.

- خلال البطولة

يمنع استخدام لغة بذيئة أو مسيئة أو مهينة.  
لا يُسمح باستخدام الألقاب أو التعبيرات الأخرى التي تهين أو تحط من قدر جنس لاعب آخر أو عرقه أو أصله أو قدرته البدنية أو دينه أو عمره.

يحظر استخدام اللغة أو أعمال التهديد أو أي شكل آخر من أشكال الترهيب التي تشير إلى العنف بما في ذلك العنف الجنسي.

يحظر السلوك المسيء ، بما في ذلك المضايقة والتهديدات.

يحظر استخدام التتمر أو خلق بيئة سامة للآخرين.

يحظر الإساءة الجسدية والنفسية واللفظية والقتال أو أي عمل تهديد أو لغة تهديد موجهة إلى أي لاعب أو متفرج أو مسؤول أو أي شخص آخر.

يُحظر استخدام أدوات مساعدة أو وحدات التحكم أو أي من أزرار الضرب المساعدة بالبطولة.

يُحظر أي إجراء يتعارض مع لعب اللعبة ، بما في ذلك على سبيل المثال لا الحصر ، كسر محطة ألعاب عمداً ، والتدخل في الطاقة ، وإساءة استخدام الإيقاف المؤقت داخل اللعبة ، ويمكن أن يؤدي إلى مصادرة المباراة و / أو عدم الأهلية من المنافسة.

يُحظر القمار ، بما في ذلك المراهنه على نتائج الألعاب ، محظور.

يجب على جميع اللاعبين عدم الكشف عن أي معلومات سرية يقدمها منظم البطولة أو أي من الشركات التابعة له إلى أي أشخاص أو مجموعات أخرى من الأشخاص ، بما في ذلك عبر وسائل التواصل الاجتماعي.

يُحظر اختراق حسابات الأفراد الآخرين وغزو معلوماتهم الخاصة وإساءة استخدامها.

يُحظر مشاركة مواد الاعتداء الجنسي على الأطفال واستغلال المحتوى الجنسي بما في ذلك على سبيل المثال لا الحصر:- المحتوى والأنشطة الجنسية الصريحة.

- محتوى والصور والأنشطة المتعلقة بالعنف الجنسي قد يؤدي إلى اتخاذ إجراء قانوني وإبلاغ السلطات المحلية.

- يمنع منعاً باتاً الإساءة للأطفال واستغلالهم ، وسيتم اتخاذ الإجراءات القانونية في حالة حدوث مثل هذه الأنشطة.

- عدم التسامح مطلقاً مع التنمر على الأطفال عبر الإنترنت والاستمالة ممنوع تماماً في غرف الدردشة والمنتديات. يمنع منعاً باتاً التسامح مطلقاً مع الرشاوى أو الابتزاز بسبب المحتوى والخدمات الجنسية. لا يجوز للاعبين قبول أي هدايا أو مكافآت أو تعويضات مقابل الخدمات التي تم التعهد بتقديمها فيما يتعلق بالمنافسة في البطولة. الاستثناء الوحيد لهذه القاعدة هو اللاعبون الذين لديهم رعاة يدفعون لهم بناءً على أدائهم.

يجب أن يكون جميع اللاعبين متاحين لأي احتفالات لتوزيع الجوائز بعد البطولة ، ومقابلات صحفية ، وكامل الحدث المباشر وأي أنشطة ترويجية يطلبها منظم البطولة أو من ينوب عنه بشكل معقول. اللاعب الذي إذا تمت دعوته من قبل منظم البطولة ولم يحضر هذه الاحتفالات ، فإنه يفقد الحق في أي جائزة قد يتم منحها ، أو الميزة التي قد تصاحب هذه الجائزة.

- سياسة التأمير

يُعرّف التواطؤ بأنه أي اتفاق بين لاعبين أو أكثر لإلحاق الضرر باللاعبين الآخرين في المنافسة. التواطؤ بين اللاعبين ممنوع منعاً باتاً. سيتم حذف أي لاعب يحدده منظم البطولة في أي مرحلة من مراحل البطولة قد شارك في هذا التواطؤ ، وسيُجبر على إعادة أي تعويضات وجوائز حصلوا عليها من الأحداث المباشرة.

