

Gomokuworld's Online World Blitz Cup 2018 Puchar Świata Gomoku Blitz Online 2018



Oficjalna data ogłoszenia: 1 stycznia 2018 r.

Podsumowanie najważniejszych zasad

Organizatorzy

Łukasz Majksner (usiek1992@gmail.com, fb.com/usiek, vk.com/id226026008),
Zoltán László (lzlt9@gmail.com, fb.com/maestro666, vk.com/zoli1997),
Sandra Jones (sandragomoku@gmail.com, fb.com/profile.php?id=100011333320097,
vk.com/id372140299).

Zoltán jest obecnym mistrzem świata w gomoku. Wspiera nas Attila Demjan, dwukrotny mistrz świata w gomoku, który pełni funkcję doradcą.

Gdzie można odnaleźć informacje o przebiegu turnieju?

Oficjalne informacje:

<https://sites.google.com/site/worldblitzcup2018>

Otwarta dyskusja:

https://vk.com/topic-19499145_36001668 (aby uzyskać dostęp, zarejestruj się na stronie vk.com i dołącz do grupy vk.com/gomoku)

<http://forum.gomoku.pl/viewtopic.php?t=2445>

Jak wziąć udział w rozgrywkach?

1. Skontaktuj się z nami i przekaż nam następujące informacje najpóźniej do **środy 24 stycznia 2018 r. 23:59** (domyślnie stosujemy czas warszawski): imię i nazwisko, narodowość, nick na stronie kurnik.pl z przedrostkiem *wbc*, preferowana forma kontaktu (np. adres e-mail, Facebook).

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: **sobotę 27 stycznia o 19:00**, niedzielę 28 stycznia o 12:00 oraz w **niedzielę 4 lutego o 17:00**. 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 26 stycznia 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.), potwierdzone 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.

Turniej rozpoczyna się fazą grupową, w której każdy rozgrywa kilka meczy w obrębie swojej grupy, następnie rozgrywana jest faza podwójnej eliminacji. Każdy awansuje do drugiej fazy turnieju, jednakże gracze zajmujący dwa pierwsze miejsce w obrębie swojej grupy mają dużą przewagę: mogą odpaść z turnieju po dwóch przegranych meczach, podczas gdy pozostali – już po jednym.

Mecze

1. Przed meczem uczestnicy ustalają między sobą odpowiadający im dzień i godzinę spotkania oraz powiadają nas o tym co najmniej **24 godziny** 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:

- Mecz kończy się w momencie wyłonienia zwycięzcy.
- Aby wygrać mecz w fazie grupowej, należy wygrać **11 gier**.
- Aby wygrać mecz w fazie podwójnej eliminacji (z wyjątkiem meczu finałowego pomiędzy ostatnią dwójką graczy pozostałych w turnieju), należy wygrać co najmniej **16 gier** oraz osiągnąć **przewagę 2 wygranych**. Jeżeli po rozegraniu **51 partii** żaden z graczy nie osiągnie przewagi 2 wygranych, zwycięzcą zostaje gracz, który wygrał więcej gier.
- Aby wygrać mecz finałowy pomiędzy ostatnią dwójką graczy pozostałych w turnieju, należy wygrać co najmniej **22 gry** oraz osiągnąć przewagę **4 wygranych**. Jeżeli po rozegraniu **71 partii** żaden z graczy nie osiągnie przewagi 4 wygranych, zwycięzcą zostaje gracz, który wygrał więcej gier.

5. Po każdym **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 kołowym (każdy z każdym). Przydział do grup będzie względnie losowy – dołożymy starań, aby w jednej grupie nie było samych silnych graczy.

Kryteria ustalania ostatecznych pozycji końcowych w grupach (w kolejności ich stosowania):

1. Liczba wygranych meczów.
2. Różnica między liczbą wygranych i przegranych pojedynczych gier.
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. Różnica między liczbą wygranych i przegranych pojedynczych gier pomiędzy graczami z tym samym wynikiem.
4. Dodatkowe gry zgodnie z decyzją organizatorów.

Faza grupowa potrwa **3 tygodnie** – w tym czasie gracze będą mogli ustalać terminy spotkań w obrębie swoich grup w dowolnej kolejności.

Faza podwójnej eliminacji

W tej fazie rozegrane zostaną równocześnie dwa turnieje w systemie pucharowym, zwane górną i dolną drabinką. Gracze wyeliminowani z górnej drabinki lądują w kolejnej rundzie w dolnej drabince, z kolei gracze wyeliminowani z dolnej drabinki zostają jednocześnie wyeliminowani z całego turnieju. Górna drabinka będzie się wstępnie składać z graczy, którzy uplasowali się na dwóch pierwszych miejscach w swoich grupach w fazie grupowej, a wszyscy pozostali gracze znajdują się w dolnej drabince. W decydującej fazie rozgrywek odbędzie się mecz pomiędzy zwycięzcami górnej i dolnej drabinki. Jeżeli wygra zwycięzca górnej drabinki, to zostanie on zwycięzcą turnieju, w przeciwnym razie zostanie rozegrany pomiędzy nimi rewanżowy mecz, który zadecyduje o tytule.

Po zakończeniu fazy grupowej zostanie przeprowadzone losowanie mające na celu obsadzenie miejsc i stworzenie parowań w obydwu drabinkach w fazie podwójnej eliminacji, z uwzględnieniem miejsc zajętych przez graczy w fazie grupowej. Dołożymy starań, aby uniknąć zbyt wczesnych bezpośrednich starć pomiędzy bardzo silnymi graczami.

