

# PORADNIK ORGANIZATORA TURNIEJÓW GO



Tłumaczenie i skład: Radosław Jachym  
Korekta stylistyczna: Joanna Noga  
Korekta techniczna: Krzysztof Grabowski

## SPIS TREŚCI

<b>WSTĘP.....</b>	<b>3</b>
<b>1. PLANOWANIE TURNIEJU .....</b>	<b>4</b>
1.1. CZAS I MIEJSCE .....	4
1.2. DOFINANSOWANIE .....	5
1.3. SYSTEM .....	5
1.4. RODZAJ TURNIEJU .....	6
1.5. INFORMACJA O TURNIEJU .....	7
1.6. HARMONOGRAM .....	8
1.7. NAGRODY .....	8
1.8. WPISOWE .....	9
1.9. DODATKOWE INFORMACJE .....	9
1.10. TURNIEJE DWUDNIOWE .....	10
<b>2. PROWADZENIE TURNIEJU .....</b>	<b>12</b>
2.1. PRZED TURNIEJEM .....	12
2.2. GŁÓWNE UWAGI .....	12
2.3. PAROWANIE .....	13
2.4. DODATKOWE ATRAKCJE/TURNIEJE .....	13
2.5. PO TURNIEJU .....	14
<b>3. SYSTEM MCMAHONA .....</b>	<b>15</b>
3.1. INFORMACJE PODSTAWOWE .....	15
3.2. TOP BAR .....	15
3.3. HANDICAPY .....	16
3.4. PAUZOWANIE .....	16
3.5. WALKOWER .....	17
3.6. KOŃCOWY ZWYCIĘZCA .....	17
<b>4. ORGANIZOWANIE REJESTRACJI I PAROWANIA .....</b>	<b>19</b>
4.1. TERMINARZ .....	19
4.2. MIEJSCE PRACY .....	20
4.3. REJESTRACJA .....	20
4.4. PAROWANIE .....	22
4.5. WYNIKI .....	24
4.6. ZAKOŃCZENIE .....	25
<b>5. INNE SYSTEMY TURNIEJOWE .....</b>	<b>26</b>
5.1. NOKAUT PROSTY .....	26
5.2. NOKAUT Z DRABINKĄ PRZEGRANYCH (JUDAN SYSTEM) .....	26
5.3. NOKAUT UOGÓLNIONY .....	27
5.4. SYSTEM GRUPOWY .....	27
5.5. SYSTEM SZWAJCARSKI .....	27
5.6. SYSTEM SZWAJCARSKI W GRUPACH .....	28
5.7. LIGA .....	28
5.8. NOKAUT SZWAJCARSKI .....	28
5.9. SYSTEMY MIESZANE .....	28
<b>DODATEK A PODSTAWOWE ZASADY NA TURNIEJACH ORGANIZOWANYCH W POLSCE ...</b>	<b>29</b>
<b>DODATEK B PODSTAWOWE WYMOGI ORGANIZOWANIA TURNIEJÓW KLASY MISTRZOWSKIEJ .....</b>	<b>30</b>
<b>DODATEK C KONTAKT .....</b>	<b>31</b>
<b>DODATEK D PRZYKŁADOWA NOTKA PRASOWA .....</b>	<b>32</b>
<b>DODATEK E SŁOWNICZEK UŻYWANYCH POJĘĆ .....</b>	<b>33</b>
<b>DODATEK F KARTA IDENTYFIKACYJNA UCZESTNIKA .....</b>	<b>34</b>

## Wstęp

Kiedy przystępowałem do pracy nad tłumaczeniem poradnika z wersji angielskiej, nie zastanawiałem się nad jego koncepcją. Był to jeden z projektów bez daty zakończenia, przeznaczony do realizacji podczas długich zimowych wieczorów. W trakcie pisania uzmysłowiłem sobie jednak, że samo tłumaczenie nie wystarczy, że „Polacy nie gęsi...” itd. Od tego momentu starałem się dostosowywać tłumaczenie brytyjskiego tekstu do polskich realiów.

Przyszedł w końcu moment, gdy dokument po wielu poprawkach był gotowy i wtedy postanowiłem przeczytać go w całości jeszcze raz, od deski do deski, i... złapałem się za głowę. Tak dużo informacji, możliwości, wymagań i obowiązków. Że niby w jaki sposób to wszystko spamiętać!? Jakim cudem to ma zachęcić przyszłych organizatorów do wykonania pierwszego kroku!? Taka kobyła! Po chwili jednak mój tok myślenia przeskoczył na bardziej pozytywne tory.

Moi drodzy, aby zorganizować turniej, wcale nie potrzebujecie tych wszystkich wskazówek. Żeby się dobrze bawić, żeby rywalizować, nie potrzebujecie miesięcy przygotowań. Wystarczy, że będziecie mieć miejsce, gdzie się spotykacie, aby rozegrać partie, kilka – kilkanaście osób, zestawy do gry i, oczywiście, chęć rywalizacji.

Ten poradnik to zbiór wskazówek, przydatnych głównie dla tych, którzy chcą zorganizować turniej przeznaczony dla większej liczby osób, w tym dla graczy, z którymi nie spotykasz się co tydzień w klubie. Im większy turniej, tym lepiej trzeba być przygotowanym, nie tylko po to, aby uczestnicy się dobrze czuli, lecz również dlatego, żeby organizator mógł spać spokojnie zarówno przed, jak i po turnieju. Żeby poczuł satysfakcję z dobrze wykonanej roboty, a uczestnicy gratulowali mu na GO-l świetnej organizacji :)

Wierzę, że każdy potencjalny lub obecny organizator znajdzie tu coś dla siebie, coś, co będzie mógł wykorzystać podczas przygotowania goistycznej imprezy.

# 1. Planowanie turnieju

## 1.1. Czas i miejsce

Planowanie czasu i miejsca turnieju powinno rozpocząć się przynajmniej 3 – 4 miesiące z wyprzedzeniem. Wybór daty ma oczywiście wpływ na dostępność miejsc, w których może zostać rozegrany turniej, dlatego tak ważne jest, aby ustalanie tych dwóch podstawowych rzeczy zacząć odpowiednio wcześniej i być w miarę możliwości elastycznym.

W wypadku turniejów o zasięgu większym niż lokalny, koordynator turniejowy PSG pomoże wybrać taką datę, aby nie kolidowała z innymi turniejami. Ewentualnie można skorzystać z kalendarza turniejowego<sup>1</sup>. Naturalnie, najlepiej byłoby, gdyby terminy turniejów nie nakładały się na siebie (tym bardziej, jeśli jeden z turniejów jest rangi mistrzowskiej), choć nie ma to tak wielkiego znaczenia, jeśli turnieje będą odbywały się na przeciwległych krańcach kraju. Należy również rozpatrywać dany termin lokalnie. Jeżeli w niedalekim odstępie czasowym w danym regionie odbędą się dwa turnieje, może to spowodować niską frekwencję na jednym z nich.

W przypadku wyboru miejsca turnieju, należy wziąć kilka czynników pod uwagę:

- **Koszt wynajmu** – prawdopodobnie najważniejsza rzecz, którą należy rozpatrzyć. Im większy koszt wynajmu lokalu, tym większe wpisowe, mniej nagród, dodatkowych atrakcji etc., co zwykle wpływa negatywnie na liczbę uczestników. Być może uda Ci się znaleźć salę, która będzie udostępniona bezpłatnie, np. w szkołach, domach kultury itd. Przed podjęciem decyzji należy wyliczyć, ilu uczestników będzie potrzebnych, aby ta opłata się zwróciła, i ewentualnie zrobić małe rozeznanie, czy jest „zapotrzebowanie” na taki turniej w okolicy.
- **Wielkość sali** – Ilu uczestników spodziewasz się? Odpowiedź na to pytanie zwykle nie jest prosta, szczególnie dla początkującego organizatora. Tym niemniej, należy ustalić pewną minimalną liczbę uczestników i brać to pod uwagę podczas każdego etapu przygotowań do turnieju.
- **Stoły** – Czy na sali znajduje się odpowiednia ilość stołów i krzeseł? Czy stoły są odpowiedniej wielkości, aby pomieścić goban, kamienie oraz zegar? Jeśli tak, sprawdź, czy po ustawieniu stołów uczestnicy będą mieć wystarczająco miejsca, aby grać swobodnie (zbyt ciasne ustawienie stołów znacząco wpływa na komfort gry).
- **Herbata i kawa** – jest to podstawa, którą organizator powinien zapewnić zawodnikom. Nie powinno też zabraknąć wody mineralnej. Czy jest dostępna kuchnia lub zakątek, gdzie można ustawić stół z czajnikiem elektrycznym, napojami, kubkami itd.? Jeśli nie ma takiej możliwości, zorientuj się, czy nieopodal znajduje się sklep spożywczy (otwarty!) lub ewentualnie kawiarnia. Ze względu na to, że podczas gry uczestnik zużywa dużo energii (nie wspominając o tym, że gości to głodomory), dobrym dodatkiem do napojów są wszelkiego rodzaju ciasta i ciasteczka.
- **Jedzenie** – Czy zorganizujesz obiad na miejscu? Nie jest to konieczne, choć niektórzy organizatorzy planują i tego typu sprawy. Jeśli nie, zrób listę restauracji, fast-foodów znajdujących w okolicy i udostępni ją uczestnikom, najlepiej przed dniem rozpoczęcia turnieju na stronie WWW.
- **Dostępność** – Czy trudno jest dostać się na miejsce za pomocą środków transportu publicznego? Czy jest dostępny parking (bezpłatny)?