تتضمن أمثلة التواطؤ ، على سبيل المثال لا الحصر:

- خسارة المباراة عمداً لأي سبب كان.

- اللعب نيابة عن منافس آخر ، بما في ذلك استخدام حساب ثانوي ، لمساعدتهم في التأهيل عبر الإنترنت.- أي شكل من أشكال التلاعب بنتائج المباريات- الموافقة على تجزئة الجائزة المالية.

- عقوبات

سيؤدي انتهاك أي جزء من هذه القواعد الرسمية ، بناءً على انتخاب منظم البطولة ، إلى (أ) عقوبة (عقوبات) و / أو (ب) فقدان حالة الفائز. يجب على جميع اللاعبين اتباع إرشادات منظم البطولة. جميع قرارات وأحكام منظم البطولة نهائية وملزمة. يحتفظ منظم البطولة بالحق في معاقبة أي لاعب في المنافسة على أي مستوى وفي أي وقت ولأي سبب. قد تشمل العقوبات ، في أي ترتيب معين ، ما يلي:

- تحذير.

- التوبيخ.

- عدم احتساب نقاط مباراة واحدة.

- عدم احتساب نقاط جميع المباريات.

- فقدان المكافآت أو الجائزة أو جزء منها.

- الاستبعاد أو الإقصاء من البطولة.

7- نسخة اللعبة: ستستخدم البطولة أحدث إصدار متاح من منتج اللعبة.

8- برنامج مكافحة الغش: برنامج FACEIT ANTI CHEAT إلزامي لجميع اللاعبين لاستخدامه. إذا لم يتمكن اللاعب من استخدام البرنامج ، لن يُسمح له بالمشاركة في المباراة.

9- إجراءات اختيار الخريطة:

1- الخرائط المتاحة: ستقام البطولة على مجموعة Valve Active Duty Map Group التنافسية الحالية:

Dust2 .

Inferno .

Mirage .

Nuke .

Overpass .

Train .

Vertigo .

2- التصفيات المفتوحة عبر الإنترنت: بالنسبة لمباريات BO1 ، ستتم عملية اختيار الخريطة داخل غرف المباريات على Faceit قبل كل مباراة.

3- التصفيات عبر الإنترنت: بالنسبة لمباريات BO3 ، ستتم عملية اختيار الخريطة داخل غرف المباريات على Faceit قبل كل مباراة.

4- إعلان الخريطة: يجب عدم إعلان نتيجة التصويت على الخرائط من قبل أي فريق قبل قيام إدارة البطولة بذلك.

5- مباريات BO1: يبدأ الفريق "أ" العملية ويكون ترتيب الحظر / الاختيار كما يلي:

نقض – نقض – نقض - نقض – نقض – نقض

يتم لعب الخريطة المتبقية.

يتم تحديد الجانبين على الخريطة بواسطة جولة سكين.

6- مباريات BO3: يبدأ الفريق "أ" العملية ويكون ترتيب الحظر / الاختيار كما يلي:

نقض – نقض – اختيار - اختيار – نقض – نقض

يتم لعب الخريطة المتبقية كمقرر ، إذا لزم الأمر.

يقرر كل فريق الجانب الذي سيبدأ منه على الخريطة التي هي من اختيار خصمه. يتم تحديد الجانبين على الخريطة الأخيرة بواسطة جولة سكين.

7- مباريات BO5: يبدأ الفريق "أ" العملية ويكون ترتيب الحظر / الاختيار كما يلي:

نقض – نقض – اختيار – اختيار - اختيار - اختيار

يتم لعب الخريطة المتبقية كمقرر ، إذا لزم الأمر.

يقرر كل فريق الجانب الذي سيبدأ منه على الخريطة التي هي من اختيار خصمه. يتم تحديد الجانبين على الخريطة الأخيرة بواسطة جولة سكين.

