Gomokuworld's Online World Blitz Cup 2017
Puchar Świata Gomoku Blitz Online 2017

Oficjalna data ogłoszenia: 11 lutego 2017 r.

Podsumowanie najważniejszych zasad

Organizatorzy

Usiek, Zoli oraz Sandra. Kontakt mailowy na gmail.com: usiek1992, lzltn9, sandragomoku
Wspiera nas Attila Demjan, dwukrotny mistrz świata w gomoku, który pełni funkcję doradczą.

Gdzie można odnaleźć informacje o przebiegu turnieju?

Oficjalne informacje:
http://gomokuworld.com/articles/gomokuworld__s_online_world_blitz_cup_2017
https://sites.google.com/site/worldblitzcup2017
https://vk.com/topic-19499145_34960558

Otwarta dyskusja:
https://vk.com/topic-19499145_34803934
http://forum.gomoku.pl/viewtopic.php?t=2445

Jak wziąć udział w rozgrywkach?

1. Prześlij nam maila najpóźniej do **piątku 3 marca 2017 r. 23:59** (domyślnie stosujemy czas warszawski) z następującymi informacjami: imię i nazwisko, narodowość, nick na stronie kurnik.pl z przedrostkiem *wbc*, preferowana forma kontaktu (np. adres e-mail, Facebook).

2. Jeżeli nie znajdujesz się na liście zamieszczonej na końcu dokumentu, uplasuj się na podium w jednym z trzech turniejów kwalifikacyjnych, które zostaną utworzone przez nick *wbc*. Turnieje odbędą się w: **niedzielę 5 marca o 19:00, sobotę 11 marca o 12:00 oraz w sobotę 11 marca o 19:00**. Parametry: 9 rund, 1 min, swap2. Uczestnicy, którzy awansują do głównych rozgrywek, proszeni są o nieuczestniczenie w pozostałych turniejach kwalifikacyjnych. Istnieje możliwość poszerzenia liczby graczy awansujących z turniejów kwalifikacyjnych (np. z 3 do 5); taka decyzja zostanie ogłoszona do 4 marca 23:59.

3. Jeżeli nie znajdujesz się na liście zamieszczonej na końcu dokumentu, a zakwalifikujesz się do głównych rozgrywek, istnieje możliwość, że będziemy musieli zweryfikować Twoją tożsamość

(wyłącznie gdy nie będziemy co do niej pewni). Przykładowe sposoby weryfikacji: konto na portalu społecznościowym (zarejestrowane odpowiednio dawno, z racjonalną liczbą kontaktów, itp.), potwierdzenie przez osobę cieszącą się dobrą opinią (niekoniecznie nam znaną), przedstawienie odpowiedniego dokumentu (np. dowód osobisty).

System turniejowy

Podstawową częścią składową Pucharu Świata są mecze. Mecz będzie rozgrywany na stronie kurnik.pl przez dwóch graczy i składał się będzie z gier z czasem 1 min na gracza.

System turniejowy bardzo przypomina system rozgrywania Mistrzostw Świata w piłce nożnej – faza grupowa, po której następuje faza pucharowa (eliminacyjna).

Mecze

1. Przed meczem uczestnicy ustalają między sobą odpowiadający im dzień i godzinę spotkania oraz powiadamiają nas o tym drogą mailową co najmniej **48 godzin** przed rozpoczęciem meczu. W przypadku bariery językowej uniemożliwiającej graczom samodzielne umówienie spotkania, uczestnicy mogą nas poprosić o pomoc językową. Posługujemy się językami: angielskim, polskim, węgierskim, rosyjskim oraz niemieckim.

2. O osobie stawiającej otwarcie w pierwszej partii meczu decyduje serwer rozgrywek (jest to od nas niezależne).

3. Gry zakończone remisem nie wliczają się do wyniku i muszą zostać rozegrane ponownie. O osobie stawiającej otwarcie w ponawianej partii decyduje serwer rozgrywek.

4. Liczba gier w danym meczu:

- W meczu **fazy grupowej** uczestnicy rozgrywają **21 nieremisowych partii**, nawet jeżeli jedna z nich powoduje matematyczne zwycięstwo jednego z graczy w trakcie meczu (np. 11:7, trzeba wówczas rozegrać 3 pozostałe gry). Wynik w fazie grupowej jest istotny i może wpływać na awans do fazy pucharowej).

- W meczu **fazy pucharowej**, z wyjątkiem finału, gracze wstępnie rozgrywają **30 nieremisowych partii**; w przypadku remisu 15:15 grają oni dalej do momentu, w którym jeden z nich uzyska **przewagę 2 zwycięstw** (wygrywa on mecz), bądź gdy liczba nieremisowych gier wyniesie **51**.