---

<sup>1</sup><http://wiki.go.art.pl/turnieje>

Kolejną rzeczą, którą warto sprawdzić, jest oświetlenie i ogrzewanie. Czy jest wystarczające? Jeśli nie, postaraj się o dodatkowe oświetlenie/ogrzewanie odpowiednio wcześniej.

Gdy już ustalony został zarówno czas, jak i miejsce, zrób odpowiedni wpis w kalendarzu turniejowym lub poproś o to koordynatora turniejowego PSG.

## 1.2. Dofinansowanie

Jeśli chcesz zwiększyć atrakcyjność turnieju poprzez np. tańsze noclegi, lepsze nagrody lub większą liczbę kategorii, w których są one przyznawane – powinieneś zorientować się, czy w okolicy urząd miasta, dom kultury itp. wspomogą Twój turniej finansowo lub rzeczowo, np. w postaci gadżetów promujących miasto (pendrivy, kalendarze itd.).

Z prośbą o dofinansowanie można również zwrócić się do zarządu PSG. Konieczne będzie krótkie uzasadnienie, na co będą przeznaczone przyznane środki z uprzednio przygotowanym budżetem imprezy

Poza tym, zawsze można poszukać prywatnego sponsora wśród lokalnych firm. Im większy turniej, tym większe koszty i każdy zastrzyk finansowy może ułatwić organizację.

## 1.3. System

Obecnie co najmniej połowa turniejów (4 lub 5 rund) w Polsce rozgrywana jest przy użyciu systemu McMahon (rozdz. 3). Jednak w tym wypadku nie należy kierować się zasadą większości i wyboru systemu, jakim będzie rozgrywany turniej, należy dokonać świadomie. Być może nadmiar turniejów typu McMahon spowoduje, że więcej ludzi będzie chętnych na małą odmianę.

Pozostałe najbardziej popularne systemy to (z handicapem lub bez):

- szwajcarski (także w grupach)
- liga.

Wszystkie systemy współzawodnictwa są szczegółowo opisane w rozdziale 5.

### Klasa turnieju

Zdecydowana większość turniejów zalicza się do rankingu PSG, a także do ratingu EGF<sup>2</sup>. Do rankingu PSG uwzględnia się wszystkie turnieje rozgrywane w Polsce, a także turnieje zagraniczne z udziałem polskich graczy, z czasem gry co najmniej 30 minut + 10 sekund byo-yomi, lub co najmniej 45 minut bez byo-yomi.

W turniejach zaliczanych do ratingu EGF uzyskane punkty ratingowe są mnożone przez odpowiedni współczynnik, w zależności od klasy turnieju.

Od organizatora zależy, jakiej klasy turniej chce zorganizować. Im wyższej klasy turniej, tym wyższe wymagania stawiane są organizatorom, ale także większa szansa na przyjazd wielu graczy, zwłaszcza tych silniejszych (ale nie tylko).

Poszczególne klasy turniejów<sup>3</sup> (ze względu na czas rundy):

- **Klasa A** – minimum 60 minut czasu podstawowego oraz minimum 75 minut czasu rozszerzonego\*. Współczynnik rankingu wynosi 1.00. Przykładowo, czas rundy podczas standardowego turnieju klasy A w Polsce to 60 minut czasu podstawowego + 30 sekund *byo-yomi*.

<sup>2</sup> [http://pl.wikipedia.org/wiki/Dan\\_\(go\)](http://pl.wikipedia.org/wiki/Dan_(go))

<sup>3</sup> <http://gemma.ujf.cas.cz/~cieply/GO/format.html>

- **Klasa B** – minimum 40 minut czasu podstawowego oraz minimum 50 minut czasu rozszerzonego\*. Współczynnik ratingu wynosi 0.75. Przykładowo czas rundy w standardowym turnieju klasy B w Polsce to 45 minut czasu podstawowego + 20 sekund *byo-yomi*.
- **Klasa C** – minimum 25 minut czasu podstawowego oraz minimum 30 minut czasu rozszerzonego\*. Współczynnik rankingu wynosi 0.50. Przykładowo czas rundy w standardowym turnieju klasy C w Polsce to 30 minut czasu podstawowego + 15 sekund *byo-yomi*.

\* Czas rozszerzony – czas podstawowy + czas potrzebny na wykonanie 45 ruchów w niedoczasy (*byo-yomi*)

Jeżeli chcesz przetestować nowy system rozgrywek, zorganizuj turniej o niższej klasie.

Turnieje typu lightning, rengo (rozdz. 1.3) lub turnieje na planszach mniejszych niż 19x19 nie są zaliczane do ratingu EGF.

## 1.4. Rodzaj turnieju

Istnieje kilka różnych rodzajów rozgrywek turniejowych, najpopularniejsze są następujące:

- **Turniej klasyczny** – w standardowym turnieju rozgrywka odbywa się pomiędzy dwoma graczami, podstawowy czas na grę wynosi minimum 30 minut + 10 sek. *byo-yomi* (podrozdz. 1.3). Tylko klasyczne turnieje liczone są do ratingu PSG oraz EGF.
- **Pair Go<sup>4</sup>** – rozgrywki prowadzone są pomiędzy parami (dwóch na dwóch). Gracze stanowiący parę naprzemiennie stawiają kamienie jednego koloru i nie mogą między sobą komunikować się w żaden sposób (jedyne dozwolone pytania: „Czyj teraz ruch?”, „Poddajemy?” – przy czym to ostatnie pytanie może zadać tylko ten gracz, który ma właśnie wykonać ruch). Jeżeli podczas gry przez pomyłkę osoba z pary popełni błąd i zagra w momencie, gdy powinien zagrać jej partner, para zostaje natychmiast ukarana oddaniem 3 jeńców przeciwnikom. Bardzo często podstawową zasadą w pair Go jest to, że parę muszą stanowić gracze odmiennej płci.
- **Rengo** – odmiana pair Go, jednak tutaj jednym kolorem gra 3 lub więcej zawodników, gracze jednej drużyny również nie mogą się porozumiewać. Ten turniej organizuje się zwykle z krótkim czasem trwania gry jako dodatek do większego turnieju.
- **Lightning** – turniej błyskawiczny, obowiązują standardowe zasady, jednak czas na grę jest bardzo krótki, zwykle 10 – 15 minut podstawowego czasu na gracza bez czasu dodatkowego (co odpowiada ok. 4 – 6 sekund na ruch).
- **Drużynowy** – zwykle drużyny są 3 – 4-osobowe, na początku turnieju każdemu zawodnikowi drużyny przydzielany jest nr stolika, przy którym będzie grał – 1, 2, 3, 4 (numery stolików poszczególnych zawodników mogą być zmieniane podczas turnieju, aczkolwiek częściej jest to sztywne przypisanie na cały czas trwania turnieju). Każdy z graczy rozgrywa niezależnie grę z zawodnikiem z drużyny przeciwnej, który posiada ten sam nr stolika. Wszystkie gry (3 lub 4) pomiędzy dwoma drużynami stanowią mecz. Drużyna, która wygra więcej gier w danym meczu, zdobywa duży punkt. Małymi punktami są zwycięstwa pojedynczych graczy i liczone są, aby ustalić końcową klasyfikację. W przypadku wystąpienia remisu w meczu drużyn o parzystej liczbie graczy najczęściej o zwycięstwie decyduje wynik ze stolika nr 1.
- **9x9, 13x13** – turnieje na mniejszych planszach, najczęściej z krótkim czasem trwania, za to z dużą ilością rund.

---

<sup>4</sup> <http://senseis.xmp.net/?PairGo>

## 1.5. Informacja o turnieju

Informować o turnieju można na wiele różnych sposobów. Najpopularniejszymi są:

- wysłanie zapowiedzi turnieju na listę dyskusyjną GO-L
- ogłoszenie na stronie Internetowej Akademii Go lub jej forum
- informowanie na publicznych czatach serwerów goistycznych (KGS)
- umieszczenie linku do strony WWW turnieju w informacji „Polskiego pokoju” na serwerze KGS (skontaktuj się z administratorem pokoju) (jeśli jest to turniej klasy A)
- ogłoszenie w biuletynie PSG.

### 1.5.1. Strona internetowa turnieju

Warto poświęcić chwilę czasu na przygotowanie strony internetowej z informacjami na temat organizowanego wydarzenia. Nie musi to być strona z fajerwerkami graficznymi, a nieorientowani w projektowaniu stron WWW mogą skorzystać z wielu gotowych darmowych schematów, blogów itd.

Strona internetowa turnieju powinna zawierać następujące informacje:

- miejsce turnieju z dołączonymi szczegółami, takimi jak dojechać samochodem i środkami komunikacji publicznej. Warto dołączyć pogładową mapkę z najważniejszymi punktami, do których można się odnieść (dworce, kościoły itd.).
- termin turnieju i ostateczny czas wstępnej rejestracji na turniej
- zasady, wg których rozgrywany będzie turniej, liczba gier, limity czasowe, tie-breakery
- wielkość wpisowego
- godzina, o której zamykana jest rejestracja w dniu turnieju, godzina rozpoczęcia i planowanego zakończenia turnieju, terminarz rund
- szczegóły dot. przerw obiadowych/organizacji lunchu/zakwaterowania
- szczegóły dot. nagród
- kontakt do organizatora (imię i nazwisko, e-mail, telefon).