10- إعدادات المباراة:

يجب استخدام إعدادات المباراة التالية لمباريات البطولة:

- الدورات: الأفضل من أصل 30
- وقت الجولة: دقيقة واحدة و 55 ثانية
- المال في البداية: 800 دولار
- وقت التجميد: 12 ثانية
- وقت الشراء: 20 ثانية
- مؤقت القنبلة: 40 ثانية
- جولات الوقت الإضافي: الأفضل من 6 جولات
- المال في بداية الوقت الإضافي: 10000 دولار
- تأخير تشغيل الجولة: 5 ثوان

#### 11- الوقت الإضافي:

في حالة التعادل بعد لعب جميع الجولات الثلاثين ، يتم لعب وقت إضافي من 6 جولات تكون الأموال الابتدائية 10000 دولار. بداية الوقت الإضافي ، تبقى الفرق في الجانب الذي لعبوا فيه الشوط السابق ، خلال الشوط الثاني يتم التبديل. تستمر الفرق في اللعب لوقت إضافي حتى يتم العثور على الفائز.

#### 12- خادم المباراة:

يتم لعب كل تصفيات على خادم مناسب للمنطقة: دول مجلس التعاون الخليجي على خادم دبي ودول الشرق الأوسط وشمال إفريقيا على خادم الاتحاد الأوروبي. سيتم تشغيل المباراة النهائية على خادم زين، أو سيتم تقسيم BO3 على خريطتين على خادم الاتحاد الأوروبي وخريطة واحدة في دبي.

#### 13- الدردشة داخل اللعبة:

يقتصر استخدام الدردشة داخل اللعبة أثناء المباراة على التواصل مع إدارة البطولة فقط. لا يُسمح بأي نوع من الإعلانات أو التعليقات غير ذات الصلة قبل المباراة أو بعدها.

#### 14- التدريب:

1- بطولات مركزية أو عبر الإنترنت: يُسمح للفرق بتوصيل مدرب واحد بخادم اللعبة. المدربون مطالبون بالتحقق مما إذا كانت وظيفة المدرب تعمل على النحو المنشود بعد بدء المباراة. أثناء المباراة ، سيتم توصيل المدرب بنظام الاتصال الصوتي ولن يُسمح له بالتحدث إلى اللاعبين إلا خلال فترات التوقف التكتيكي و بين الشوطين. لا يسمح للمدرب بالتواصل بأي طريقة أخرى. سيتلقى أي مدرب يخالف قيود الاتصالات الموضحة تحذيرًا واحدًا (1) من الحكام. يظل هذا التحذير ساريًا طوال مدة الحدث. إذا تكررت المخالفة أو كانت خطيرة بدرجة كافية ، فسيتم طرد المدرب من المباراة.

2- في حالة قطع اتصال المدرب أثناء الجولة ، يتعين على الفرق الانتظار حتى يتمكنوا من استدعاء الفريق الفني من أجل تسهيل عودة المدرب للانضمام دون التعرض لخطر التسبب في تعطيل الجولة الحالية.

#### 15- جوانب اللعبة:

1- الأوقات المستقطعة و الإيقاف المؤقت: تحصل الفرق على خمس وقفات تكتيكية و قفتين تقنيتين. في حالة الوقت الإضافي ، تحصل الفرق على وقفة فنية إضافية. وقفة تكتيكية تستمر 30 ثانية. لا يمكن أن يستمر التوقف الفني المؤقت أكثر من خمس دقائق. للحصول على إيقاف مؤقت ، يتعين على الفرق كتابة "pause" على الخادم.

2- وقفة المسؤول: يمكن للمسؤول إيقاف اللعبة مؤقتًا من محطته أو من محطة لاعب ، عندما يكون ذلك مطلوبًا. الاتصال مسموح فقط لإدارة البطولة.

3- الاسم المستعار في اللعبة: يُسمح للاعبين فقط باستخدام ألقابهم الرسمية. لا يُسمح للاعبين بالترويج لأي علامة تجارية في ألقابهم أو استخدام كلمات محظورة أو مهينة.