- W **meczu finałowym** gracze rozgrywają **40 nieremisowych partii**. Jeżeli po ich rozegraniu żaden z uczestników nie uzyska **przewagi 4 zwycięstw**, mecz jest kontynuowany do momentu, w którym jeden z nich uzyska **przewagę 4 zwycięstw**, bądź gdy liczba nieremisowych gier wyniesie **71**.

- Liczba partii w **meczu o trzecie miejsce** jest analogiczna do tej z fazy pucharowej (**30 nieremisowych partii, przewaga 2 zwycięstw, maksymalnie 51 gier**).

5. Po każdych 10 nieremisowych grach uczestnicy meczu mają prawo do 5-minutowej przerwy, gdy co najmniej jeden z nich wyrazi taką wolę. Dodatkowe przerwy nie są przewidziane.

Faza grupowa

Uczestnicy zostaną podzieleni na grupy składające się z kilku graczy (ok. 3-5). W obrębie grupy wszyscy gracze rozgrywają między sobą mecze w systemie *round robin* (każdy z każdym). Dwóch graczy z każdej grupy awansuje do fazy pucharowej. Przydział do grup będzie względnie losowy – dołożymy starań, aby w jednej grupie nie było samych silnych graczy.

Kryteria ustalania uczestników awansujących do fazy pucharowej (w kolejności ich stosowania):

1. Liczba wygranych meczów.

2. Liczba wygranych pojedynczych partii.

3. Wynik bezpośredniego meczu pomiędzy danymi graczami. W przypadku więcej niż dwóch graczy z tym samym wynikiem stosowane będą następujące kryteria:

3.1. Liczba wygranych meczów rozegranych pomiędzy graczami z tym samym wynikiem.

3.2. Liczba wygranych pojedynczych partii w meczach pomiędzy graczami z tym samym wynikiem.

4. Dodatkowe gry zgodnie z decyzją organizatorów.

Faza pucharowa

Faza pucharowa to po prostu turniej eliminacyjny, zwany również systemem olimpijskim.

Zasady fair play

W czasie rozgrywek korzystanie z programów jest zabronione.

Ponieważ oszukiwanie w czasie jednominutowych gier jest praktycznie niemożliwe (aby nie było to oczywiste dla doświadczonych graczy), nie spodziewamy się tego typu praktyk. Jednakże, jeżeli uważasz, że padłeś ofiarą oszustwa, możesz nam to zgłosić w ciągu **10 dni** od daty rozegrania meczu.

Problemy techniczne

Jeżeli tuż przed meczem jeden z graczy zgłosi, że ma problemy techniczne (np. lagi lub częste rozłączanie Internetu), wówczas mecz musi zostać przełożony na inny termin. Zaznaczamy jednak, że będziemy zapobiegać nadużywaniu tej zasady.

W przypadku, gdy jeden z graczy posiada problemy techniczne podczas meczu, powinien w pierwszej kolejności porozmawiać ze swoim przeciwnikiem celem osiągnięcia porozumienia, np. dokończenia meczu w późniejszym czasie, czy rozegrania całego meczu w innym terminie. Jeżeli gracze nie mogą się w tej materii porozumieć, poszkodowany gracz może opuścić mecz i skontaktować się w tej sprawie z organizatorami nie później niż w ciągu **24 godzin** od zakończenia meczu.

Nagrody

Zwycięzca otrzyma puchar ze stosownym tekstem. Jeżeli zdecyduje się przesłać nam swoje zdjęcie z pucharem, opublikujemy je na stronie gomokuworld.com oraz innych stronach internetowych poświęconych gomoku. Dodatkowo, wszyscy zdobywcy podium otrzymają medale, a wszyscy półfinaliści – plansze magnetyczne.

Życzymy wszystkim świetnych gier i dobrej rywalizacji. Niech wygra najlepszy!

Gracze zwolnieni z turnieju kwalifikacyjnego oraz weryfikacji tożsamości:
(uszeregowani alfabetycznie według imion)