Dodatkowo można dołączyć formularz wstępnej deklaracji przyjazdu na turniej, który powinien zawierać takie pola jak:

- imię i nazwisko gracza,
- siła startowa,
- klub/miasto,
- w przypadku udzielania zniżek – pola z dodatkowymi zapytaniami (uczeń, student, członek PSG itd.).

Ponadto, jeśli jest to turniej wysokiej rangi (np. Mistrzostwa Polski, Europy), warto zamieścić:

- informacje, kto ma prawo do uczestnictwa w turnieju
- kryteria parowania
- informacje o zniżkach, sponsorach, organizatorach
- informacje o sędzim i systemie, wg którego turniej będzie sędziowany.

W dzisiejszych czasach większość graczy, którzy będą uczestniczyli w turnieju, zarejestruje się na stronie przed przyjazdem. W dobrym tonie jest wysłanie potwierdzeń rejestracji, szczególnie dla turniejów wyższej rangi.

Należy wziąć pod uwagę fakt, że zdecydowana większość ludzi zacznie rejestrować się na turniej ok. tydzień – dwa przed jego rozpoczęciem. Jest to związane poniekąd z tym,

że w międzyczasie odbywają się inne turnieje. Dlatego nie przejmuj się, jeśli na miesiąc przed turniejem zapisani będą zaledwie gracze klubu, w którym organizowany jest turniej.

### 1.5.2. Inne formy informowania o turnieju

Jeśli tylko jest taka możliwość, warto wybrać się do lokalnych klubów i próbować przekonać osobiście graczy do zagrania w turnieju. To w zasadzie jedna z najskuteczniejszych metod. W szczególności warto zainwestować swój czas w przekonywanie graczy z dwucyfrowym kyu, którzy bardzo często uważają, że „nie są wystarczająco silni, aby wystartować w turnieju”, co jest oczywiście nieprawdą. Warto wtedy wytłumaczyć, że na turnieju będą gracze o podobnej sile i, jeśli jest to turniej handicapowy, to tak naprawdę nie ma wielkiego znaczenia, jaka jest siła startowa uczestnika. Można również zastanowić się nad zorganizowaniem miniturnieju dla nowicjuszy.

Promocja Go może również odbywać się poprzez lokalne media. Porozsyłanie informacji o turnieju, historii i działalności klubu, a także o samej grze Go do lokalnych gazet (w szczególności gazet akademickich) może zaowocować drobną notką lub nawet całym artykułem o zbliżającym się wydarzeniu. Przygotowując samemu przykładową wzmiankę prasową o turnieju wraz z dołączonymi zdjęciami, możemy oszczędzić pracy dziennikarzom, którzy nie zawsze są chętni do pisania o rzeczach, o których mało kto słyszał, a mając gotowe materiały, zwiększa się szansa na ich publikację (przykładowa notka w dodatku D).

## 1.6. Harmonogram

Przygotowanie orientacyjnego harmonogramu turnieju jest kolejną istotną sprawą. Upewnij się, że jest wystarczająco dużo czasu pomiędzy kolejnymi rundami. Do wyliczonych czasów trwania gier warto dodać minimum 20 minut na wypadek niespodziewanie długich gier lub ewentualnych problemów z parowaniem. Za minimum, jakie należy przyjąć przy obliczaniu długości rundy w niedoczasie, jest 20 kamieni na gracza na 5 minut, choć jest to oczywiście zależne od klasy turnieju (a co za tym idzie – od długości *byo-yomi*).

W praktyce dobrze się sprawdza reguła, że na jedną rundę trzeba zaplanować czas równy 3-krotnemu czasowi podstawowemu. Np. w turnieju z czasem podstawowym 40 minut planujemy 40 minut na każdego gracza ( $2 \cdot 40 = 80$ ) oraz dodatkowe 40 minut na *byo-yomi* obu graczy, co razem czyni 120 minut.

Przerwa obiadowa powinna trwać co najmniej godzinę. Jeśli planujesz rozegrać więcej niż 4 rundy podczas jednego dnia, możesz rozważyć dodatkową 30-minutową przerwę na odpoczynek przed końcowymi rundami.

Niektórzy uczestnicy będą wracać do domów pociągami lub autobusami i aby mogli sobie zaplanować podróż, warto zaplanować taki czas zakończenia turnieju, który uwzględnia większość możliwych opóźnień. Cokolwiek by się działo, rób wszystko, aby dotrzymać tego terminu podczas turnieju! Praktycznie zawsze zdarzają się spóźnienia zawodników na pierwszą rundę, przed rozpoczęciem której warto być trochę elastycznym i wyrozumiałym (przed kolejnymi rundami wypada już być stanowczym i terminowym :-)).

## 1.7. Nagrody

Zwykle największa nagroda przyznawana jest zawodnikowi (ew. trzem najlepszym zawodnikom), który wygrał największą liczbę gier lub – w przypadku turnieju typu McMahon (rozdz. 3) – zdobył największą liczbę punktów MMS. Nagrody są również przyznawane graczom, którzy wygrali odpowiednią liczbę gier, pomimo tego, że zwykle nie wiadomo, jak wielu będzie tego typu zwycięzców (najlepiej być przygotowanym na każdą ewentualność). Dodatkowe nagrody mogą być przyznawane dla najlepszego juniora, najlepszej zawodniczki turnieju, za największego ducha walki lub gracza wyjątkowo zachowującego zasady fair-play. Czasem organizowane są zawody drużynowe polegające na tym, że wyniki z turnieju



głównego są sumowane w obrębie drużyny, a wygrywa, naturalnie, drużyna z największą liczbą punktów. Liczba osób w takiej drużynie powinna być jasno określona.

Standardowe nagrody w Polsce to książki i sprzęt goistyczny, puchary, medale, gadzety (niekoniecznie goistyczne) lub – coraz częściej – nagrody pieniężne. Coraz rzadziej natomiast nagrodą jest zwyczajowy „uścisk dłoni prezesa”, choć w turniejach lokalnych wciąż spotykany (warto wtedy przygotować symboliczne dyplomy).

Dla celów sprawozdawczych i księgowych warto, aby każdy zwycięzca podpisał odbiór nagrody. W mniejszych turniejach jednak element ten można pominąć.

Dowolność, w jakich kategoriach rozdawane są nagrody oraz jakie są to nagrody, jest dość spora i tak naprawdę jedynymi ograniczeniami jest wyobraźnia organizatora i budżet turnieju. Jeżeli masz jakiś szalony lub co najmniej niestandardowy pomysł na przyznanie nagrody, nie wahaj się go zrealizować. Dodatkowe pomysły można czerpać z turniejów zagranicznych, np. w Anglii niejednokrotnie nagrodą jest dobre wino lub słodycze.

## 1.8. Wpisowe

Przy wyznaczaniu wpisowego pamiętaj, żeby wziąć poniższe czynniki pod uwagę:

- wydatki administracyjne: drukowanie plakatów, opłaty za połączenia telefoniczne, przyrządy biurowe
- wynajem sali (wielu sal)
- nagrody
- koszt kawy i herbaty (posiłków, jeśli dotyczy)
- reklama (plakaty)
- opłata PSG (tylko w przypadku turniejów zaliczanych do Grand Prix PSG<sup>5</sup>).

Twoim celem powinno być ustalenie wpisowego na takim poziomie, aby uzyskać niewielką nadwyżkę w stosunku do wydatków poczynionych na organizację turnieju, dzięki czemu będziesz mógł dokupić sprzęt lub książki do swojego klubu, ewentualnie w pewnym stopniu zrekompensować wysiłek włożony w organizację.

Zapamiętaj, że zawsze znajdzie się kilka osób, które zarejestrują się na ostatnią chwilę, lub nawet przyjeżdżają bez zapowiedzi. Jeśli musisz znać liczbę osób przed turniejem (np. aby zarezerwować liczbę posiłków/miejsc), mądrze jest wtedy ustalić ostateczny czas zapisów, po którego przekroczeniu wpisowe będzie powiększone o dodatkową kwotę.

Ponadto poszukaj w sieci i porównaj wysokości kwot wpisowego na innych turniejach, aby nie przyprawić potencjalnych uczestników o palpitacje serca. Koszt dwudniowego turnieju jest zwykle większy od jednodniowego, co naturalnie wpływa na wielkość wpisowego.

## 1.9. Dodatkowe informacje

### 1.9.1. Uzyskanie sprzętu

PSG może wypożyczyć określoną liczbę zestawów do gry (deski i zegary) na czas trwania turnieju. Aby zamówić sprzęt na turniej, należy skontaktować się z osobą dysponującą sprzętem PSG<sup>6</sup> i ustalić razem z nią ilość wypożyczanego sprzętu i dowiedzieć się, gdzie wypożyczany sprzęt jest aktualnie przechowywany.

