

Radzyń Podlaski, 01.07.2023 r.

**Rozporządzenie Prezesa PrezesTeam
dot. powstania nowego turnieju
organizowanego przez Stowarzyszenie PrezesTeam
o nazwie PrezesTeam Counter-Strike Masters**

Na podstawie § 7 ust. 3. lit. a., § 8 lit. e., oraz § 11 obowiązującego Statutu PrezesTeam z dnia 1 stycznia 2023 r., zarządzam, co następuje:

§ 1

Z dniem 1 lipca 2023 r. utworzony zostaje nowy turniej organizowany przez Stowarzyszenie PrezesTeam. Nowy turniej będzie obejmował rozgrywki w gry komputerowe z serii Counter-Strike.

§ 2

Nowy turniej otrzymuje nazwę: PrezesTeam Counter-Strike Masters.

§ 3

Turniej PrezesTeam Counter-Strike będzie mógł odbywać się w dwóch trybach:

- 1) w trybie online;
- 2) w trybie stacjonarnym.

§ 4

Ustala się Oficjalny Logotyp turnieju PrezesTeam Counter-Strike Masters, którego wzór określa Załącznik nr 1 do niniejszego Rozporządzenia.

§ 5

Ustala się Regulamin turnieju PrezesTeam Counter-Strike Masters, którego brzmienie określone jest w Załączniku nr 2 do niniejszego Rozporządzenia.

§ 6

Rozporządzenie wchodzi w życie z dniem podpisania (1 lipca 2023 r.).

mgr Wojciech Niewęglowski

.....
(Prezes PrezesTeam Wojciech Niewęglowski)

OFICJALNY LOGOTYP TURNIEJU PREZESTEAM CYBERFOOTBALL SUPER LEAGUE

Wykonanie: Minister Cyfryzacji PrezesTeam Marcin Kap



PrezesTeam

Counter-Strike Masters

mgr Wojciech Niewętkowski

.....
(Prezes PrezesTeam Wojciech Niewętkowski)



PrezesTeam

Counter-Strike Masters

REGULAMIN TURNIEJU PREZESTEAM COUNTER-STRIKE MASTERS

ROZDZIAŁ I

INFORMACJE OGÓLNE

§ 1

1. Organizatorem turnieju jest Stowarzyszenie PrezesTeam.
2. Turniej rozgrywany jest za pomocą gry komputerowej o nazwie „Counter Strike : Global Offensive”, która jest za darmo udostępniona do gry na platformie Steam.
3. Turniej odbywa się w trybie online lub w trybie stacjonarnym.
4. Przepisy dotyczące każdego z trybów opisane są w innych sekcjach Regulaminu, pt. „Tryb online” oraz „Tryb stacjonarny”.
5. Każdy z uczestników turnieju zobowiązany jest do zapoznania się z Regulaminem turnieju oraz do jego przestrzegania. Zgłoszenie się do turnieju równoważne jest akceptacji postanowień Regulaminu.
6. Udział w turnieju jest bezpłatny i otwarty szczególnie dla osób zrzeszonych w Stowarzyszeniu PrezesTeam oraz dla ich znajomych.
7. Minimalna ilość uczestników to 4 osoby. Maksymalna liczba zależy od trybu rozgrywanego turnieju. W trybie online górna granica to 30 osób,

natomiast w trybie stacjonarnym górny limit to 6 osób. W szczególnych przypadkach Organizatorzy mogą podjąć decyzję o rozszerzeniu górnego limitu miejsc. Decyduje kolejność wystanych zgłoszeń.

8. Warunkiem uczestnictwa jest wypełnienie oraz wystanie zgłoszenia za pomocą formularza zgłoszeniowego, który dostępny jest na stronie https://prezes-team.opx.pl/application_csm.php. Więcej o przebiegu rekrutacji opisane jest w innej sekcji Regulaminu, pt. „Zgłoszenia do turnieju”.
9. Za złamanie Regulaminu grożą kary opisane w oddzielnej sekcji Regulaminu pt. „Działania zabronione i kary”.

ROZDZIAŁ II

TRYB ONLINE

§ 2

Turniej w trybie online odbywa się nie częściej niż raz w miesiącu.

