Gomokuworld's Online World Blitz Cup 2019
Puchar Świata Gomoku Blitz Online 2019

Oficjalna data ogłoszenia: 3 stycznia 2019 r.

Podsumowanie najważniejszych zasad

Organizatorzy

Łukasz Majksner (usiek1992@gmail.com, fb.com/usiek, vk.com/id226026008),
Zoltán László (lzltn9@gmail.com, fb.com/maestro666, vk.com/zoli1997),
Márk Horváth (mark1994horvath@gmail.com, fb.com/markhorvath17, vk.com/markhorvath94).
Zoltán jest obecnym mistrzem świata w gomoku. Wspiera nas Attila Demjan, dwukrotny mistrz świata w gomoku, który pełni funkcję doradczą.

Gdzie można odnaleźć informacje o przebiegu turnieju?

Oficjalne informacje:
https://sites.google.com/site/worldblitzcup2019

Otwarta dyskusja:
https://vk.com/topic-19499145_39720473 (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 **czwartku 24 stycznia 2019 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 26 stycznia o 19:00**, **niedzielę 27 stycznia o 12:00** oraz w **niedzielę 3 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 25 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 powiadamiają 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 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 gracz (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 znajdą 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 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 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, 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. 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)

Ádám Beer
Adam Harmasz (Henry)
Adam Horvath (Anakinn)
Ádám Varga (Songokussj)
Adam Wacławik (Okcthunder)
Adéla Krylová (Raptorr)
Adrian Czychowski (Adiem)
Adrian Fitzermann (Adifek)
Aleš Rybka (Autickocz)
Alex Maldonado (Palacio)
Alexandr Bogatirev (Bayc)
Alexandr Ezupov (Mordan)
Alexey Lebedev (Alleb)
Alexey Mikhaylov (Cantabile)
Anatoliy Smirnov (Barbos)
Andrea Nagy (Duracellnyuszi)
Andrey Litvinenko (Popovich)
Andry Purk (Kuubik)
Andrei Matei (Andy77ro)
Anton Efremov (Bogimp)
Ants Soosorv (Ants)
Arkadiusz Rygiel (Joyoman)
Artur Tamioła (Arczi)
Attila Demján (Attila)
Attila Hegedűs (Oti)
Attila Kelemen (Februar29)
Beáta Vajda
Björn Lind (Bursan)
Bogdan Brachaczek (Bbj)
Csaba Kamarás
Csaba Kampós (Dibarius)
Daria Petrenko (Dacotta)
Dariusz Białkowski (Rakdar)
Dariusz Fitzermann (Fanner)
Denis Fedotov
Denis Kachaev (Capellmaster)
Denis Osipov (Nirvana)
Dmitry Epifanov (Owen)
Dmitry Gorbachev (Pamp164)
Edward Rizvanov (Loller)
Ferenc Volman
Frantisek Fnukal (Denzel)
Gábor Gyenes (Captain5)
Gábor Simon (Segitsistenem)
Gábor Sokorai
Gasan Babaev (Ggasan)
Georg-Romet Topkin (Sakitgigi)
Georgy Metreveli
Gergő Tóth (Vessago)
Hajnalka Kovács (Hajnal)
Ibrahim Aslan Kaan (946)
Igor Eged (Iec)
Ilya Katsev (Bromozel)
Ilya Muratov (Furla)
Jaír Damián Martínez (Nestea)
Jakub Horák (3ifndef)
Jan Kopecký (Deafbat)
Jan Purkrábek (Purkys)
Jan Sekułowicz (Johns)
Jari Udd (Idioticus)
Jarosław Lange (Vince)
Juraj Ďuračka (Panzeriv)
Jussi Ikonen
Kamil Pawela (Protiz)
Kjetil Nossum (Kjetil)
Kristóf Ménesi (Peking)
Krisztina Kamarás
Krzysztof Łapsa (Koston)
Kuno Kolk (Quaqua)
Le Chi Thinh (Takaki)
Luiz Diaz (Wuicho97)
Lukáš Souček (Boneslash)
Ly Nguyen (Anhngheo)
Łukasz Białkowski (Lukasz20rts)
Łukasz Majksner (Usiek)
Maciej Nowakowski (Utratos)
Madli Mirme (Madli)
Magdalena Kniejska (Magdula)
Manó Gyenei (torpe)
Marcin Majczyk (Muchaldinho)
Marcin Wojtasiński (Jas)
Marek Gorzecki (Alicecooper)
Marek Hanzl (Mazec)
Mark Heidmets (Hatemets)
Mark Horvath (Markhorvath)
Markus Ikla
Martin Höbemägi (Hobemagi)
Martin Muzika (Martez)
Mateusz Rędzioch (Sawyer)
Matheus dos Santos de Oliveira (Maths93)
Matiss Riherts Connect555)
Maxim Karasyov
Michał Kozimor (Devotion)
Michał Pietrusiak (Siweropoulos)

Michał Zajk (Puholek)
Michał Żukowski (Zukole)
Mikhail Kozhin (Loiso)
Mikhail Lomakin (Mikle)
Miroslav Háša (Gregi)
Miroslav Kováč
Nemanja Jakovljevic (Serbiaaa)
Oleg Bulatovsky (Gelo0one)
Oleg Eremin (Monstr)
Ondřej Nykl (Ondik)
Pavel Elizarov (Baumanec)
Pavel Laube (Kedlub)
Pavel Makarov (Mak)
Pavlína Brdková (Paja)
Paweł Nowak (Peaceman)
Paweł Tarasiński (Maestro)
Peter Jonsson (Peterjo)
Peter Vrabel (Ouups)
Petr Žižka (Cerok)
Piotr Bieniek (Gacul)
Piotr Małowiejski (Angst)
Przemysław Wardach (Brain)
Radim Kostlivý (Specs)
Roman Belyakov (Bappka)
Roman Berezin (Shpion)
Rudolf Dupszki (Dupsky)
Sándor Gyüre (Sargakiskacsa)
Semir Arabo (Lamarab)
Sergey Andronov (Malbilli)
Sergey Petrov (Ziraelle)
Stepan Peskov (Patron)
Štěpán Tesařík (Testif)
Szczepan Łukasik (Edzi0)
Tauri Purk (Eurogomoku)
Timo Ilu (Rentimo)
Tomáš Němec (Teovan)
Tomáš Sviták (Eskon)
Tunnet Taimla (Kuldne)
Valeriy Kondratiev (Valkon)
Valtteri Pulliainen (Fire2fire)
Vladimir Mokeev (Redsun9)
Vladimir Nipoti (Bano)
Vladimir Sinitsyn (Vladimirs)
Vladimir Sushkov
Wei-Yuan Lu (Ntcbman)
Yuriy Kraubner (Yurius)
Yuriy Tarannikov (Odin)
Zoltán László (Zoli)
Zoltán Sonkoly (Ironspine)
Zsolt Szabó (Lightwarrior)