W razie technicznego braku możliwości wypożyczenia sprzętu od PSG, można poprosić graczy wybierających się na turniej z sąsiednich miast o dostarczenie sprzętu z własnych klubów.

<sup>5</sup> <http://grandprix.go.art.pl/>

<sup>6</sup> <http://psg.go.art.pl/informacje/sprzet>

### 1.9.2. Atrakcje dodatkowe

Wielu ludzi przyjeżdża na turniej nie tylko po to, aby pograć w Go, ale również dlatego, żeby spotkać się i porozmawiać z innymi uczestnikami turnieju. Pamiętaj także o tym, że niektórzy gracze przebyli długą drogę, by wziąć udział w Twoim turnieju. Jedną z atrakcji, która spowoduje, że turniej będzie przyjemniejszy i lepiej zapamiętany (co wpłynie na frekwencję w kolejnych turniejach), jest np. wspólny wypad do pubu/restauracji po ostatniej rundzie, wieczorna sesja pokera itd.

### 1.9.3. Zakwaterowanie

Nawet podczas turniejów jednodniowych znajdują się ludzie, którzy m.in. ze względu na długą podróż chcieliby przemocować przed turniejem lub po turnieju. Zwykle w klubie znajdziesz kilku ludzi, którzy z chęcią udostępnią miejsce do spania przyjezdnym uczestnikom. Taka alternatywa jest bardzo ważna w szczególności dla studentów, których w większości nie stać na hotel.

Informacje o możliwym zakwaterowaniu w mieszkaniach przyjaznych goistów (wraz z ich nazwiskami) warto podać do publicznej informacji, głównie z tego względu, że dla wielu ludzi wypytywanie o darmowy nocleg może być nieprzyjemne.

## 1.10. Turnieje dwudniowe

Jeśli zamierzasz zorganizować turniej dwudniowy, jest kilka dodatkowych rzeczy, o których powinieneś pomyśleć, aby zarówno zachęcić ludzi do przyjazdu, jak i uczynić turniej ciekawszym i przyjemniejszym. Jest też kilka organizacyjnych spraw, które powinieneś wziąć pod uwagę:

- Organizując turniej dwudniowy trudniej jest znaleźć miejsce, w którym mogłyby się odbyć. Wiele potencjalnych ośrodków jest zamknięte w niedziele. Hotele i niektóre puby posiadają duże sale do organizacji różnych imprez, choć to może być trochę droższe niż organizacja turnieju w szkołach lub na terenie uniwersytetów (w których też warto się zorientować, czy jest możliwość wynajęcia sal).
- Na przyjazd mogą zdecydować się ludzie z dalszych miejscowości i kwestia przygotowania noclegu staje się rzeczą ważniejszą, niż miało to miejsce w przypadku turnieju jednodniowego (patrz podrozdz. 1.8.3). Powinieneś zatem zorientować się w bazie noclegowej w okolicy i być przygotowanym na różnego rodzaju pytania dotyczące noclegów ze strony potencjalnych uczestników, np. ilu osobowe są pokoje, standard pokoju, łazienki, możliwość spania w śpiworach, wyżywienie w miejscu noclegu itd.
- Skoro są dwa dni turniejowe, rozważ rozpoczęcie turnieju trochę później, np. ok. godz. 11:00-12:00, ze względu na ludzi dojeżdżających z daleka, którzy mogą zdecydować się na przyjazd w dzień turnieju bez konieczności płacenia za dodatkowy nocleg czy załatwiania urlopu w dzień poprzedzający turniej. W praktyce większość organizatorów turniejów przyjmuje 10:00 za godzinę rozpoczęcia turnieju, po czym opóźnienia startu pierwszej rundy sięgają zwykle od 45 minut do 1,5 godziny, znacznie lepiej więc wcześniej to przewidzieć w planie turnieju.
- Aby uniknąć tak dużych opóźnień w pierwszej rundzie (co bardzo dezorganizuje harmonogram następnych rund), dobrze jest określić, o której godzinie kończą się zapisy do turnieju. Wtedy można przyjąć sztywny czas rozpoczęcia pierwszej rundy (z ewentualnym opóźnieniem na nieprzewidziane zdarzenia nie większym niż pół godziny), a gracze, którzy się spóźnią, są dopuszczani do turnieju od drugiej rundy. Warto też rozważyć wcześniejsze zakończenie rund drugiego dnia, by ułatwić graczom przyjezdnym powrót do domu.

- Zorganizowanie towarzyskiego spotkania jest szczególnie ważne podczas turniejów dwudniowych. Wyznaczenie miejsca spotkania w piątek wieczór (dla miejscowych i przybyłych wcześniej) i zarezerwowanie miejsca w pubie/restauracji na sobotę wieczór jest bardzo dobrą praktyką. Rezerwacja stolików może być utrudniona ze względu na brak konkretnej liczby osób, które wieczorem będą uczestniczyć w spotkaniu towarzyskim. Można zatem zorientować się np. poprzez wywieszenie listy, do której będą dopisywać się ludzie chętni do wyjścia wieczorem na miasto, i zamknięcie jej przed porą obiadową.

## 2. Prowadzenie turnieju

Rozdział ten traktuje o tym, co należy zrobić w trakcie turnieju, aby był przeprowadzony sprawnie, a uczestnicy uśmiechali się od ucha do ucha bez względu na wynik gier ;-). Organizacja turnieju nie kończy się na dzień przed jego rozpoczęciem i czeka cię sporo pracy podczas jego trwania.

### 2.1. *Przed turniejem*

Rano przed turniejem powinieneś zapewnić uczestnikom łatwe znalezienie miejsca rozgrywania turnieju, np. poprzez wydrukowanie i rozwieszenie znaków. Nieoceniona jest też pomoc ochotników (układanie stołów, sprzętu). Stoły powinny być ponumerowane (np. plakietki z numerami – odpowiednio duże). Jeśli turniej jest rozgrywany w kilku pomieszczeniach, na drzwiach każdego z nich przyklej kartkę z numerami stolików znajdującymi się w danej sali.

Ponadto jest co najmniej jeszcze kilka spraw, które powinieneś przygotować:

- Przed rozpoczęciem rejestracji wpisz do programu parującego wszystkich tych, którzy zarejestrowali się przez Internet, oszczędzi ci to sporo czasu i zamieszania, gdy nieoczekiwanie kilkanaście osób naraz będzie chciało wpisać się na listę turniejową.
- Przygotuj łatwo dostępne miejsce na sali (stolik, ściana), na którym będą prezentowane aktualne wyniki turnieju, parowanie i zasady, jakimi rozgrywany jest turniej (rozdz. 4).
- Przygotuj miejsce (tablica korkowa, łatwo dostępny kawałek ściany:-)), na którym umieścisz pełne informacje o turnieju (terminarz, zasady, spis okolicznych restauracji), a także aktualną listę wyników i parowanie.
- Przygotuj drobne, bądź przygotowany na to, że niektórzy będą płacić banknotami o dużych nominałach.
- Przygotuj zapas czystych kartek, długopisów i innych przyrządów biurowych (np. taśma klejąca do rozwieszania wyników, znaków prowadzących na turniej).
- Ustaw stolik z czajnikiem elektrycznym, kawą, herbatą, łyżeczkami, ciastem itd.

Ustaw stolik, przy którym będzie odbywały się zapisy. W miarę możliwości niech to będzie przestronne miejsce. Przygotowaną listę osób zgłoszonych wcześniej przez Internet będziesz musiał potwierdzić podczas właściwej rejestracji. Najczęstszą spotykaną różnicą pomiędzy przedwczesną rejestracją a tą, która odbywa się na miejscu, jest siła startowa.

### 2.2. *Główne uwagi*

Powinna być przynajmniej jedna osoba wśród organizatorów, która nie bierze czynnego udziału w turnieju (osoba ta może być jednocześnie sędzią, jeśli są braki kadrowe), ponieważ prowadzenie turnieju nie ogranicza się jedynie do wykonywania kilku czynności pomiędzy kolejnymi rundami. Niegrający organizator może bez przeszkód zająć się sprawami, które mogą wydarzyć się podczas rundy, np. zepsute zegary (wyczerpane baterie), kończąca się kawa itp.

Jest 50% szans na to, że podczas turnieju będzie nieparzysta liczba uczestników, co spowoduje, że podczas każdej rundy jeden uczestnik będzie miał wolny los. Na taką okoliczność bardzo dobrze jest „zorganizować” uczestnika-ochotnika, który zagra tylko wtedy, jeśli w danej rundzie będzie nieparzysta liczba graczy. Pamiętaj, że z różnych powodów niektórzy uczestnicy mogą zrezygnować z udziału we wszystkich rundach.

Jeśli zdarzy się, że w czasie planowego rozpoczęcia kolejnej rundy brakuje kilku zawodników, powinienes poinstruować obecnych uczestników, aby włączyć zegary, ewentualnie przejść po sali i zrobić to osobiście, gdyż niektórzy z grzeczności (lub z braku wprawy w ich obsłudze) mogą tego nie zrobić, a to może spowodować nawet znaczne opóźnienia. Jeżeli *biały* się spóźnia, powinno się włączyć zegar *czarnemu*, który dopiero po wykonaniu ruchu uruchamia zegar przeciwnika. Jeżeli obaj gracze się spóźniają, włącza się zegar *czarnemu* – jeżeli następnie pojawi się któryś z graczy (jeden lub obaj), należy odpowiednio skrócić czas białemu, po czym ponownie włączyć zegar czarnemu.