§ 3

Rozgrywka meczowa:

1. Rozgrywki w trybie online prowadzone są za pomocą trybu gry „Deathmatch - każdy na każdego”.
2. Serwer, na którym przeprowadzane są rozgrywki, jest tworzony i przygotowywany przez Organizatorów według przepisów innej sekcji Regulaminu, pt. „Serwer”.
3. Przepisy ogólne rozgrywki w trybie online opisane są w § 4.
4. Całe zawody składają się z pięciu map.
5. Czas trwania rozgrywki na jednej mapie to 10 minut.
6. Pula dopuszczalnych map w trybie online znajduje się w Załączniku nr 5 do Regulaminu, pt. „Pula map w trybie online”.
7. Mapy wybierane są poprzez głosowanie, które przeprowadzane jest przed rozpoczęciem turnieju. W głosowaniu biorą udział jedynie uczestnicy turnieju.
8. Przepisy dotyczące głosowania ws. wyboru map opisane są w § 5.
9. Poszczególne mapy będą uruchamiane w momencie, gdy wszyscy gracze wyrażą gotowość do rozpoczęcia gry, z zastrzeżeniem, że przerwa między mapami nie może być dłuższa niż 15 minut. Jeśli do tego czasu nie wszyscy gracze wyrażą gotowość do rozpoczęcia gry, to

- mapa zostanie uruchomiona bez obecności tych zawodników (będą mogli dołączyć w trakcie rozgrywki).
10. Zabronione jest używanie automatycznych karabinów wyborowych (SCAR-20 i G3SG1).
 11. Zabronione jest długotrwałe stanie w miejscu i czekanie na przeciwnika w celu uzyskania oczywistej przewagi.
 12. W przypadku wystąpienia problemów technicznych po stronie Organizatorów turnieju oraz:
 - a. minęło mniej niż 70% czasu gry na mapie - mapa zostanie powtórzona;
 - b. minęło przynajmniej 70% czasu gry na mapie - mapa nie będzie powtarzana, a zawodnicy uzyskają 70% punktów z punktacji opisanej w § 4 ust. 2.
 - c. minęło przynajmniej 90% czasu gry na mapie - mapa nie będzie powtarzana, a zawodnicy uzyskają pełną pulę punktów z punktacji opisanej w § 4 ust. 2.
 13. W przypadku wystąpienia problemów technicznych po stronie Organizatorów, po zakończeniu turnieju przeprowadzona zostanie analiza zapisu wideo z rozgrywki na danej mapie, na której wystąpiły problemy techniczne, w celu ustalenia dokładnego czasu wystąpienia problemów technicznych.
 14. W przypadku potrzeby powtórzenia mapy na podstawie § 3 ust. 12 lit. a., zostanie uzgodniony termin, w którym powtórzona zostanie mapa, dogodny dla wszystkich uczestników turnieju.
 15. W przypadku wystąpienia problemów technicznych po stronie Uczestnika turnieju (np. utrata połączenia) rozgrywka na danej mapie zostanie zapauzowana do czasu powrotu zawodnika, z zastrzeżeniem, że czas oczekiwania nie przekracza 15 minut.

§ 4

Przepisy ogólne:

1. Miejsca na poszczególnej mapie wyznaczane są za pomocą punktów gry (wyliczone punkty przez grę).
2. Za zajęte miejsca na poszczególnej mapie przyznaje się punkty na podstawie poniższej punktacji:
 - a. za pierwsze miejsce przyznaje się 10 pkt;
 - b. za drugie miejsce przyznaje się 8 pkt;
 - c. za trzecie miejsce przyznaje się 6 pkt;
 - d. za czwarte miejsce przyznaje się 4 pkt;
 - e. za piąte miejsce przyznaje się 2 pkt;
 - f. za szóste miejsce przyznaje się 1 pkt;
 - g. za siódme i kolejne miejsca: 0 pkt.

3. Punkty gry to punkty automatycznie wyliczone przez grę na poszczególnej mapie (zależne od używanych broni, ilości zabójstw i innych czynników zgodnych z założeniami trybu gry).
4. Małe punkty to stosunek zabójstw do poniesionych śmierci podczas gry.
5. Uzyskane punkty na poszczególnych mapach, wyliczone na podstawie przepisów § 4 ust. 2, są sumowane.
6. Uzyskane punkty gry na poszczególnych mapach są sumowane.
7. O końcowej kolejności w klasyfikacji turnieju decydują:
 - a. uzyskane punkty, obliczone na podstawie § 4 ust. 5.;
 - b. bilans małych punktów;
 - c. większa liczba zabójstw;
 - d. uzyskane punkty gry, obliczone na podstawie § 4 ust. 6.;
 - e. miejsce w Ogólnej Klasyfikacji Medalowej;
 - f. losowanie.