#### 16- إجراءات المباراة:

1- الاستراحات: ستحصل الفرق على 15 دقيقة على الأقل من الاستراحة خلال السلسلة و 5 دقائق بين الخرائط في أفضل ثلاث مباريات وأفضل من خمس مباريات ، وسيحصل اللاعبون على استراحة لمدة 5 دقائق بين الشوط الأول لأغراض الإنتاج.

2- عدد اللاعبين: يجب أن تبدأ جميع المباريات بخمسة لاعبين لكل فريق (5 ضد 5). إذا فشل الفريق في الظهور بعدد كافٍ من اللاعبين ، فسيتم احتساب المباراة على أنها عدم حضور أي خسارة. إذا انفصل لاعب أثناء مباراة جارية ، ستنتهي الجولة الحالية. إذا لم تنته الخريطة ، في هذه المرحلة ، يجب إيقاف اللعبة مؤقتًا حتى يتمكن اللاعب من العودة أو استبداله بديل. ( اللاعب لديه ما يصل إلى 5 دقائق للانضمام في حالة قطع الاتصال). إذا كان اللاعب الأساسي غير قادر على العودة ولا يمكن إحضار بديل ، فإن الفريق لديه خيار خسارة المباراة أو مواصلةها بأربعة لاعبين. أقل من 4 لاعبين يعني فوزًا للفريق المنافس.

3- تغيير اللاعبين: يمكن فقط استبدال اللاعبين الذين هم جزء من الفريق.

أ- قواعد التشكيل: بمجرد أن يلعب الفريق لأول مرة في التصفيات ، يجب أن تحتوي تشكيلة الفريق على غالبية تلك التشكيلة الأولى حتى نهاية الحدث، طوال التصفيات ومراحل الحدث. هذا يعني أيضًا أن المنظمة التي حاولت وفشلت في التأهل مع فريق واحد لا يُسمح لها بالتوقيع على فريق جديد للاستمرار في المشاركة في الحدث.

ب- تغيير التشكيل: يُسمح للفرق باستبدال اللاعبين بين الخرائط في سلسلة BO3 أو BO5 ، وعليهم الإعلان عن التغيير فورًا بعد انتهاء الخريطة السابقة. لن يحصل البديل على وقت إضافي للإعداد مقارنة بالوقت الذي كان سيستغرقه اللاعب الأصلي. التغييرات اللاحقة ممكنة فقط في حالات الطوارئ (مثل الإصابات والمرض) إذا تم تقديم الدليل.

ت- الهوية المزيفة: لا يُسمح للاعبين بإعطاء حساباتهم لأي لاعب آخر ليلعب نيابة عنهم. سيؤدي القيام بذلك إلى استبعاد الفريق بأكمله وفرض حظر أكثر صرامة على اللاعب المذنب بارتكاب الفعل.

4- انقطاعات المباراة: إذا انقطعت المباراة لأسباب خارجة عن سيطرة المشاركين (مثل تعطل الخادم أو اللاعب) ، فستقوم إدارة البطولة باستعادة الجولة باستخدام ميزة النسخ الاحتياطي والاستعادة الخاصة بـ CSGO ، ولكن في بعض السيناريوهات قد تقرر إعادة الجولة أو حتى كاملة مباراة:

ü إذا حدثت المشكلة قبل حدوث أي ضرر أو أي طريقة لعب مهمة ، ستتم استعادة الجولة.

ü إذا حدثت المشكلة أثناء إحدى الجولات وبعد حدوث ضرر ولا يزال من الممكن تحديد نتيجة الجولة ، فلن يتم إعادة الجولة أو استعادتها. تستمر الجولة في اللعب وستحسب.

ü إذا حدثت المشكلة أثناء الجولة ، بعد حدوث ضرر ولا يمكن تحديد نتيجة الجولة (على سبيل المثال بسبب تعطل الخادم) ، ستتم استعادة المباراة إلى بداية الجولة.