Ustawienie czasu na zegarze można pozostawić graczom, jednak lepiej zorganizować osobę za to odpowiedzialną, lub dopilnować tego osobiście.

### **2.3. Parowanie**

Jeśli jest to Twój organizatorski debiut, poproś o pomoc przy parowaniu kogoś doświadczonego, na pewno wśród uczestników znajdziesz kilka osób, które miały z tym do czynienia. Dobrze przygotowanie parowania połączone z rejestracją jest wystarczająco złożone, dlatego temu zagadnieniu poświęcony został osobny rozdział 4.

### **2.4. Dodatkowe atrakcje/turnieje**

#### **2.4.1. Turniej dla początkujących**

Niejednokrotnie wraz z turniejem głównym odbywa się turniej dla nowicjuszy. Organizacja takich rozgrywek jest godna rozważenia szczególnie w sytuacji, gdy spodziewasz się wielu lokalnych graczy, którzy jedynie znają zasady lub tylko słyszeli o tej grze, np. od znajomych. Najczęściej początkujący nie są zbyt chętni do wzięcia udziału w poważnym turnieju, zatem nawet jeśli frekwencja jest niska (4 osoby początkujące wystarczą), można pokusić się o zachęcenie tych osób do rywalizacji między sobą.

#### **Format turnieju**

Zanim ustalisz, jak będzie wyglądał turniej, poczekaj na potencjalnych uczestników i wtedy podejmij decyzję. Równie dobrze mogą to być zawody w atari-go. Zwykle rozpoczęcie takiego turnieju poprzedza przedpołudniowe wprowadzenie do gry w postaci podstawowych zasad i taktyk (życie i śmierć, *semeai* (*capturing race*)).

Rozmiar planszy do gry, czas gry itd. zależą od uczestników. Zazwyczaj zawodnicy, którzy dopiero co poznali zasady, nie potrzebują zegarów (i tak prawdopodobnie skończą szybciej niż większość uczestników turnieju głównego). Ci, którzy zagraли zaledwie kilka gier, mogą odczuwać, że plansza 13x13 jest bardzo duża, natomiast bardziej doświadczeni gracze (kilkadziesiąt gier więcej) woleliby zagrać na 13-kach bardziej niż na planszy o rozmiarze 9x9. Gdy jest odpowiednio dużo graczy, można zorganizować turniej mieszany, gdzie rozmiar gobanu jest uzależniony od stopnia zaawansowania i chęci uczestników (mimo wszystko najlepiej nie dawać możliwości grania na 19x19). Znając doświadczenie zawodników, niektóre gry mogą być rozgrywane z handicapem. Ponadto, postaraj się tak zorganizować turniej, aby nie było nikogo, kto przegrałby wszystkie swoje gry.

#### **Reklama**

Najlepszym sposobem na rozreklamowanie turnieju dla nowicjuszy jest słowo mówione. Porozmawiaj z klubowiczami, aby zachęcili znajomych do pojawienia się na turnieju lub chociażby poinformowali ich o fakcie, że takie wydarzenie się odbywa i że nie warto się bać, bo będzie wielu początkujących. Można też porozwieszać informacje o turnieju (kładąc szczególny nacisk na turniej dla nowicjuszy) w szkołach, na słupach ogłoszeniowych itd.

### 2.4.2. Turnieje „samoparujące się”

Póki co, jest to rzadko spotykane wydarzenie podczas turnieju w Polsce, aczkolwiek warto przemyśleć zorganizowanie turnieju „samoparującego się”. Rzecz w tym, że gracze, którzy ukończyli wcześniej swoje gry w turnieju głównym, mogą pomiędzy rundami zagrać partie do turnieju pobocznego z dowolnym graczem. Turniej taki, ze względu na ograniczone ramy czasowe, jest rozgrywany na mniejszych planszach lub – jeśli już na większych – ma formę blitza. Zwykle organizator stosuje zasadę, że podczas turnieju samoparującego gracz może zagrać maksymalnie dwie rundy z tym samym przeciwnikiem. Najprostszym sposobem wyłonienia zwycięzcy jest liczba wygranych (taki system zachęca do rozegrania jak największej liczby gier), aczkolwiek bardziej złożone systemy są dopuszczalne.

Jedyne, co w przypadku takiego turnieju musisz zrobić, to wywiesić pustą listę, na którą będą wpisywać się gracze chętni do wzięcia udziału i, w miarę rozgrywania turnieju, liczbę punktów wraz z numerami przeciwników, z którymi rozegrali gry.

Przykładowa lista poniżej:

1.	Soplica J.	0 <sub>3</sub>	1 <sub>2</sub>	1 <sub>2</sub>	...
2.	Yossarian K.	1 <sub>5</sub>	1 <sub>1</sub>	2 <sub>1</sub>	...
3.	Muzykant J.	1 <sub>1</sub>	2 <sub>3</sub>	3 <sub>4</sub>	...
...					

W podanym przykładzie duża cyfra stanowi liczba zwycięstw, a mała cyfra numer gracza z tej listy, z którym rozegrało się daną grę.

### 2.5. Po turnieju

Pierwszą rzeczą po zakończeniu turnieju, którą powinieneś zrobić, jest wysłanie wyników do prowadzącego listę PSG (patrz dodatek C). Najlepiej, jeśli wyślesz to w formacie Wall-listy z MacMahona lub OpenGotha (plik tekstowy). Dobrze jest do tego dodać plik utworzony komendą „Save” lub „Save as” (w programie MacMahona jest to plik \*.tur, w programie Gotha – \*.gth. Jeśli robiłeś parowanie ręcznie, możesz wysłać zeskanowane wyniki (choć nie byłoby naganne, jeśli po turnieju wklepałbyś przebieg rozgrywek do programu).

Dobrym pomysłem jest również napisanie krótkiego sprawozdania wraz z nazwiskami zwycięzców każdej kategorii i ew. zdjęciami na listę GO-L, do redaktorów biuletynu PSG i serwisu go.art.pl.

Kolejną sprawą jest przygotowanie sprzętu należącego do PSG do ewentualnego transportu na kolejny turniej. Ponadto mile widziane są wszelkiego rodzaju podziękowania dla sponsorów, współorganizatorów wysyłane bezpośrednio do adresata lub na listę GO-L.

Jeżeli uzyskałeś dofinansowanie z zewnątrz, bądź gotów na przygotowanie sprawozdania finansowego.

## 3. System McMahona

### 3.1. Informacje podstawowe

Większość turniejów rozgrywanych w Polsce organizowanych jest z użyciem systemu McMahona. Jest on zaprojektowany w celu organizowania parowania w taki sposób, aby wszystkie gry były rozgrywane pomiędzy zawodnikami o mniej więcej równej sile. Każdy gracz startuje z przyporządkowaną liczbą punktów MMS (ang. McMahon Score), która odpowiada jego aktualnemu rankingowi, np. gracz 18 kyu zaczyna turniej z 2 pkt., 6 kyu z 14 pkt., a 1 dan z 20 punktami.

Od pewnego poziomu jednak (odpowiednio blisko gracza o największym rankingu) liczba punktów startowych dla każdego jest taka sama, co jest określane jako top bar (podrozdz. 3.2).

Dodatkowo, poniżej pewnego poziomu (w zależności od liczby uczestników o najniższej sile) liczba punktów startowych się nie zmniejsza. Najmniejszym stosowanym praktycznie progiem jest siła 20 kyu, co oznacza, że gracze o sile 20 kyu i słabsi będą rozpoczynali z taką samą liczbą punktów równą 0. (Wadą tego jest to, że wielu goistów poniżej 20 kyu będzie miało obawy przed startem w turnieju, ze względu na to, że „nie są dostatecznie silni”. Można jednak to rozwiązać w ten sposób, że gracze poniżej 20 kyu grają z odpowiednim handicapem).

Każda wygrana powiększa liczbę punktów MMS o 1.

Podczas parowania (ręcznego lub przy użyciu komputera) pierwszym kryterium doboru przeciwników jest taka sama liczba punktów MMS. Powoduje to, że gracze, którzy mają zaniżoną siłę (lub ostatnio zrobili postępy), podczas kolejnych rund będą grali z coraz silniejszymi, a ci, co mają zawyżoną siłę (lub mają po prostu zły dzień), będą grali ze słabszymi.

Może się zdarzyć, że daną liczbę punktów MMS będzie miała nieparzysta liczba osób, wtedy jedna z nich będzie musiała być sparowana „w dół”, czyli z przeciwnikiem o MMS mniejszym o 1. Trzeba zaznaczyć, że należy unikać sytuacji, aby ten sam uczestnik był parowany dwa razy „w dół” lub dwa razy „w górę” podczas jednego turnieju.

Parowanie powinno być rozpoczęte od góry tabeli.

### 3.2. Top Bar

W związku z tym, że liczba punktów startowych jest uzależniona od rankingu gracza, zawodnik z siłą 7 dan już na starcie miałby ogromną przewagę nad innymi uczestnikami turnieju i nieproporcjonalnie większe szanse na wygranie turnieju niż pozostali. Aby temu zapobiec i jednocześnie umożliwić jak największej grupie graczy równe szanse na zwycięstwo w turnieju, zawodnicy powyżej pewnego rankingu otrzymują tą samą liczbę punktów MMS. Ranking ten to tzw. top bar.