§ 5

Wybór map:

1. Wyboru pięciu map z puli dopuszczalnych map (o której mowa w § 3 ust. 6), które będą rozgrywane podczas turnieju dokonuje się poprzez głosowanie typu pick/ban według przepisów opisanych w kolejnych ustępach tego paragrafu.
2. Podczas wysyłania zgłoszenia do turnieju każdy uczestnik turnieju uzupełnia listę pięciu pożądanых map w kolejności od najbardziej pożądaney oraz listę trzech niechcianych map w kolejności od najbardziej niechcianej.
3. Każda pozycja w liście ma znaczenie ze względu na to, że wg pozycji będą przyznawane punkty dla mapy zgodnie z poniższym schematem:
 - a. lista pożądanых map (lista „pick”):
 - pierwsza pozycja w liście: 5 pkt;
 - druga: 4 pkt;
 - trzecia: 3 pkt;
 - czwarta: 2 pkt;
 - piąta: 1 pkt.
 - b. lista niechcianych map (lista „ban”):
 - pierwsza pozycja w liście: -5 pkt;
 - druga: -3 pkt;
 - trzecia: -1 pkt.
4. Punkty uzyskane w obu listach (dodatnie oraz ujemne) od wszystkich uczestników turnieju są sumowane.
5. Pięć map z największą ilością punktów zostaną wybrane (pick), a trzy mapy z najmniejszą ilością punktów zostaną odrzucone (ban).

6. W przypadku równej ilości punktów o wyborze do puli pięciu map rozstrzygnięciem losowanie.
7. Podczas turnieju mapy będą rozgrywane w kolejności od największej do najmniejszej ilości uzyskanych punktów w głosowaniu. W przypadku równej liczby punktów o kolejności map rozstrzygnięciem losowanie.

ROZDZIAŁ III

TRYB STACJONARNY

§ 6

Turniej w trybie stacjonarnym odbywa się nie częściej niż raz na trzy miesiące.

§ 7

Dana edycja turnieju w trybie stacjonarnym odbędzie się w dniu ustalonym po porozumieniu Prezesa PrezesTeam z Gospodarzem Miejsca, w którym turniej będzie się odbywał. Godzina rozpoczęcia turnieju również zostanie ustalona na podobnych zasadach.

§ 8

W trybie stacjonarnym przed oficjalnym rozpoczęciem turnieju wskazane jest odegranie hymnu danej edycji turnieju przy postawie stojącej lub siedzącej.

§ 9

Rozgrywka meczowa:

1. Rozgrywki w trybie stacjonarnym prowadzone są za pomocą trybu gry „1 vs 1” (jeden na jednego).
2. Serwer, na którym przeprowadzane są rozgrywki, jest tworzony i przygotowywany przez Organizatorów według przepisów innej sekcji Regulaminu, pt. „Serwer”.
3. Turniej w trybie stacjonarnym rozgrywany jest systemem ligowym.
4. Jeden mecz składa się z maksymalnie trzech map (zasada BO3 - jeśli jeden zawodnik wygra dwie pierwsze mapy, trzecia mapa nie będzie rozgrywana).
5. Jedna mapa składa się z maksymalnie 30 rund. Aby wygrać mapę należy wygrać 16 rund.
6. W przypadku, gdy po 30 rundach jest remis 15:15, rozgrywana jest dogrywka na zasadach opisanych w § 9 ust. 7.

