

Radzyń Podlaski, 01.07.2024 r.

Rozporządzenie Prezesa PrezesTeam ws. reorganizacji turnieju PrezesTeam Counter-Strike Masters

Na podstawie § 6 ust. 3 pkt 1, § 7 pkt 5, § 10 ust. 3 pkt 4 i § 101 obowiązującego Statutu PrezesTeam z dnia 1 września 2023 r. oraz § 18 ust. 1 Regulaminu turnieju PrezesTeam Counter-Strike Masters, zarządzam, co następuje:

§ 1

Organizacja turnieju PrezesTeam Counter-Strike Masters, który powstał na mocy Rozporządzenia Prezesa PrezesTeam z dnia 1 lipca 2023 r. dot. powstania nowego turnieju organizowanego przez Stowarzyszenie PrezesTeam o nazwie PrezesTeam Counter-Strike Masters, będzie kontynuowana.

§ 2

Logotypem turnieju PrezesTeam Counter-Strike Masters nadal będzie Logotyp ustanowiony Rozporządzeniem Prezesa PrezesTeam z dnia 1 lipca 2023 r. dot. powstania nowego turnieju organizowanego przez Stowarzyszenie PrezesTeam o nazwie PrezesTeam Counter-Strike Masters, którego wzór określa Załącznik nr 1 do niniejszego Rozporządzenia.

§ 3

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

§ 4

Tracą moc następujące Rozporządzenia:

- 1) Rozporządzenie Prezesa PrezesTeam z dnia 1 lipca 2023 r. dot. powstania nowego turnieju organizowanego przez Stowarzyszenie PrezesTeam o nazwie PrezesTeam Counter-Strike Masters;
- 2) Rozporządzenie Prezesa PrezesTeam z dnia 31 października 2023 r. zmieniające Rozporządzenie Prezesa PrezesTeam z dnia 1 lipca 2023 r. dot. powstania nowego turnieju organizowanego przez Stowarzyszenie PrezesTeam o nazwie PrezesTeam Counter-Strike Masters.

§ 5

Rozporządzenie wchodzi w życie z dniem podpisania (1 lipca 2024 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 Niewęgtowski

.....
(Prezes PrezesTeam Wojciech Niewęgtowski)



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 2”, która jest za darmo udostępniona do gry na platformie Steam.
3. Turniej odbywa się w trybie online.
4. Turniej rozgrywa się w trybie gry „Deathmatch”. Przepisy dotyczące tego trybu gry opisane są w Rozdziale II niniejszego Regulaminu.
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 to 30 osób. W szczególnych przypadkach Organizatorzy mogą podjąć decyzję o rozszerzeniu górnego limitu. 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 sekcji Regulaminu, pn. „Zgłoszenia do turnieju”.
9. Za złamanie Regulaminu grożą kary opisane w oddzielnej sekcji Regulaminu pt. „Działania zabronione i kary”.

ROZDZIAŁ II

TRYB „DEATHMATCH”

§ 2

Rozgrywka meczowa:

1. Rozgrywki prowadzone są w trybie „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 „Deathmach” opisane są w § 3.
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 3 do Regulaminu, pt. „Pula map w trybie Deathmatch”.
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 § 4.
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 długotrwałe stanie w miejscu i czekanie na przeciwnika w celu uzyskania oczywistej przewagi.
11. 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 § 3 ust. 2.
 - c. minęło przynajmniej 90% czasu gry na mapie - mapa nie będzie powtarzana, a zawodnicy uzyskają pełną pulę punktów z punktacji opisanej w § 3 ust. 2.
12. 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.
13. W przypadku potrzeby powtórzenia mapy na podstawie § 2 ust. 11 lit. a., zostanie uzgodniony termin, w którym powtórzona zostanie mapa, dogodny dla wszystkich uczestników turnieju.
14. 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.

§ 3

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 § 3 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 § 3 ust. 5.;
- b. bilans małych punktów;
- c. większa liczba zabójstw;
- d. uzyskane punkty gry, obliczone na podstawie § 3 ust. 6.;
- e. miejsce w Ogólnej Klasyfikacji Medalowej;
- f. losowanie.

§ 4

Wybór map:

1. Wyboru pięciu map z puli dopuszczalnych map (o której mowa w § 2 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 rozstrzygnie 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 rozstrzygnie losowanie.

ROZDZIAŁ III

SERWER

§ 5

1. Serwer tworzony jest przez Organizatorów w następujący sposób:
 - a. Główny Organizator zaprasza wszystkich Uczestników turnieju do poczekalni;
 - b. wykonuje czynności opisane w § 8 ust. 2.
 - c. wybiera mapę, która rozgrywana jest jako pierwsza;
 - d. uruchamia serwer przyciskiem „Graj”;
 - e. dostosowuje ustawienia serwera specjalnymi komendami lub plikami konfiguracyjnymi;
 - f. gdy serwer oraz wszyscy gracze są gotowi, rozpoczyna się rozgrywkę.
2. Zgodnie z § 5 ust. 1 lit. e. ustawienia serwera dostosowuje się za pomocą pliku konfiguracyjnego *dm_config.cfg*. Plik konfiguracyjny wraz z zawartością znajduje się w Załączniku nr 1 do Regulaminu, pt. „Pliki konfiguracyjne wykorzystywane podczas turnieju”.