Przykładowo, jeśli top bar jest ustalony na 2 dan (co odpowiada np. 21 pkt. MMS), to żaden gracz na początku – choćby nie wiadomo jaki miał ranking – nie otrzyma większej liczby punktów. Dzięki temu istnieje pewna liczba zawodników, którzy startują w turnieju z równymi szansami na zwycięstwo. Optymalna liczba graczy znajdujących się w top barze jest zależna od liczby rund w turnieju. Zgrubne wskazówki przy wyznaczaniu tej liczby przedstawione są poniżej:

- 3 rundy** – 4–8 graczy
- 4 rundy** – 5–10 graczy
- 5 rund** – 6–12 graczy
- 6 rund** – 7–16 graczy

- 7 rund** – 8–18 graczy
- 8 rund** – 9–22 graczy
- 9 rund** – 10–26 graczy
- 10 rund** – 11–30 graczy.

Nie jest jednak polecane, aby w top barze znajdowała się nieparzysta liczba uczestników, gdyż z miejsca jeden z nich gra ze słabszym zawodnikiem, co w efekcie zmniejsza jego szanse na wygranie turnieju ze względu na niższe współczynniki (podrozdz. 3.6).

Powyższa szacunkowa liczba graczy dla poszczególnej ilości rund opiera się na następujących założeniach:

- Zwycięzca musi być jednoznacznie określony. To założenie stanowi górną granicę ilości graczy w turniejach z niewielką ilością rund.
- Zbyt mała liczba graczy w top barze powoduje nieuczciwą (i niepotrzebną) przewagę „najlepszych” wobec pozostałych uczestników turnieju i utrudnia parowanie.
- Zbyt dużo graczy w top barze może sprawić że wynik będzie nieobiektywny, np. po turnieju może się okazać, że zwycięzca nie zagrał z graczami z górnej części końcowej tabeli wyników. Ma to dodatkowe znaczenie w turniejach będących formą eliminacji, gdzie kilka pierwszych osób wygrywa możliwość gry w finale lub w turnieju zagranicznym. Często wtedy o miejscu graczy z górnej części tabeli decyduje losowość.
- Silnym graczom nie powinno zabraknąć przeciwników do równej gry.

W efekcie najsilniejsi zawodnicy rozgrywają między sobą turniej nokaut, aby wyłonić zwycięzcę. Tak więc, posługując się tą logiką, w top barze nie może być więcej niż 16 graczy w turnieju 4-rundowym lub więcej niż 32 graczy w turnieju 5-rundowym (choć w praktyce lepiej, gdy jest ich znacznie mniej – patrz zestawienie powyżej).

Podczas niektórych dużych europejskich turniejów (np. Europejski Kongres Go), ustalana jest tzw. supergrupa, która posiada jeden punkt więcej niż zawodnicy znajdujący się w top barze. Jest to stosowane w sytuacji, gdy w top barze znajduje się zbyt duża liczba graczy.

### **3.3. Handicapy**

Pomimo tego, że system McMahona znacznie zmniejsza szansę na rozegranie gier pomiędzy zawodnikami o dużej różnicy siły, to nie eliminuje takiej możliwości całkowicie. Dzieje się tak w szczególności na turniejach, gdzie jest duża rozpiętość rankingów grających (np. w turnieju startują zawodnicy od 20k do 4d) przy jednocześnie ich odpowiednio małej liczbie. Handicap w turnieju McMahona jest zwykle o 1–2 mniejszy, niż wynosi różnica pomiędzy punktami MMS sparowanych graczy (albo różnica pomiędzy deklarowanymi siłami startowymi graczy).

Jeśli nie ma handicapu, kolor wybierany jest podczas parowania przez program lub przez graczy podczas tzw. *nigiri* (losowanie koloru). Lepiej jednak, gdy kolor ustalany jest odgórnie, aby w miarę możliwości każdy zagrał równą liczbę gier białymi i czarnymi kamieniami.

### **3.4. Pauzowanie**

Uczestnik może za zgodą organizatora turnieju pauzować w danej rundzie (bez wiedzy i zgody organizatora też może, ale wtedy przegrywa grę – patrz rozdz. 3.5). Aby parowanie kolejnych rund było sprawiedliwe, uczestnik ten otrzymuje 0,5 punktu MMS (czyli średnią liczbę punktów, jaką zdobywają wszyscy uczestnicy w jednej rundzie) za każdą opuszczoną rundę. Aby uniknąć przymusowego parowania graczy, którzy opuścili jedną rundę, zamiast



każdorzazowego dodawania 0.5 punktu, gracz otrzymuje 1 punkt MMS za każde opuszczone dwie rundy. To zwiększenie liczby punktów nie jest jednak równoznaczne ze zwycięstwem, tak więc liczba wygranych zawodnika nie ulega zmianie.

W ważniejszych turniejach (np. klasy mistrzowskiej), gracze z top grupy (ew. supergrupy) nie mają zezwolenia na opuszczenie żadnej z rund, a zlekceważenie tego zakazu jest zwykle karane (a przynajmniej powinno być) zmniejszeniem o 1–2 posiadanej liczby punktów lub zakazem gry w danym turnieju przez 1–3 lata. To obostrzenie w efekcie ma za zadanie zabezpieczyć ostateczną klasyfikację najlepszych uczestników turnieju przed wpływem grup rozpoczynających poniżej top baru.

### **Wolny los**

Trzeba odróżnić pauzowanie od wolnego losu. Ta sytuacja występuje wtedy, gdy w danej rundzie jest nieparzysta liczba graczy. W takim przypadku najslabszy gracz (gracz z najmniejszą liczbą punktów MMS) otrzymuje wolny los, czyli pauzuje, ale otrzymuje 1 punkt, tak jakby wygrał grę. Należy jednak bezwzględnie przestrzegać zasady, że ten sam gracz nie może w jednym turnieju dwukrotnie otrzymać wolnego losu.

### **3.5. Walkover**

Gdy zawodnik wygrywa walkowerem (zwykle dlatego, że jego przeciwnik nie stawiał się na rundę), jego MMS, podobnie jak po normalnym zwycięstwie, jest zwiększany o 1. Wynik ten jest liczony jako zwycięstwo, jeśli chodzi o sam turniej, natomiast nie zmienia ratingu EGF („gra” nie jest zaliczana do rankingu).

W praktyce jednak wszystko zależy od organizatora, który np. dla uniknięcia komplikacji zdecyduje się na oznaczenie zwycięstwa przez walkover jako normalnej wygranej (i tak też najczęściej jest).

Aby zawodnik, którego przeciwnik nie pojawił się punktualnie, nie czekał przy pustym stole przez cały czas przeznaczony na grę w nadziei, że partia się rozpocznie, organizator może ustalić (oczywiście przed turniejem), że jeśli uczestnik nie pojawi się przy gobanie np. w ciągu połowy podstawowego czasu gry, następuje automatyczna przegrana przez walkover.

### **3.6. Końcowy zwycięzca**

Pierwszym kryterium, które służy do wyznaczenia zwycięzcy turnieju, jest liczba punktów MMS. Uczestnik, który ma ich najwięcej, zwycięża.

Zdarza się jednak, że jest dwóch – trzech zawodników z taką samą liczbą punktów MMS na pierwszym miejscu. Na dalszych miejscach taka sytuacja może obejmować jeszcze więcej graczy. Aby ustalić więc końcową kolejność, stosuje się tzw. tie-breakery (patrz Słowniczek).

Najczęściej używane są następujące współczynniki:

- **SOS** (ang. Sum of Opponents Scores) – suma punktów MMS, jakie uzyskali wszyscy przeciwnicy danego zawodnika. Najczęściej używany tie-breaker w Polsce.
- **SOSOS** (ang. Sum of Sum of Opponents Scores) – jest to suma współczynników SOS uzyskanych przez wszystkich przeciwników danego zawodnika.
- **SODOS** (ang. Sum of Defeated Opponents Scores) – suma punktów MMS, jakie uzyskali wszyscy gracze, z którymi zwyciężył dany zawodnik. Bardziej popularnym od tego współczynnika jest SOSOS ze względu na bardziej „sprawiedliwe” ułożenie końcowej tabeli.

SOSOS lub SODOS są zwykle używane jako drugi tie breaker (przy równych wynikach MMS i SOS). Przy parowaniu komputerowym SOSOS jest bardziej skuteczny, gdyż daje

lepsze „rozdzielenie” graczy, jednak przy parowaniu „ręcznym” (bez komputera) nie jest stosowany, gdyż jego obliczenie wymaga większego wysiłku – w takim przypadku preferowany jest SODOS.

Ważne jest, aby przed turniejem ustalić, które współczynniki i w jakiej kolejności będą brane uwagę (nierzadko zdarza się, że jeden łamacz nie wystarcza do wyłonienia zwycięzcy). Dodatkowe i jednocześnie najprostsze tie-breakery to bezpośredni pojedynek (jeśli gracze grali pomiędzy sobą) lub kolejność startowa (Nie polecam! Lepiej zastosować już miejsce ex-aequo). W rzadkich przypadkach, jeśli jest na to czas, można zastosować dogrywkę do 1 – 2 zwycięstw (niespotykane w Polsce, aczkolwiek możesz zostać tutaj pionierem :-)).