7. Dogrywka składa się z maksymalnie 9 rund. Aby zwyciężyć w dogrywce należy wygrać 5 rund.
8. Jedna runda trwa maksymalnie 1 minutę 55 sekund.
9. Przerwa między rundami trwa 10 sekund.
10. Poszczególne mapy będą uruchamiane w momencie, gdy wszyscy gracze wyrażą gotowość do rozpoczęcia gry.
11. Pula dopuszczalnych map w trybie online znajduje się w Załączniku nr 6 do Regulaminu, pt. „Pula map w trybie stacjonarnym”.
12. Wybór map na dany mecz odbywa się przed rozpoczęciem spotkania. Mapy wybierane są przez zawodników, którzy mierzą się w danym meczu, zgodnie z poniższym schematem: ban, ban, pick, pick, ban, ban, decider. Przytoczony schemat oznacza to, że:
 - a. Gospodarz meczu (osoba, która widnieje jako pierwsza w danym spotkaniu w terminarzu rozgrywek) odrzuca jedną z map będących w puli, o której mowa w § 9 ust. 11. (ban).
 - b. Druga osoba banuje drugą mapę z puli pozostałych sześciu map (ban).
 - c. Gospodarz spotkania wybiera pierwszą mapę, która będzie rozgrywana w meczu z puli pozostałych pięciu map (pick).
 - d. Rywal wybiera drugą mapę do gry z puli pozostałych czterech map (pick).
 - e. Gospodarz banuje jedną z pozostałych trzech map (ban).
 - f. Rywal banuje jedną z dwóch pozostałych map (ban).
 - g. Mapa, która pozostanie będzie mapą decydującą (decider).
13. Gospodarz spotkania rozpoczyna mecz w drużynie antyterrorystów, natomiast drugi zawodnik - w drużynie terrorystów. Po rozegraniu 15 rund nastąpi automatyczna zmiana drużyn.
14. Bronie losowane są za pomocą „koła fortuny” umieszczonego na stronie: http://prezes-team.opx.pl/csm_draw_gun.php. „Koło fortuny” przygotowane zostało za pomocą serwisu <https://wheeldecide.com/>. Serwis ten umożliwi darmowe przygotowanie „koła fortuny” według własnego uznania i przeprowadzenie losowania spersonalizowanym kołem. Możliwe jest umieszczenie koła na własnej stronie internetowej.
15. Losowanie broni odbywa się co 5 rund. Na czas losowania broni rozrywka będzie zapauzowana przed rozpoczęciem rundy.
16. Losowaniu podlegają wszystkie bronie dostępne w grze, z wyłączeniem noża.
17. Zawodnicy rozgrywający mecz używają tej samej wylosowanej broni w poszczególnych rundach.
18. Nóż jest podstawową bronią w grze, dostępną podczas każdej rundy. Dopuszczalne jest użycie noża w każdej rundzie (broń alternatywna).
19. W przypadku wystąpienia problemów technicznych podczas trwania turnieju, Organizatorzy będą na bieżąco reagować i podejmować ewentualne decyzje.

§ 10

Przepisy ogólne:

1. Za poszczególne wyniki spotkań przyznawane są punkty według poniższej punktacji:
 - a. za zwycięstwo 2:0 przyznaje się 3 pkt;
 - b. za zwycięstwo 2:1 przyznaje się 2 pkt;
 - c. za porażkę 1:2 przyznaje się 1 pkt;
 - d. za porażkę 0:2 przyznaje się 0 pkt.
2. Małe punkty to stosunek zsumowanych wygranych rund na wszystkich mapach do zsumowanych przegranych rund ze wszystkich map podczas meczu.
3. O kolejności w tabeli ligowej decydują:
 - a. zsumowane uzyskane punkty, obliczane na podstawie § 10 ust. 1.;
 - b. bilans małych punktów;
 - c. większa ilość wygranych rund;
 - d. miejsce w Ogólnej Klasyfikacji Medalowej;
 - e. losowanie.

ROZDZIAŁ IV

SERWER

§ 11

1. Serwery, na którym rozgrywane są mecze podczas turnieju, działają w systemie 128 tickrate.
2. W celu poprawienia jakości gry zaleca się Uczestnikom uruchomienie gry z ustawioną opcją uruchamiania `-tick 128` oraz użycie (przed rozpoczęciem rozgrywki) komend, które znajdują się w Załączniku nr 4 do Regulaminu, pt. „Zalecane komendy dla Uczestników turnieju”.
3. Serwer tworzony jest przez Organizatorów w następujący sposób:
 - a. Główny Organizator zaprasza wszystkich Uczestników turnieju do poczekalni;
 - b. wykonuje czynności opisane w § 14 ust. 2.
 - c. wybiera mapę, która rozgrywana jest jako pierwsza;
 - d. uruchamia serwer przyciskiem „Graj”;
 - e. dostosowuje ustawienia serwera specjalnymi komendami lub plikami konfiguracyjnymi w zależności od trybu gry;
 - f. gdy serwer oraz wszyscy gracze są gotowi, rozpoczyna się rozgrywkę.