ü إذا حدثت المشكلة أثناء الجولة ، بعد حدوث الضرر وكانت نتيجة الجولة واضحة (على سبيل المثال ، يقوم فريق واحد بالادخار مع بقاء 10 ثوانٍ متبقية) ، ولكن لا يمكن أن تستمر بسبب تعطل الخادم ، على سبيل المثال ، يمكن للجولة ان تحسب.

لن يتم إيقاف المباريات أو استعادة الجولات أو إعادة تشغيلها في الحالات التي يكون فيها من الواضح أنه خطأ أحد المشاركين. (مثل سوء شراء سلاح).

5- استخدام الأخطاء في التصميم ومواطن الخلل في اللعبة:

يحظر الاستخدام المتعمد لأي أخطاء في اللعبة. يُحظر تمامًا استخدام الأخطاء التالية ، إذا تم استخدام أي خطأ غير مدرج هنا ، فإن الأمر متروك لتقدير المشرف سواء كانت العقوبة ضرورية أم لا:

1- يُحظر تمامًا التنقل عبر المناطق حيث لا يقصد تصميم الخريطة الحركة (أي جدران ، أسقف ، أرضيات ، إلخ).

2- لا يجوز وضع القنبلة في مكان لا يمكن نزع فتيلها فيه. يُحظر أيضًا وضع القنبلة بطريقة لا يسمع فيها أحد صوت الصفير أو صوتها.

3- Pixel walking ممنوع. يعتبر اللاعب أنه يقوم بذلك إذا كان يجلس أو يقف على وحدات بكسل غير مرئية على الخريطة ، حيث لا توجد حافة مرئية.

6- إعادة اتصال اللاعب: لا يُسمح للاعبين بإعادة الاتصال أثناء الجولة الحية. إذا واجهوا مشكلة فنية تتطلب إعادة الاتصال ، فيجب على الفرق إيقاف اللعبة مؤقتًا ثم إعادة الاتصال. إذا انفصل لاعب أثناء الجولة ، فيجب عليه الانتظار حتى تنتهي الجولة وتتوقف مؤقتًا قبل إعادة الاتصال.



17- تسجيل المباراة و الاعلام: يُطلب من جميع المشاركين في المباراة تسجيلها من منظورهم ما لم تنص إدارة البطولة على خلاف ذلك في حالات محددة.

يجب تقديم العروض التوضيحية في غضون ساعتين بعد انتهاء المباراة ويجب حفظها لمدة لا تقل عن 24 ساعة بعد ذلك.

سيؤدي عدم تزويد إدارة البطولة بعرض POV عند الحاجة إلى عقوبة مناسبة تقررها إدارة البطولة على حدة.

18- التواصل الصوتي: تتطلب جميع المباريات التي يتم لعبها في البث المباشر من الفريق / القائمة التي تلعب للانضمام إلى خادم TEAMSPEAK للمنظم للتواصل. من غير المسموح استعمال أي أدوات اتصال أخرى أثناء اللعبة.

سيسجل منظمو البطولة محادثة الفرق لأغراض الإنتاج وللتأكد من عدم مشاركة الحساب أثناء الحدث.

## **General Rules:**

### **What is the player manual?**

The Player Manual Book is a guide document which is valid for all stages of the tournament. The Administration Team are the decision makers for all cases and disputes which may occur and are not written in this rulebook. Even if not directly specified, missing matches and breaking any rule may result in team elimination.

### **Tournament Structure:**

Zain esports "Final Clash" CSGO Tournament will take place in 3 parts.

- GCC region
- Mena region
- Grand Final: Champion MENA vs Champion GCC

### **Registration:**

Every team is required to fill the following Google form:

<https://forms.gle/8NcFVihu6YqAuK4S7>

Once done with the form the team captain is required to join discord to get his captain role through admins:

<https://discord.gg/zDqsXKbWBt>

After receiving his captain role the team captain will be asked to join the respective qualifier on faceit.

Teams that make it to the Finals Live stages will be required to submit pictures of the players which will be used in the Livestream and additional information will be needed for HLTV profile.