## 4. Organizowanie rejestracji i parowania

W rozdziale tym zostaną opisane dwie czynności, bez których turniej nie ma prawa istnieć:

- proces rejestracji graczy
- parowanie.

Zagadnienia te opisane są poniżej w szerokim zakresie (choć nie wyczerpują tematu), aby wyjaśnić wiele aspektów i problemów przy realizacji powyższych – z pozoru łatwych – elementów turnieju. Oczywiście w mniejszych, klubowych turniejach wiele z tych informacji będzie zbędnych, lecz im większy turniej, tym więcej zasad, których przestrzeganie oszczędzi mnóstwo czasu i nerwów zarówno organizatorom, jak i uczestnikom turnieju.

### 4.1. Terminarz

Przygotowanie harmonogramu turnieju zostało opisane w podrozdziale 1.4, jednak – jako że zarówno rejestracja, jak i przygotowanie parowania mają znaczny wpływ na powstawanie opóźnień – warto sobie przypomnieć i uzupełnić związane z tym tematem informacje. Pierwsza sprawa to uświadomienie sobie, dlaczego warto trzymać się ustalonych terminów. Istnieją ku temu co najmniej trzy powody:

1. Gracze biorący udział w turnieju mogą mieć w planach w czasie pomiędzy rundami wypad do pobliskiego sklepu, kawiarni, restauracji (a może nawet coś pozwedzać). Niedotrzymanie harmonogramu turnieju i startu rundy o zaplanowanej godzinie może spowodować nałożenie się czasu trwania rundy na plany uczestnika, co w skrócie prowadzi do powstania wszelkiego rodzaju negatywnych emocji ze strony zawodników w kierunku organizatora.
2. Jeżeli planujesz organizację turniejów pobocznych lub innych dodatkowych atrakcji odbywających się pomiędzy rundami, wszelkie opóźnienia mogą utrudnić lub wręcz uniemożliwić ich realizację.
3. Wynajmując salę na określoną liczbę godzin, w przypadku opóźnień możesz spodziewać się dodatkowych obciążeń finansowych.

Co należy wziąć pod uwagę, aby uniknąć opóźnień?

Jedną z najważniejszych spraw jest płynna organizacja zapisów zawodników i parowania, co zostało opisane w rozdziałach poniżej. Należy jednak podkreślić, że jakiegokolwiek będą założenia rejestracji, warto przywiązać dużą wagę do ich realizacji. Dotyczy to zwłaszcza postępowania w przypadku spóźniających się na turniej (i – co gorsza – niezarejestrowanych). Wszelkie zasady powinny być opisane na turniejowej stronie internetowej (lub w broszurze informacyjnej), a następnie w miarę możliwości przestrzegane.

Na opóźnienia wpływają również czasy trwania gier, szczególnie goistów z czołówki, którzy nierzadko wykorzystują możliwość grania w *byo-yomi* do maksimum. Opóźnienia tym spowodowane w konsekwencji dezorientują graczy, którzy skończyli grać wcześniej. Oczekiwanie na kolejną rundę, która nie wiadomo kiedy się zacznie, może doprowadzić do zniecierpliwienia zawodników i kręcenia się ich bez celu po sali, w której toczą się gry.

Podsumowując, terminarz powinien zawierać czasy rozpoczęcia rejestracji, rozpoczęcia się kolejnych rund i termin zakończenia turnieju – na tyle realistyczne, aby mieć możliwość rozpoczęcia każdego kolejnego etapu w założonym terminie.

## 4.2. Miejsce pracy

Podstawą do tego, aby sprawnie przejść przez rejestrację i parowanie, jest odpowiednio zorganizowane miejsce pracy. Najlepszym rozwiązaniem jest osobny pokój dla osoby zajmującej się tymi sprawami, lecz w warunkach rzeczywistych zdarza się to tylko w przypadku bardzo dużych turniejów czy imprez, jak np. Letnia Szkoła Go lub Europejski Kongres Go.

W większości przypadków zatem rejestracja i parowanie odbywa się w sali, gdzie rozgrywa się turniej. Aby podczas pracy nie czuć na swoich plecach oddechu kilkunastu uczestników, wydziel miejsce, ogrodzone np. z jednej strony ścianą, a z pozostałych stron wstążką lub stolikami, które będzie przeznaczone tylko dla organizatora i ewentualnie jednej osoby do pomocy.

## 4.3. Rejestracja

### 4.3.1. Rejestracja przedturniejowa (wstępna)

Bez względu na to, jaki typ rejestracji wstępnej zorganizujesz – czy to będzie najprostsza telefoniczna („zadzwoń, jeśli masz zamiar przyjechać”), czy też oparta o bazodanowy system rejestracja na stronach WWW z możliwością importu danych zarejestrowanych graczy do programu komputerowego – osoba zajmująca się zapisywaniem uczestników musi upewnić się, że zarejestrowany zawodnik podał poprawne dane (weryfikacja np. z listą PSG<sup>7</sup> w przypadku polskich graczy, lub z listą EGF<sup>8</sup>). Niejednokrotnie może się zdarzyć, że do turnieju w Polsce zapisze się np. „Chuck Norris” i aby zapobiec pojawianiu się nieprawidłowych informacji na stronie internetowej, wypełniony formularz rejestracyjny przesyłany jest najpierw do administratora i dopiero po zaakceptowaniu dane podawane są do publicznej wiadomości.

Aby upłynnić proces rejestracji w dniu turnieju (jeśli odbywa się przy użyciu komputera), warto przygotować listę wstępnie zarejestrowanych uczestników w programie, który posłuży do parowania. O wiele mniej czasu zajmuje bowiem usunięcie kilku uczestników, którzy pomimo wstępnej rejestracji nie zjawili się na turnieju, niż wklepanie danych kilkudziesięciu osób w dniu turnieju, gdy poza rejestracją pojawia się zwykle kilka – kilkanaście innych problemów.

### 4.3.2. Rejestracja w dniu turnieju

Jest to bez wątpienia jedna z najbardziej złożonych czynności, jakie organizator musi poczynić w dniu rozpoczęcia turnieju. W tym czasie następuje jednocześnie zapisywanie uczestników, którzy nie dokonali wstępnej rejestracji, jak i ostateczna weryfikacja tych, którzy wpisali się na stronie i przyjechali na turniej (lub nie). W dużych turniejach rejestracja obejmuje również zapisy na zakwaterowanie i wyżywienie. Jeśli to dotyczy również Twojego turnieju, korzystając np. z arkusza kalkulacyjnego (Excel, Calc), przygotuj małą bazę danych z podstawowymi informacjami (dane gracza, wyżywienie [tak, nie], nocleg [gdzie] itd.).

Zanim przystąpisz do rejestracji, przygotuj odpowiedzi na dwa podstawowe pytania:

#### 1. Ile czasu jest potrzebne do „przetworzenia” jednego gracza?

Odpowiedź na to pytanie musi zakładać wszelkie nieoczekiwane scenariusze. Przykładowo – wszelkie sprawy z udzieleniem dodatkowych informacji nt. turnieju czy też uzupełnienie informacji wobec graczy którzy dokonali rejestracji wstępnej.

<sup>7</sup> <http://wiki.go.art.pl/lista-psg>

<sup>8</sup> <http://gemma.ujf.cas.cz/~cieply/GO/gor.html>

## 2. Ilu spodziewasz się uczestników?

Przybliżoną informację o liczbie graczy otrzymasz w procesie rejestracji wstępnej. Wielu uczestników przyjeżdża jednak bez zapowiedzi, a kilku, którzy się zadeklarowali do przyjazdu, nie pojawia się na turnieju. Zatem nie da się otrzymać dokładnej odpowiedzi na postawione pytanie. Tym niemniej trzeba oszacować taką liczbę przed turniejem, chociażby do zorganizowania odpowiedniej liczby stolików i zestawów, a także do wyznaczenia czasu potrzebnego na rejestrację wszystkich uczestników turnieju.

Mając odpowiedzi na postawione pytania, możesz przeznaczyć odpowiednią ilość czasu do przeprowadzenia rejestracji. Opóźnienia wynikające ze złej organizacji rejestracji są irytujące dla większości zawodników.

Wszelkie różnice, jakie mogą pojawić się pomiędzy rejestracją wstępną a właściwą, najlepiej poprawić w programie parującym natychmiast, choć jeśli pojawi się rozbieżność dotycząca np. klubu, w którym gra zawodnik, można to poprawić po skończeniu rundy.

Przez określony czas ujęty w harmonogramie turnieju osoba odpowiedzialna za rejestrację wprowadza do systemu kolejnych graczy (lub zaznacza obecność wcześniej wstępnie zarejestrowanych), którzy pojawili się na miejscu turnieju, zgłosili swą obecność i opłacili wpisowe. Z wprowadzeniem do systemu tych, którzy rzekomo mieli się pojawić, ale się spóźniają, warto poczekać, aż pojawią się osobiście.