§ 12

Zgodnie z § 11 ust. 3. lit. e. ustawienia serwera dostosowuje się:

- 1) w trybie stacjonarnym za pomocą pliku konfiguracyjnego *1vs1_config.cfg*, który zawiera listę komend. Komendy z tej listy znajdują się Załączniku nr 1 do Regulaminu, pt. „Plik konfiguracyjny rozgrywki 1vs1 w trybie stacjonarnym”.
- 2) w trybie online za pomocą pliku konfiguracyjnego *dm_config.cfg*, zawierającego komendę, która zgodnie z § 3 ust. 10., zakazuje używania automatycznych karabinów wyborowych. Plik konfiguracyjny wraz z zawartością znajduje się w Załączniku nr 2 do Regulaminu, pt. „Inne pliki konfiguracyjne wykorzystywane podczas turnieju”.

§ 13

Inne przydatne komendy, które będą używane przez Organizatorów turnieju w obu trybach, znajdują się w Załączniku nr 3 do Regulaminu, pt. „Przydatne komendy ustawień rozgrywki”.

§ 14

1. Transmisja lub nagranie z turnieju będzie przeprowadzane za pomocą GOTV, udostępnianego w grze Counter-Strike : Global Offensive.
2. Przed utworzeniem serwera Organizatorzy ustawiają możliwość nagrywania rozgrywki za pomocą GOTV. Używa się do tego pliku konfiguracyjnego *tv.cfg*. Plik konfiguracyjny wraz z zawartością znajduje się w Załączniku nr 2 do Regulaminu pt. „Inne pliki konfiguracyjne wykorzystywane podczas turnieju”.
3. Ewentualną transmisję uruchamia się na innym komputerze niż ten, na którym stoi serwer, poprzez połączenie się z serwerem GOTV pod adresem ip komputera, na którym stoi serwer i portem 27020.

ROZDZIAŁ V

ZGŁOSZENIA DO TURNIEJU

§ 15

1. Zgłoszenie do turnieju odbywa się poprzez wypełnienie odpowiedniego formularza znajdującego się na stronie https://prezes-team.opx.pl/application_csm.php w zakładce „Formularz zgłoszeniowy”.
2. Jeśli turniej odbywa się w trybie online należy wypełnić formularz wskazany w § 15 ust. 1, który znajduje się w zakładce „Tryb online”.
3. Jeśli turniej odbywa się w trybie stacjonarnym wypełnia się formularz wskazany w § 15 ust. 1, znajdujący się w zakładce „Tryb stacjonarny”.
4. Obowiązuje zasada „kto pierwszy ten lepszy”.
5. Organizatorzy turnieju (Prezes oraz Wiceprezes PrezesTeam) oraz Gospodarz Miejsca (tylko w przypadku trybu stacjonarnego) mają zapewniony udział w turnieju po wcześniejszym wyrażeniu chęci gry w danej edycji.
6. W przypadku turnieju w trybie online podczas wypełniania formularza zgłoszeniowego należy podać swoją nazwę użytkownika (nick) używaną na platformie Steam.
7. W przypadku turnieju w trybie online należy także podać listę pięciu pożądanых oraz trzech niechcianych map w związku z głosowaniem nad wyborem map, zgodnie z § 5 Regulaminu.

ROZDZIAŁ VI

DZIAŁANIA ZABRONIONE I KARY

§ 16

1. Następujące działania będą uznawane za niesportową grę:
 - a. Celowe wyłączenie komputera lub telewizora/monitora w przypadku rozgrywania turnieju w trybie stacjonarnym;
 - b. Oczywiste zezwolenie na wygranie meczu przez przeciwnika lub poddanie meczu;
 - c. Oczywista gra na czas;
 - d. Przechodzenie przed monitorem/telewizorem podczas trwania meczu w przypadku rozgrywania turnieju w trybie stacjonarnym;
 - e. Zakłócanie rozgrywki w różny niesportowy sposób;