Każda runda fazy podwójnej eliminacji potrwa **2 tygodnie**.

Zasady fair play

W czasie rozgrywek korzystanie z programów jest zabronione.

Ponieważ oszukiwanie w czasie jednoczynutowych 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 ma 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 kwestii porozumieć, uszkodzony 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. Dodatkowo, wszyscy zdobywcy podium otrzymają medale.

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

Przejdź do następnej strony aby sprawdzić listę uczestników zwolnionych z turnieju kwalifikacyjnego.

Gracze zwolnieni z turnieju kwalifikacyjnego:

(uszeregowani alfabetycznie według imion)

| | | |
|--------------------------------|------------------------------|---------------------------------|
| Adam Harmasz (Henry) | Jakub Horák (3ifndef) | Oleg Bulatovsky (Gelo0one) |
| Adam Horvath (Anakinn) | Jan Kopecký (Deafbat) | Oleg Eremin (Monstr) |
| Adam Varga (Songokussj) | Jan Purkrábek (Purkys) | Ondřej Nykl (Ondik) |
| Adam Waclawik (Okcthunder) | Jan Sekułowicz (Johns) | Pavel Elizarov (Baumanec) |
| Adrian Czychowski (Adiem) | Jari Udd (Idioticus) | Pavel Laube (Kedlub) |
| Adrian Fitzermann (Adifek) | Jarosław Lange (Vince) | Pavel Makarov (Mak) |
| Aleš Rybka (Autickocz) | Juraj Ďuračka (Panzeriv) | Pavĺína Brdková (Paja) |
| Alex Maldonado (Palacio) | Jussi Ikonen | Paweł Nowak (Peaceman) |
| Alexandr Bogatirev (Bayc) | Kamil Pawela (Protiz) | Paweł Tarasiński (Maestro) |
| Alexandr Ezupov (Mordan) | Kjetil Nossun (Kjetil) | Peter Jonsson (Peterjo) |
| Alexey Lebedev (Alleb) | Kristóf Ménesi (Peking) | Peter Vrabel (Ouups) |
| Alexey Mikhaylov (Cantabile) | Krzysztof Łapsa (Koston) | Petr Žižka (Cerok) |
| Anatolij Smirnov (Barbos) | Kuno Kolk (Quaqua) | Piotr Bieniek (Gacul) |
| Andrey Litvinenko (Popovich) | Lukáš Souček (Boneslash) | Piotr Małowiejski (Angst) |
| Andry Purk (Kuubik) | Łukasz Białkowski | Przemysław Wardach (Brain) |
| Ants Soosorv (Ants) | (Łukasz20rts) | Radim Kostlivý (Specs) |
| Arkadiusz Rygiel (Joyoman) | Łukasz Majksner (Usiek) | Roman Belyakov (Bappka) |
| Artur Tamiola (Arczi) | Maciej Nowakowski (Utratos) | Roman Berezin (Shpion) |
| Attila Demján (Attila) | Madli Mirme (Madli) | Rudolf Dupszki (Dupsky) |
| Björn Lind (Bursan) | Magdalena Kniejska (Magdula) | Sándor Gyüre (Sargakiskacs) |
| Bogdan Brachaczek (Bbj) | Marcin Majczyk (Muchaldinho) | Sergey Petrov (Ziraelle) |
| Csaba Kampós (Dibarius) | Marcin Wojtasiński (Jas) | Stepan Peskov (Patron) |
| Daria Petrenko (Dacotta) | Marek Gorzecki (Alicecooper) | Štěpán Tesařík (Testif) |
| Dariusz Białkowski (Rakdar) | Marek Hanzl (Mazec) | Szczepan Łukasik (Edzi0) |
| Dariusz Fitzermann (Fanner) | Mark Heidmets (Hatemets) | Tauri Purk (Eurogomoku) |
| Denis Kachaev (Capellmaster) | Mark Horvath (Markhorvath) | Timo Ilu (Rentimo) |
| Denis Osipov (Nirvana) | Martin Höbemägi (Hobemagi) | Tomáš Němec (Teovan) |
| Dmitry Epifanov (Owen) | Martin Muzika (Martez) | Tomáš Sviták (Eskon) |
| Dmitry Gorbachev (Pamp164) | Mateusz Rędzioch (Sawyer) | Tunnet Taimla (Kuldne) |
| Edward Rizvanov (Loller) | Matiss Riherts (Connect555) | Valeriy Kondratiev (Valkon) |
| Gábor Gyenes (Captain5) | Maxim Karasyov | Valtteri Pulliainen (Fire2fire) |
| Georg-Romet Topkin (Sakitgigi) | Michał Kozimor (Devotion) | Vladimir Mokeev (Redsun9) |
| Gergő Tóth (Vessago) | Michał Pietrusiak | Vladimir Nipoti (Bano) |
| Ibrahim Aslan Kaan | (Siweropoulos) | Vladimir Sinitsyn (Vladimirs) |
| (Cuttingshapes) | Michał Zajk (Puholek) | Vladimir Sushkov |
| Igor Eged (Iec) | Michał Żukowski (Zukole) | Wei-Yuan Lu (Ntcbman) |
| Ilya Katsev (Bromozel) | Mikhail Kozhin (Loiso) | Yuriy Kraubner (Yurius) |
| Ilya Muratov (Furla) | Mikhail Lomakin (Mikle) | Yuriy Tarannikov (Odin) |
| Jair Damián Martínez (Nestea) | Miroslav Háša (Gregi) | Zoltán László (Zoli) |