Gomokuworld's Online World Blitz Cup 2021

Puchar Świata Gomoku Blitz Online 2021

Oficjalna data ogłoszenia: 15 lutego 2021 r.

Podsumowanie najważniejszych zasad

Organizatorzy

Zoltán László (lzltn9@gmail.com, fb.com/maestro666, vk.com/zoli1997),
Łukasz Majksner (usiek1992@gmail.com, fb.com/usiek, vk.com/id226026008),
Márk Horváth (mark1994horvath@gmail.com, fb.com/markhorvath17, vk.com/markhorvath94),
Jakub Horák (jakubhorak2003@seznam.cz, fb.com/profile.php?id=100011997493100).

Gdzie można odnaleźć informacje o przebiegu turnieju?

Oficjalne informacje:
https://sites.google.com/view/wbc2021

Otwarta dyskusja:
http://forum.gomoku.pl/viewtopic.php?t=2521
https://vk.com/topic-19499145_47113604

Jak wziąć udział w rozgrywkach?

Skontaktuj się z nami i przekaż nam następujące informacje najpóźniej do **czwartku 11 marca 2021 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 **worldblitzcup**. Turnieje odbędą się w: **sobotę 13 marca o 19:00**, **niedzielę 14 marca o 10:00** oraz w **niedzielę 21 marca o 17:00**. Parametry: **9 rund, 1 min + 1 s, 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 piątku **12 marca** 23:59.

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 + 1 s** 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

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, mogą nas oni poprosić o pomoc językową. Posługujemy się językami: angielskim, polskim, węgierskim, rosyjskim oraz niemieckim.

O graczu stawiającym otwarcie w pierwszej partii meczu decyduje serwer rozgrywek (jest to od nas niezależne).

Jeżeli dana partia zakończy się remisem, obaj gracze zyskują 0,5 pkt.

Liczba gier w danym meczu:

- Mecz fazy grupowej kończy się po rozegraniu **15 gier**.
- Mecz fazy podwójnej eliminacji kończy się w momencie wyłonienia zwycięzcy.
- Aby wygrać mecz w fazie podwójnej eliminacji (z wyjątkiem meczu finałowego pomiędzy ostatnią dwójką graczy pozostałych w turnieju), należy zdobyć co najmniej **13 punktów** oraz osiągnąć **przewagę 2 punktów**. Jeżeli po rozegraniu **41 partii** żaden z graczy nie osiągnie przewagi 2 punktów, zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył więcej punktów. Jeżeli po rozegraniu 41 gier jest remis, wygrywa ten z graczy, który wygra kolejną nieremisową partię.
- Aby wygrać mecz finałowy pomiędzy ostatnią dwójką graczy pozostałych w turnieju, należy zdobyć co najmniej **19 punktów** oraz osiągnąć przewagę **4 punktów**. Jeżeli po rozegraniu **61 partii** żaden z graczy nie osiągnie przewagi 4 punktów, zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył więcej punktów. Jeżeli po rozegraniu 61 gier jest remis, wygrywa ten z graczy, który wygra kolejną nieremisową partię.

5. Po każdych **10 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.

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 oraz weryfikacji.

Gracze zwolnieni z turnieju kwalifikacyjnego:

(uszeregowani alfabetycznie według imion)