- f. Celowe zniszczenie mienia dostarczanego przez Organizatorów turnieju oraz mienia Gospodarza turnieju w przypadku rozgrywania turnieju w trybie stacjonarnym;
 - g. Korzystanie z nielegalnego oprogramowania lub oprogramowania wspomagającego grę.
2. W przypadku wykrycia naruszeń opisanych w § 16 ust. 1. lit. a. – e., gracz, który dopuścił się wykroczenia może zostać ukarany wedle uznania Organizatorów turnieju poprzez: ostrzeżenie, przegraną przez walkower, ujemne punkty lub dyskwalifikację z turnieju.
 3. W przypadku złamania przepisów § 16 ust. 1. lit. f., Organizatorzy turnieju mogą obciążyć kosztami osobę, która dopuściła się celowego uszkodzenia mienia.
 4. W przypadku złamania przepisów § 16 ust. 1. lit. g., gracz, który dopuścił się wykroczenia zostanie ukarany poprzez dyskwalifikację z turnieju.
 5. Za niedopuszczalne zachowanie uważa się także obrażanie podczas turnieju innych zawodników oraz Organizatorów turnieju w każdy możliwy sposób (również na czacie lub podczas połączenia głosowego - w przypadku rozgrywania turnieju w trybie online). Takie zachowanie karane jest natychmiastowym wykluczeniem z rozgrywek oraz zakazem uczestnictwa w kolejnych edycjach aż do odwołania.
 6. Podczas trwania rozgrywek Organizatorzy turnieju mogą określić inne działania określające niesportową grę.
 7. Ostateczną decyzję w każdej sprawie podejmują Organizatorzy turnieju.
 8. Za złamanie Regulaminu grozi dyskwalifikacja z turnieju, otrzymanie ujemnych punktów lub przegrana meczu walkowerem.

ROZDZIAŁ VII

NAGRODY

§ 17

1. Zwycięzca turnieju otrzymuje **złoty medal**.
2. Osoba, która zajmie drugie miejsce otrzymuje **srebrny medal**.
3. Zawodnik, który zajmie trzecie miejsce otrzymuje **brązowy medal**.
4. W przypadku, gdy w turnieju bierze udział czterech uczestników, osoba, która zajęła czwarte miejsce otrzymuje nagrodę pocieszenia – **wafelek „Tastino ROGER”**.
5. W przypadku, gdy w turnieju bierze udział więcej niż czterech uczestników, nagrody pocieszenia nie obowiązują.

6. W przypadku turnieju w trybie online ewentualną nagrodę pocieszenia należy odebrać z rąk Organizatorów maksymalnie 31 dni po zakończonym turnieju. Po upływie tego czasu nagroda przechodzi do dyspozycji Organizatorów.
7. Nagrodę za zajęcie miejsc 1-3 można odebrać nawet po upływie terminu, o którym mowa w § 17 ust. 6.
8. W trybie stacjonarnym nagrody będą uroczyście wręczane od razu po zakończeniu turnieju. Podczas wręczania nagród odegrany zostanie hymn Stowarzyszenia PrezesTeam.

ROZDZIAŁ VIII

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

§ 18

1. Organizatorzy turnieju zastrzegają sobie prawo do dokonywania zmian w Regulaminie. W takim przypadku odpowiednia informacja zostanie podana przed rozpoczęciem danej edycji turnieju.
2. W kwestiach spornych i niezawartych w Regulaminie należy stosować się do decyzji Organizatorów turnieju oraz obowiązującego Statutu PrezesTeam i Imperium Radzyńskiego.
3. Organizatorzy turnieju mają decydujący głos we wszystkich sprawach związanych z turniejem.
4. Turniej PrezesTeam Counter-Strike Masters nie jest powiązany ani sponsorowany przez Valve Corporation oraz jego licencjodawców.
5. Podczas oficjalnych edycji turnieju PrezesTeam Counter-Strike Masters w trybie stacjonarnym zabronione jest spożywanie alkoholu. W szczególnych przypadkach (np. turniej połączony z grillem). Organizatorzy mogą zezwolić na kulturalne spożywanie alkoholu. Jednak taka decyzja musi zostać podjęta odpowiednio wcześniej.