## **Prize Money:**

All prize money will be paid out, **the latest 90 days** after the tournament is over to the Team owner or entity. If a Team or Player is missing the proper payment information and makes no effort to fix this, the prize money will not be paid out until this is rectified.

GCC prize pool:

1500\$ 1st  
1000\$ 2nd  
250\$ 3-4th

MENA prize pool:

1500\$ 1st  
1000\$ 2nd  
250\$ 3-4th

Grand final prize pool:

1st 3000\$  
2nd 1000\$

## **Players Eligibility**

### **Age**

Players must be at least 16 years old by the date of the online Event and at least the minimum age needed to have a full (not underage) CSGO Account in their given territory to be eligible.

### **Residency Requirement**

Participants may be required to provide proof of residency to determine their eligibility which is a minimum of 3 players from MENA region for the MENA Qualifiers or a minimum of 3 players from GCC region for GCC qualifiers.

Countries allowed MENA:

*Algeria, Egypt, Iraq, Jordan, Lebanon, Libya, Morocco, Syria, Tunisia, Mauritania, Sudan, Djibouti.*

Countries allowed MENA:

*Bahrain, Oman, Qatar, Saudi Arabia, Yemen, United Arab Emirates, Kuwait*

## **Code of Conduct**

The below Code of Conduct applies to all Players in the ZAIN FINAL CLASH CS:GO tournament at all levels of the competition unless otherwise specified. The tournament

organiser reserves the right to levy penalties, sanction or disqualify any player at its discretion.

#### - PLAYER BEHAVIOR

Competitors must conduct themselves in a reasonable manner, maintaining an appropriate demeanor to spectators, members of the press, tournament administrators, and to other Players. These requirements apply to both offline and online, including with respect to social media conduct and activity on live streams. All Players are expected to adhere to these standards of sportsmanship.

Strict rules apply to all players and for those players that do not abide by the rules, disciplinary or legal action including contract termination and referral to the local authorities will be applied.

#### - DURING THE TOURNAMENT:

Players will refrain from using obscene, vulgar, offensive, abusive, or derogatory language.

Use of nicknames or other expressions that insult or degrade another player's gender, race, ethnicity, origin, physical ability, religion or age is not allowed.

Use of language, threatening actions or other form of intimidation referring to violence including sexual violence is forbidden.

Abusive behavior, including harassment and threats is prohibited.

Use of bullying or creating a toxic environment for others is forbidden.

Physical, psychological, and/or verbal abuse, fighting or any threatening action or threatening language, directed at any Player, spectator, official or any other person is prohibited.

Damage and/or abuse to game consoles, controllers, or any tournament equipment is prohibited.

Any action that interferes with play of a game, including but not limited to purposely breaking a game station, interfering with power, and abuse of in-game pausing, is prohibited and can result in match forfeiture and/or disqualification from the competition

Gambling, including betting on the outcome of games, is prohibited.

All Players must not disclose any confidential information provided by the tournament organiser or any of its affiliates to any other people or groups of people, including via social media.

Hacking other individual's accounts and invading and misusing their private information is prohibited.

Sharing of Child Sexual Abuse Material and Exploitation of Sexual Content is prohibited including but not limited to:

- 1- Sexually explicit content and activities.

2- Z CSAM content, images, and activities related to sexual violence it may result to legal action and reported to the local authorities.

3- Child abuse and exploitation is strictly prohibited, legal measures will be taken if such activities occur.

4- Zero tolerance for child cyberbullying and grooming is strictly prohibited in chat rooms and forums.

5- Zero tolerance of bribes or blackmail for sexual content and services are strictly prohibited. No Players may accept any gifts, rewards, or compensation for services that are promised to be rendered in connection with competing in the tournament. The only exception to this rule is for players with sponsors who are paying them based on their performance.

All Players must be available for any post-tournament awards ceremonies, interviews, and the entirety of the live event and any promotional activities reasonably requested by the Tournament Organiser or its designees. A Player who if having been invited by the tournament organiser fails to attend such ceremonies shall forfeit the right to any award that may be granted, or the benefit that may accompany such award.