§ 6

Inne przydatne komendy, które będą używane przez Organizatorów turnieju w obu trybach, znajdują się w Załączniku nr 2 do Regulaminu, pt. „Przydatne komendy ustawień rozgrywki”.

§ 7

1. Transmisja lub nagranie z turnieju będzie przeprowadzane za pomocą GOTV, udostępnianego w grze Counter-Strike 2.
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 1 do Regulaminu pt. „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 IV

ZGŁOSZENIA DO TURNIEJU

§ 8

1. Zgłoszenie do turnieju odbywa się poprzez wypełnienie i wystanie formularza znajdującego się na stronie https://prezes-team.opx.pl/application_csm.php w zakładce „Formularz zgłoszeniowy”.
2. Obowiązuje zasada „kto pierwszy ten lepszy”.
3. Organizatorzy turnieju (Prezes oraz Wiceprezes PrezesTeam) mają zapewniony udział w turnieju po wcześniejszym wyrażeniu chęci gry w danej edycji.
4. Podczas wypełniania formularza zgłoszeniowego należy podać swoją nazwę użytkownika (nick) używaną na platformie Steam oraz listę pięciu pożądanых oraz trzech niechcianych map w związku z głosowaniem nad wyborem map, zgodnie z § 4 Regulaminu.

ROZDZIAŁ V

DZIAŁANIA ZABRONIONE I KARY

§ 9

1. Następujące działania będą uznawane za niesportową grę:
 - a. Oczywiste zezwolenie na wygranie meczu przez przeciwnika lub poddanie meczu;
 - b. Oczywista gra na czas;
 - c. Zakłócanie rozgrywki w różny niesportowy sposób;
 - d. Korzystanie z nielegalnego oprogramowania lub oprogramowania wspomagającego grę.
2. W przypadku wykrycia naruszeń opisanych w § 9 ust. 1. lit. a. – c., 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 § 9 ust. 1. lit. d., gracz, który dopuścił się wykroczenia zostanie ukarany poprzez dyskwalifikację z turnieju.
4. Za niedopuszczalne zachowanie uważa się także obrażanie podczas turnieju innych zawodników oraz Organizatorów turnieju w każdy możliwy sposób (np. na czacie lub podczas połączenia głosowego).

Takie zachowanie karane jest natychmiastowym wykluczeniem z rozgrywek oraz zakazem uczestnictwa w kolejnych edycjach aż do odwołania.

5. Podczas trwania rozgrywek Organizatorzy turnieju mogą określić inne działania określające niesportową grę.
6. Ostateczną decyzję w każdej sprawie podejmują Organizatorzy turnieju.
7. Za złamanie Regulaminu grozi dyskwalifikacja z turnieju, otrzymanie ujemnych punktów lub przegrana meczu walkowerem.

ROZDZIAŁ VI

NAGRODY

§ 10

1. Zwycięzca turnieju otrzymuje **wafle „Tasso”**.
2. Osoba, która zajmie drugie miejsce otrzymuje **ciastka „Delicje Szampańskie”**.
3. Zawodnik, który zajmie trzecie miejsce otrzymuje **wafle „Bonitki”**.
4. Ewentualne nagrody można odebrać w dogodnym terminie, który należy ustalić indywidualnie z Głównym Organizatorem turnieju.

ROZDZIAŁ VII

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

§ 11

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.




Załącznik nr 1
do Regulaminu turnieju PrezesTeam Counter-Strike Masters
„Pliki konfiguracyjne wykorzystywane podczas turnieju”

Nazwa pliku	Zawartość pliku
dm_config.cfg	mp_autokick 0; mp_limitteams 0; mp_autoteambalance 0; sv_pausable 1;
tv.cfg	tv_enable 1; tv_autorecord 1; tv_advertise_watchable 1;

Załącznik nr 2
do Regulaminu turnieju PrezesTeam Counter-Strike Masters
„Przydatne komendy ustawień rozgrywki”

zmiana mapy w trybie „Deathmatch”	<code>map nazwa_mapy</code>
uruchomienie rozgrywki w trybie „Deathmatch”	<code>mp_restartgame 1</code>
pauza rozgrywki w trybie „Deathmatch”	<code>pause</code>
wznowienie rozgrywki w trybie „Deathmatch”	<code>unpause</code>

Załącznik nr 3
do Regulaminu turnieju PrezesTeam Counter-Strike Masters
„Pula map w trybie Deathmatch”

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	

mgr Wojciech Niewętkowski

 (Prezes PrezesTeam Wojciech Niewętkowski)