



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. 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 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

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. „Kółko fortuny” przygotowane zostało za pomocą serwisu <https://wheeldecide.com/>. Serwis ten umożliwia 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 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 połączone 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”

pauza rozgrywki w trybie „1 vs 1”	<code>mp_pause_match</code>
wznowienie rozgrywki w trybie „1 vs 1”	<code>mp_unpause_match</code>
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 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.	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 1 vs 1”

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	