Ádám Beer
Adam Harmasz (Henry)
Adam Horváth (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)
Anatoly 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)
Aurel Xhara (Antares)
Bartosz Łoś (Losiu)
Beáta Vajda (Beata7211)
Björn Lind (Bursan)
Bogdan Brachaczek (Bbj)
Ciarán Lucey (Kiki)
Csaba Kamarás (Csaba)
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)
Eva Orlova (Kakosik)
Ferenc Volman (Juves)
Frantisek Fnukal (Denzel)
Gábor Gyenes (Captain5)
Gábor Simon (Segitsistenem)
Gábor Sokorai (Peisz)
Gasan Babaev (Ggasan)
Georg-Romet Topkin (Sakitgigi)
Georgy Metreveli
Gergő Tóth (Vessago)
Hajnalka Kovács (Hajnal)
Ibrahim Kaan Aslan (Ibo)
Igor Eged (Iec)
Ilya Katsev (Bromozel)
Ilya Muratov (Furla)
Jaír Damián Martínez (Nestea)
Jakub Horák (3ifndef)
Jakub Mularski (Muri)
Jan Kopecký (Deafbat)
Jan Purkrábek (Purkys)
Jan Sekułowicz (Johns)
Jana Adámková (Seabow)
Janka Balázsi
Jari Udd (Idioticus)
Jarosław Lange (Vince)
Juraj Ďuračka (Panzeriv)
Jussi Ikonen (Jussi)
Kacper Wojtyra (Epil0g)
Kamil Pawela (Protiz)
Karol Podwyszyński (Crosslet)
Kjetil Nossum (Kjetil)
Kristóf Ménesi (Peking)
Krisztina Kamarás (Kaktuszka)
Krisztofer Sebők (Krisz)
Krzysztof Łapsa (Koston)
Kuno Kolk (Quaqua)
Lê Chí Thịnh (Takaki)
Luis Diaz (Wuicho97)
Lukáš Souček (Boneslash)

Lukáš Tabery (Taberon)
Ly Nguyen (Anhngheo)
Łukasz Białkowski (Lukasz20rts)
Łukasz Majksner (Usiek)
Maciej Nowakowski (Utratos)
Madli Mirme (Madli)
Magdalena Kniejska (Magdula)
Maksim Lavrik-Karmazin (Jungar)
Manó Gyenei (Torpe)
Marcin Majczyk (Muchaldinho)
Marcin Wojtasiński (Jas)
Marek Gorzecki (Alicecooper)
Marek Hanzl (Mazec)
Mark Heidmets (Hatemets)
Márk Horváth (Markhorvath)
Markus Ikla (Iglu)
Martin Höbemägi (Hobemagi)
Martin Muzika (Martez)
Matěj Holub (Piggi)
Matej Mikuš (Matejmik)
Mateusz Marek (Irrational)
Mateusz Miśkiewicz (Morpheusz)
Mateusz Rędzioch (Sawyer)
Matheus dos Santos de Oliveira (Maths93)
Matiss Riherts (Ok366)
Matyás Zavadil (Matyci)
Maxim Karasyov
Michal Holec (Marhule)
Michał Kozimor (Devotion)
Michał Pietrusiak (Siweropoulos)
Michał Zajk (Puholek)
Michał Żukowski (Zukole)
Mikhail Kozhin (Loiso)
Mikhail Lomakin (Mikle)
Miroslav Háša (Gregi)
Miroslav Kováč (Miro76)
Mojmír Mykiska (Mojo)
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 Vrábel (Ouups)
Petr Žižka (Cerok)
Piotr Bieniek (Gacul)
Piotr Cych (Bombowy)
Piotr Małowiejski (Angst)
Przemysław Wardach (Brainiiac)
Radim Kostlivý (Specs)
Richard Turčan (Richard)
Roman Belyakov (Bappka)
Roman Berezin (Shpion)
Rudolf Dupszki (Dupsky)
Sándor Gyüre (Sargakiskacsa)
Semir Arabo (Lamarab)
Sergey Andronov (Malbilli)
Sergey Petrov (Ziraelle)
Stanislav Starosvitsky (Snuffy)
Stepan Peskov (Patron)
Štěpán Tesařík (Testif)
Sylva Mertanová (Tephro)
Szczepan Łukasik (Edzi0)
Tauri Purk (Eurogomoku)
Tibor Horcsin (Tiberiusimp)
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 (Vpsushkov)
Wei-Yuan Lu (Ntcbman)
Yuriy Kraubner (Yurius)
Yuriy Tarannikov (Odin)
Zoltán László (Zoli)
Zoltán Sonkoly (Ironspine)
Zsolt Juhász (Toxigen)
Zsolt Szabó (Lightwarrior)