Załącznik nr 1
do Regulaminu turnieju PrezesTeam Counter-Strike Masters
„Plik konfiguracyjny rozgrywki 1vs1 w trybie stacjonarnym”

Nazwa pliku: 1vs1_config.cfg

Zawartość pliku:

```
sv_cheats 0;
bot_kick;
mp_free_armor 2;
mp_freezetime 10;
mp_round_restart_delay 3;
mp_roundtime 1.92;
mp_roundtime_defuse 1.92;
mp_maxrounds 30;
mp_halftime 1;
mp_match_can_clinch 1;
mp_overtime_enable 1;
mp_overtime_maxrounds 9;
mp_warmuptime 300;
mp_warmuptime_all_players_connected 180;
mp_buytime 9999;
mp_buy_anywhere 1;
mp_startmoney 65535;
mp_maxmoney 65535;
mp_overtime_startmoney 65535;
mp_buy_allow_grenades 0;
mp_weapons_allow_map_placed 0;
mp_weapons_glow_on_ground 0;
mp_ct_default_secondary "";
mp_ct_default_primary "";
mp_t_default_secondary "";
mp_t_default_primary "";
mp_restartgame 1;
sv_infinite_ammo 2;
mp_autokick 0;
sv_pausable 1;
```

Załącznik nr 2
do Regulaminu turnieju PrezesTeam Counter-Strike Masters
„Inne pliki konfiguracyjne wykorzystywane podczas turnieju”

Tryb turnieju	Nazwa pliku	Zawartość pliku
online	dm_config.cfg	mp_autokick 0; mp_items_prohibited "11,38"; mp_limitteams 0; mp_autoteambalance 0; sv_pausable 1;
online, stacjonarny	tv.cfg	tv_enable 1; tv_autorecord 1; tv_advertise_watchable 1;
stacjonarny	start_1vs1.cfg	mp_restartgame 1; mp_warmup_end;

Załącznik nr 3
do Regulaminu turnieju PrezesTeam Counter-Strike Masters
„Przydatne komendy ustawień rozgrywki”





pauza rozgrywki w trybie stacjonarnym	<code>mp_pause_match</code>
wznowienie rozgrywki w trybie stacjonarnym	<code>mp_unpause_match</code>
zmiana mapy w trybie online	<code>map nazwa_mapy</code>
uruchomienie rozgrywki w trybie online	<code>mp_restartgame 1</code>
pauza rozgrywki w trybie online	<code>pause</code>
wznowienie rozgrywki w trybie online	<code>unpause</code>

Załącznik nr 4
do Regulaminu turnieju PrezesTeam Counter-Strike Masters
„Zalecane komendy dla Uczestników turnieju”

```
cl_updaterate 128
```



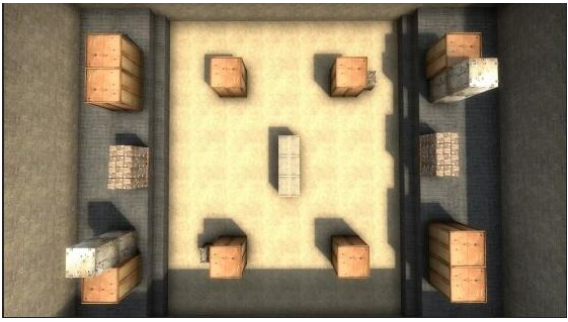

```
cl_cmdrate 128
```



Załącznik nr 5
do Regulaminu turnieju PrezesTeam Counter-Strike Masters
„Pula map w trybie online”

LP.	NAZWA	PEŁNA NAZWA	ZDJĘCIE
1.	MIRAGE	de_mirage	
2.	ANUBIS	de_anubis	
3.	INFERNO	de_inferno	
4.	NUKE	de_nuke	

5.	OVERPASS	de_overpass	
6.	ANCIENT	de_ancient	
7.	VERTIGO	de_vertigo	
8.	DUST II	de_dust2	

Załącznik nr 6
do Regulaminu turnieju PrezesTeam Counter-Strike Masters
„Pula map w trybie stacjonarnym”

LP.	NAZWA	PEŁNA NAZWA	ZDJĘCIE
1.	DUST2	aim_dust2	
2.	PLAIN	aim_plain_1on1	
3.	MUST2	aim_must2_1v1	
4.	MIRAGE	aim_Mirage	

5.	BANANA	aim_banana_1v1	
6.	MULTIGAME	aim_multigame	
7.	GARDEN	AIM GARDEN 2	

mgr Wojciech Niewętkowski

 (Prezes PrezesTeam Wojciech Niewętkowski)