## **Rules Details:**

### **1 Game version**

The tournament will use the latest available version of the game client.

### **2 Anti-cheat**

The FACEIT Client is mandatory for all players to use. If a player cannot use the client, then they are not allowed to take part in a match.

### **3 Map selection procedures**

#### **3.1 Map pool**

The tournament will be played on the current competitive Valve Active Duty Map Group:

- Dust2
- Inferno
- Mirage
- Nuke
- Overpass
- Train

- Vertigo

### 3.2 Online open qualifiers

For BO1 matches, the map selection process will take place inside the Faceit match rooms prior to each match.

### 3.3 Online Playoffs

For BO3 matches, the map selection process will take place inside the Faceit match rooms prior to each match.

### 3.4 Map announcement

The Map vetoes must not be made public by any team before the tournament management has done so.

### 3.5 Best-of-one (Bo1) matches

Team A starts the process and the order of the ban / pick is as follows:

Ban/Ban/Ban/Ban/Ban/Ban

The remaining map will be played.

The sides on the map are determined by a knife round.

### 3.6 Best-of-three (Bo3) matches

Team A starts the process and the order of the ban / pick is as follows:

Ban/Ban Pick/Pick Ban/Ban

The remaining map is played as a decider, if needed.

Every team decides sides on the map choice of their opponent. The sides on the last map are determined by a knife round.

### 3.7 Best-of-five (Bo5) matches

Team A starts the process and the order of the ban / pick is as follows:

Ban/Ban Pick/Pick Pick/Pick

The remaining map is played as a decider, if required.

Every team decides sides on the map choice of their opponent. The sides on the last map are determined by a knife round.

## 4 Match settings

The following match settings need to be used for tournament matches:

- Rounds: Best out of 30
- Round time: 1 minute 55 seconds
- Start money: \$800
- Freeze time: 12 seconds
- Buy time: 20 seconds
- Bomb timer: 40 seconds)
- Overtime rounds: Best out of 6
- Overtime start money: \$10,000
- Round restart delay: 5 seconds

## 4.1 Overtimes

In case of a draw after all 30 rounds have been played, overtime will be played in best out of 6 mode and with \$10,000 start money. For the start of the overtime teams will stay on the side which they played the previous half on, during half-time sides will be swapped. Teams will continue to play overtimes until a winner has been found.

## 5 Match server

Each qualifier is played on a server favorable for the region, GCC will be played on Dubai server and MENA will be played on EU server. The Grand Finale will be played on a custom zain server or the BO3 will be split 2 maps on EU server and 1 map Dubai server.

## 6 In-game chat

Usage of the in-game chat during the match is limited to communication with the tournament administration only. Any sort of advertisement or unrelated comments are not allowed before or after the match.

## 7 Coaching

### 7.1 Offline/Online tournaments

Teams are allowed to have one coach connected to the game server. Coaches are required to check if the coach functionality is working as intended after the match has started.

During the match, the coach will be connected to the voice communication system and will only be allowed to talk to the players during the tactical pauses and half times. The coach is not allowed to communicate in any other way. Any coach found to be in breach of the communications restrictions outlined will receive one (1) warning from the referees. This warning stays in place for the duration of the event. If the violation is repeated or grave enough, the coach will be kicked from the game.

### 7.2 Disconnections during a round

Should a coach disconnect during a round, teams are obligated to wait until they can call a technical pause in order to facilitate the coach to rejoin without risk of causing a disruption to the ongoing round.

## 8 In game Aspects

### 8.1 Timeouts & Pauses

Teams are limited to five tactical pauses and two technical pauses. In case of overtime, teams get one additional technical pause. A tactical pause lasts 30 seconds. A technical pause can last no longer than five minutes. To call a pause, teams have to type “.pause” on the server.

### 8.2 Admin pause

The admin can pause the game from his station or from a player station, when it is required. Communication is only allowed to tournament administration.

### 8.3 In-game nickname

Players are only allowed to use their own official nicknames. Players are not allowed to promote any brand in their nicknames or use prohibited or insulting words.