Adam Harmasz (Henry)
Adam Horvath (Anakinn)
Adam Varga (Songokussj)
Adam Wacławik (Okcthunder)
Adrian Czychowski (Adiem)
Adrian Fitzermann (Adifek)
Aleš Rybka (Autickocz)
Alexandr Bogatirev (Bayc)
Alexandr Ezupov (Mordan)
Alexey Lebedev (Alleb)
Alexey Mikhaylov (Cantabile)
Anatoliy Smirnov (Barbos)
András Lőcsei (Ecoban)
Andrey Litvinenko (Popovich)
Andry Purk (Kuubik)
Andrzej Zakonnik (Zakon)
Ants Soosorv (Ants)
Arkadiusz Rygiel (Joyoman)
Arkadiusz Widera (Rybakov)
Artur Tamioła (Arczi)
Attila Demján (Attila)
Attila Hegedűs (Cynicalme)
Attila Szentpéteri (Blackcode)
Björn Lind (Bursan)
Bogdan Brachaczek (Bbj)
Csaba Kampós (Dibarius)
Daniil Kartashev (Dumay)
Daria Petrenko (Dacotta)
Dariusz Białkowski (Rakdar)
Dariusz Fitzermann (Fanner)
Denis Kachaev (Capellmaster)
Denis Osipov (Nirvana)
Dmitry Epifanov (Owen)
Edward Rizvanov (Loller)
Emma Jellve (Snuttan)
Evgeniy Sumarokov
Gábor Gyenes (Captain5)
Gergő Tóth (Vessago)
Igor Eged (Iec)
Ilya Katsev (Bromozel)
Ilya Muratov (Furla)
Jan Bielák (Olgoj)
Jan Kopecký (Deafbat)
Jan Purkrábek (Purkys)
Jan Sekułowicz (Johns)
Jan Strádal (Gadael)
Jari Udd (Idioticus)
Jarosław Lange (Vince)
Jiří Šálek (Parez)
Juraj Ďuračka (Panzeriv)
Kamil Pawela (Protiz)
Karol Podwyszyński (Crosslet)
Kjetil Nossum (Kjetil)
Ko-Han Chen
Kristóf Ménesi (Peking)
Krzysztof Gaweł (Spavacz)
Krzysztof Łapsa (Koston)
Lukáš Souček (Boneslash)
Łukasz Białkowski (Lukasz20rts)
Łukasz Majksner (Usiek)
Maciej Nowakowski (Utratos)
Madli Mirme (Madli)
Magdalena Kniejska (Magdula)
Maksym Tomczak (Fokahontaz)
Marcin Bohdankiewicz (Roy)
Marcin Gruca (Casbah)
Marcin Majczyk (Muchaldinho)
Marcin Niedbalec (Ence)
Marcin Wojtasiński (Jas)
Marek Gorzecki (Alicecooper)
Marek Hanzl (Mazec)
Mark Heidmets (Hatemets)
Mark Horvath (Markhorvath)
Martin Höbemägi (Hobemagi)
Martin Kusák
Martin Muzika (Martez)
Mateusz Miśkiewicz (Morpheusz)
Mateusz Rędzioch (Sawyer)
Matiss Riherts (Connect555)
Maxim Karasyov
Michał Kozimor (Devotion)
Michał Pietrusiak (Siweropoulos)
Michal Radimský (Semtexx)
Michał Wileczek (Vilumisiek)
Michał Zajk (Puholek)
Michał Żukowski (Zukole)
Mikhail Kozhin (Loiso)
Mikhail Lomakin (Mikle)
Milan Čapák (Pruda)
Miroslav Háša (Gregi)
Monika Kolouchová (Olsava)
Nikolay Poltaratskiy (Nikolay)
Oleg Bulatovsky (Gelo0one)
Oleg Eremin (Monstr)
Ondřej Nykl (Ondik)
Pavel Laube (Kedlub)
Pavel Makarov (Mak)
Pavlína Brdková (Paja)
Paweł Kosek (S0uthiph0p)
Paweł Nowak (Peaceman)
Paweł Tarasiński (Maestro)
Pei-Yung Sung
Peter Jonsson (Peterjo)
Péter Pórfy (Pinusnegra)
Peter Vrabel (Ouups)
Petr Janura (Budvarek)
Petr Žižka (Cerok)
Piotr Bieniek (Gacul)
Piotr Cych (Bombowy)
Piotr Małowiejski (Angst)
Rafał Szefler (Templar)

Renee Pajuste (Fastfive)
Richard Sandstrom (Ricks)
Roman Belyakov (Bappka)
Roman Berezin (Shpion)
Rudolf Dupszki (Dupsky)
Stanislav Samsonov (Avstars)
Štěpán Tesařík (Testif)
Szczepan Łukasik (Edzi0)
Tauri Purk (Eurogomoku)
Timo Ilu (Rentimo)
Tomáš Barták (Attacker)
Tomáš Němec (Teovan)
Tomáš Sviták (Eskon)
Tunnet Taimla (Kuldne)
Valeriy Kondratiev (Valkon)
Valtteri Pulliainen (Fire2fire)
Vladimir Nipoti (Bano)
Vladimir Sinitsyn (Vladimirs)
Vladimir Sushkov
Vyacheslav Petrov (Krendel)
Wei-Yuan Lu (Ntcbman)
Yi-Feng Chang
Yuriy Kraubner (Yurius)
Yuriy Taiblin
Yuriy Tarannikov (Odin)
Zoltán László (Zoli)