

Radzyń Podlaski, 31.10.2023 r.

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

Na podstawie § 6 ust. 3 pkt 1, § 7 pkt 5, § 10 pkt 4 i § 101 obowiązującego Statutu PrezesTeam z dnia 1 września 2023 r., zarządzam, co następuje:

**§ 1**

Ustala się Regulamin turnieju PrezesTeam Counter-Strike Masters, którego brzmienie określone jest w Załączniku nr 1 do niniejszego Rozporządzenia.

**§ 2**

Wprowadza się zmiany w Rozporządzeniu Prezesa PrezesTeam z dnia 1 lipca 2023 r. dot. powstania nowego turnieju organizowanego przez Stowarzyszenie PrezesTeam o nazwie PrezesTeam Counter-Strike Masters, w taki sposób, że:

- 1) § 3 ww. Rozporządzenia otrzymuje brzmienie:

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

  - 1) w trybie „Deathmatch”;
  - 2) w trybie „1 vs 1”.
- 2) uchyla się § 5 ww. Rozporządzenia.

**§ 3**

**Rozporządzenie wchodzi w życie z dniem podpisania (31 października 2023 r.).**

*mgr Wojciech Niewęglowski*  
.....  
(Prezes PrezesTeam Wojciech Niewęglowski)



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” (wersja „Legacy”), która jest za darmo udostępniona do gry na platformie Steam (poprzez wybranie na tej platformie wersji *csgo\_legacy – Legacy Version of CS:GO* we właściwościach gry o nazwie „Counter-Strike 2 w zakładce Beta”).
3. Turniej z reguły odbywa się w trybie online.
4. Turniej rozgrywa się w jednym z dwóch trybów gry – „Deathmatch” lub „1 vs 1”. Wyboru trybu gry na daną edycję dokonują Organizatorzy. Przepisy dotyczące każdego z trybów gry opisane są w Rozdziale II i III 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 zależy od trybu rozgrywanego turnieju. W trybie „Deathmatch” górna granica to 30 osób, natomiast w trybie „1 vs 1” 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](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 „DEATHMATCH”

#### § 2

#### **Rozgrywka meczowa:**

1. Rozgrywki 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 § 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 5 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 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 § 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.
  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 § 2 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.

### § 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 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 „1 VS 1”

#### § 5

##### **Rozgrywka meczowa:**

1. Rozgrywki 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 „1 vs 1” 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 § 5 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 1 vs 1”.
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 § 5 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](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 rozgrywka 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.

## § 6

### 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 § 6 ust. 1.;
- b. bilans małych punktów;
- c. większa ilość wygranych rund;
- d. miejsce w Ogólnej Klasyfikacji Medalowej;
- e. losowanie.

## ROZDZIAŁ IV

### SERWER

#### § 7

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 §10 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.

#### § 8

Zgodnie z § 7 ust. 3. lit. e. ustawienia serwera dostosowuje się:

- 1) w trybie „1 vs 1” za pomocą pliku konfiguracyjnego *1vs1\_config.cfg*, który zawiera listę komend. Komendy z tej listy znajdują się w Załączniku nr 1 do Regulaminu, pt. „Plik konfiguracyjny rozgrywki w trybie 1 vs 1”.
- 2) w trybie „Deathmatch” za pomocą pliku konfiguracyjnego *dm\_config.cfg*, zawierającego komendę, która zgodnie z § 2 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”.



## § 9

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”.

## § 10

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

## NADZWYCZAJNE EDYCJE TURNIEJU W TRYBIE STACJONARNYM

### § 11

Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość zorganizowania niektórych edycji turnieju w trybie stacjonarnym.

### § 12

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

### § 13

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.

### § 14

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

## **ROZDZIAŁ VI**

### **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](https://prezes-team.opx.pl/application_csm.php) w zakładce „Formularz zgłoszeniowy”.
2. Jeśli turniej odbywa się w trybie „Deathmatch” należy wypełnić formularz wskazany w § 15 ust. 1, który znajduje się w zakładce „Tryb Deathmatch”.
3. Jeśli turniej odbywa się w trybie „1 vs 1” wypełnia się formularz wskazany w § 15 ust. 1, znajdujący się w zakładce „Tryb 1 vs 1”.
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. Podczas wypełniania formularza zgłoszeniowego należy podać swoją nazwę użytkownika (nick) używaną na platformie Steam.
7. W przypadku turnieju w trybie „Deathmatch” należy także podać listę pięciu pożądanых oraz trzech niechcianych map w związku z głosowaniem nad wyborem map, zgodnie z § 4 Regulaminu.

## **ROZDZIAŁ VII**

### **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 Miejsca 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 VIII

### 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 turnieju w trybie online ewentualną nagrody można odebrać w dogodnym terminie, który należy ustalić indywidualnie z Głównym Organizatorem turnieju.
5. W trybie stacjonarnym nagrody będą uroczyście wręczane od razu po zakończeniu turnieju. Podczas wręczania nagród odegrany zostanie hymn Stowarzyszenia PrezesTeam.

## **ROZDZIAŁ IX**

### **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.

**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
Deathmatch	dm_config.cfg	mp_autokick 0; mp_items_prohibited "11,38"; mp_limitteams 0; mp_autoteambalance 0; sv_pausable 1;
Deathmatch, 1 vs 1	tv.cfg	tv_enable 1; tv_autorecord 1; tv_advertise_watchable 1;
1 vs 1	start_1vs1.cfg	mp_restartgame 1; mp_warmup_end;



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

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

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

```
cl_updaterate 128
```



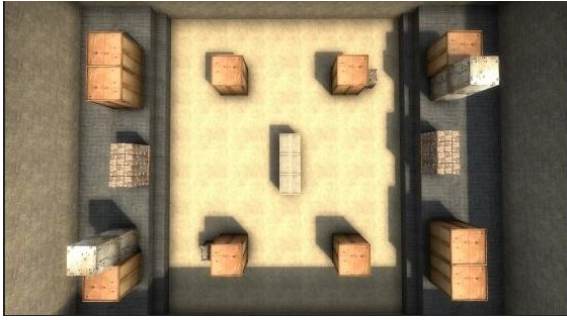

```
cl_cmdrate 128
```

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

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

5.	<b>OVERPASS</b>	de_overpass	
6.	<b>ANCIENT</b>	de_ancient	
7.	<b>VERTIGO</b>	de_vertigo	
8.	<b>DUST II</b>	de_dust2	

Załącznik nr 6  
do Regulaminu turnieju PrezesTeam Counter-Strike Masters  
„Pula map w trybie 1 vs 1”

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



5.	<b>BANANA</b>	aim_banana_1v1	
6.	<b>MULTIGAME</b>	aim_multigame	
7.	<b>GARDEN</b>	AIM GARDEN 2	

*mgr Wojciech Niewętkowski*

.....  
 (Prezes PrezesTeam Wojciech Niewętkowski)