## 9 Match procedures

### 9.1 Match breaks

Teams will have at least 15 minutes of a break between series and 5 minutes between maps in best-of-three and best-of-five matches, players will have a 5minutes break between half for production purposes.

### 9.2 Number of players

All matches have to start with five players per team (5vs5). If a team fails to show up with enough players, the match will count as no-show.

If a player drops during an ongoing match, the ongoing round will be finished. If the map is not over, at that point, the game should be paused until the player can return or be replaced by a substitute.(A player has up to 5mins to rejoin in case of disconnect)

If the original player is unable to return and no replacement can be brought in, the team has the choice to forfeit the match or to continue it with four players.

Less than 4 players means a default win for the opposing team.

### 9.3 Change of players

Only players that are part of the team can be substituted in.

#### 9.3.1 Line-up restriction during an event

Once a team plays for the first time in a qualifier, the line-up of the team has to contain a majority of that first line-up until the end of the main event, throughout all qualifiers and stages of the event. This also implies that an organization that tried and failed to qualify with one team is not allowed to sign a new team to still take part in the event.



### 9.3.2 Line-up changes during an event

Teams are allowed to substitute in players between maps in a BO3 or BO5 series, they have to announce the change immediately after the previous map is over. Substitutes will not receive additional time to set up compared to the time it would have taken with the original player.

Later changes are only possible in cases of emergency (e.g. injuries, illness) if proof is provided.

### 9.3.3 Fake identity players

Players are not allowed to give their accounts for any other player to play on their behalf. Doing so will result in disqualification of the whole team and more severe ban on the player guilty of the act.

## 9.4 Match interruptions

If a match is interrupted for reasons beyond the control of the participants (e.g. server or player crash), the tournament administration will restore the round using the CSGO's backup & restore feature, but in some scenarios may decide to replay the round or even a whole match.

- If the issue takes place before any damage has occurred, any significant gameplay has occurred and the opponent, the round will be restored.
- if the issue takes place during a round and after the damage has been made and the outcome of the round can still be determined, then the round will not be replayed or restored. The round will continue to be played and will count.
- If the issue takes place during the round, after damage has occurred and the outcome of the round cannot be determined (e.g. due to server crash), the match will be restored to the beginning of the round.
- If the issue takes place during the round, after damage has occurred and the outcome of the round is obvious (e.g. one team is saving with 10 seconds remaining), but it cannot be continued due to for example a server crash, then the round can be awarded.

The matches will not be stopped and/or rounds will not be restored or replayed in cases where it is clearly a participant's fault (e.g. mis-buying a weapon).

## 9.5 Use of bugs and glitches

The intentional use of any bugs, glitches, or errors in the game is forbidden. The usage of the following bugs is strictly forbidden, if any bug is used which is not listed here it is up to the admin's discretion whether or not a punishment is necessary.

- Moving through clipped areas where the movement is not intended by the design of the map is strictly forbidden (any walls, ceilings, floors etc).
- The bomb may not be planted in a location where it cannot be defused. Planting the bomb in such a way that no one can hear the beeping sound, or the planting sound is also forbidden.

- Pixel walking is forbidden. A player will be considered to be pixel walking if they sit or stand on invisible pixels on the map, where there is no visible edge.

## 9.6 Player reconnecting

Players are not allowed to reconnect during the live round. If they encounter a technical issue that requires a reconnect, teams should pause the game and only then reconnect. If a player has crashed during the round, they should wait until the round is over and paused before reconnecting.

## 10.1 Media and Game Recording

All match participants are required to record their own match POV demos unless stated otherwise by the tournament management in specific cases.

Demos must be submitted within 2 hours after the match has concluded and must be kept saved for a minimum of 24 hours after.

Failure to provide the tournament management with a POV demo when required will result in a suitable punishment decided by the management case by case.

## 11 Voice communication

All matches played on stream will require the team/ roster playing to join the teamspeak server of the organizer to communicate.

Any other communication tools during the game are not allowed.

Tournament organizers will be recording the conversation of the teams for production purposes and to make sure no account sharing is happening during the event.