### 4.3.3. Kończenie rejestracji

Oficjalne zakończenie rejestracji jest przełomowym punktem podczas każdego turnieju. W tym momencie znane są nazwiska wszystkich graczy, którzy zagrają w pierwszej rundzie, co pociąga za sobą dwie czynności:

- Powiadom uczestników, że jest parzysta/nieparzysta liczba graczy i, jeśli jest to druga opcja, powiedz, co się z tym wiąże (jeden gracz nie zagra w rundzie i ma punkt bez gry). Najlepiej gdy posiadasz w zanadru gracza, który startuje w rundzie tylko w przypadku nieparzystej liczby zawodników, wtedy nikt nie będzie pokrzywdzony.
- Określ liczbę osób, które będą w top barze (jeśli jest to turniej McMahona – patrz podrozdz. 3.2)

Ostatecznie warto wywiesić (lub przeczytać) listę uczestników wraz z siłami startowymi, aby każdy mógł osobiście zweryfikować, czy dane zapisane w systemie są poprawne. W przypadku bardzo dużych turniejów możesz przygotować pudełko, do którego zawodnicy będą wrzucać przygotowany wcześniej przez organizatora „formularz zmiany rejestracji”, który przykładowo powinien zawierać pola (wypełniane przez gracza):

- numer startowy
- nazwisko
- imię
- siła startowa
- klub
- kraj
- rundy, w których będzie startował.

Jesteś teraz gotowy, aby rozpocząć turniej, przygotowując parowanie rundy 1.

## 4.4. Parowanie

### 4.4.1. Parowanie przy użyciu komputera

Obecnie podczas większości turniejów do parowania używane są komputery. Jest to przede wszystkim wygodne rozwiązanie, ponieważ większą część czasochłonnej organizatorskiej pracy przy rejestracji i parowaniu przejmuje bezduszna i jakże pomocna maszyna. Najczęściej stosowanymi programami są MacMahon<sup>9</sup> i OpenGotha<sup>10</sup>. Programy te posiadają szereg opcji do sprawnego przeprowadzenia turnieju:

- ustawienia turnieju
  - liczba rund
  - system turniejowy (MacMahon, szwajcarski)
  - handicap
  - Lower i Top Bar (MacMahon)
  - kryteria ustalania kolejności końcowej (tie-breakers)
- wprowadzanie (ręczne lub import) uczestników turnieju do bazy danych turnieju
- dobór współczynników parowania
- przeprowadzenie parowania do każdej rundy
- tworzenie listy z aktualnymi/końcowymi wynikami
- możliwość wydruku parowania, wyników.

Powyższe programy posiadają również szereg pomniejszych, nie wspomnianych tu opcji, dzięki czemu możliwe jest bardzo szczegółowe dostosowanie pracy programu do potrzeb organizowanego turnieju (w małych turniejach spokojnie można posłużyć się standardowymi ustawieniami).

Jeżeli do obsługi turnieju wybierzesz MacMahon, podczas rejestracji zawodników może być dla Ciebie przydatny program autorstwa Jana Berezy – xMM<sup>11</sup>, który znacznie upraszcza proces rejestracji.

Utworzone parowanie warto wydrukować i powiesić na tablicy informacyjnej, aby zawodnicy nie tylko sprawdzali jakich mają przeciwników, ale również wpisywali na tym wydruku wyniki swoich gier.

Ze względu na mnogość ustawień i odmienne interfejsy wymienionych tu programów, odsyłam do stron WWW (patrz przypisy na str. 17–18). Osobiście jednak uważam, że najlepszą formą nauki w tym przypadku jest praktyka i utworzenie kilku wirtualnych turniejów w celu przetestowania różnych ustawień na pewno pozwoli lepiej zrozumieć prawa, jakimi rządzą się programy do obsługi turniejów Go.

### 4.4.2. Parowanie ręczne

Przy dzisiejszej dostępności do technologii komputerowej rzadko się zdarza, że istnieje potrzeba zorganizowania rejestracji i parowania w sposób ręczny. Jednak w przypadku małych turniejów lub próby zastosowania niestandardowego systemu parowania graczy (ewentualnie braku prądu) trzymanie się systemu komputerowego przynosi więcej szkody niż pożytku. Przedstawiony poniżej plan organizacji parowania ręcznego sprawdza się najlepiej dla turniejów o liczbie graczy nie przekraczającej 30 osób (im więcej uczestników, tym trudniej ogarnąć i przeprowadzić poprawnie parowanie).

Każdy gracz otrzymuje kartę identyfikacyjną (rys 4.1). Podczas rejestracji wypełniane są jedynie pola dotyczące nazwiska, klubu i siły startowej. Gdy rejestracja jest zakończona,

<sup>9</sup> <http://www.cgerlach.de/macmahon.html>

<sup>10</sup> <http://www.ap76.com/LV/gotournaments/Gotha.htm>

<sup>11</sup> <http://www.3bsoftware.pl/go/xmm.html>

każdemu uczestnikowi przypisywany jest numer startowy (sortowanie wg siły startowej). Parowanie realizowane jest tak, że:

- W przypadku turnieju rozgrywanego systemem McMahona (rozdz. 3), karty dzielone są na grupy ze względu na liczbę punktów MMS, a następnie losuje się pary spośród uczestników tej samej grupy punktowej, poczynając od grupy graczy z początkowymi numerami startowymi (najsilniejszymi).
- W przypadku turnieju rozgrywanego systemem szwajcarskim (podrozdz. 5.5) w pierwszej rundzie losowane są pary spośród wszystkich kart. W kolejnych rundach karty dzieli się na grupy ze względu na liczbę zwycięstw i wewnątrz tych grup odbywa się losowanie.

Po dokonaniu parowania wpisany jest w karcie danego zawodnika numer przeciwnika, kolor, jakim zagra zawodnik (można nakazać przeprowadzenie *nigiri*), oraz to, czy uczestnik był parowany „w górę” lub „w dół” (podrozdz. 3.1). Po zakończeniu rundy gracze podają wynik sędziemu, a ten w odpowiednie miejsce na karcie wpisuje rezultat i wprowadza aktualną liczbę punktów MMS lub liczbę zwycięstw. Karty dzielone są na odpowiednie grupy punktowe i parowanie przeprowadzane jest w ten sam sposób.

Przy parowaniu należy pamiętać o kilku sprawach:

- Ci sami gracze nie mogą zagrać między sobą dwa razy podczas jednego turnieju.
- W miarę możliwości parowane powinny być osoby z różnych klubów. Jednak w turniejach rangi mistrzowskiej (lub w eliminacjach do takich turniejów) nie stosuje się tej zasady, gdyż do pewnego stopnia deformuje rzeczywiste wyniki.
- Dany zawodnik powinien zagrać mniej więcej równą liczbę gier czarnymi i białymi.
- Żaden uczestnik nie powinien być parowany dwa razy w górę lub dwa razy w dół.

	Numer gracza	Nazwisko	Klub	Sila startowa
	21	J. Kowalski	Lódź	2 kyū
Numer przeciwnika	19	0	23	1
Rezultat	18		19	20
MMS lub l. wygranych	Cz	B	B	+
Kolor	17	0		
	20			
	Cz			

Parowany „w górę”/ „w dół”

rys 4.1. Karta identyfikacyjna gracza

Gotowy do wydruku schemat karty identyfikacyjnej uczestnika znajduje się w dodatku F.

#### 4.4.3. Systemy parowania

O ile programy komputerowe posiadają własne, dość złożone algorytmy parowania, które możemy modyfikować jedynie przy użyciu kilku parametrów, o tyle w przypadku parowania ręcznego algorytm parowania trzeba ustalić samemu.

Istnieją 4 podstawowe systemy parowania, które z powodzeniem można stosować głównie w systemie szwajcarskim wobec wszystkich graczy z taką samą liczbą zwycięstw, ale również w systemie McMahona wobec graczy z taką samą punktacją MMS.

- **Parowanie rzeźnicze** – jeden z najczęściej wybieranych systemów parowania. W pierwszej rundzie najsilniejszy zawodnik (wg rankingu) gra z najsłabszym, następnie drugi w kolejności z przedostatnim itd., aż wszyscy zostaną sparowani lub pozostanie jedna osoba bez pary. Ten typ parowania jest przeprowadzany, aby chronić silniejszych graczy przed odpadnięciem lub wyeliminowaniem ich z walki o najwyższe miejsca w pierwszych rundach turnieju – w nadziei na to, że do najbardziej emocjonujących gier dojdzie w końcowej fazie turnieju (półfinały, finały).
- **Parowanie „na zakładkę”** – gracze biorący udział w turnieju dzieleni są ze względu na siłę startową na dwie podgrupy: grupę graczy silniejszych i grupę graczy słabszych. Najsilniejszy gracz z grupy silniejszych jest parowany z najsilniejszym graczem z grupy słabszych, następnie drugi z pierwszej grupy jest parowany z drugim z drugiej grupy itp., aż wszyscy zostaną sparowani lub pozostanie jeden gracz bez pary. W obu powyższych przypadkach, jeżeli w danej grupie punktowej jest nieparzysta liczba graczy, „w dół” paruje się najsłabszego z graczy w tej grupie, który jeszcze nie był parowany „w dół”. W takim przypadku z dolnej grupy zwykle dobiera się najsilniejszego gracza, który jeszcze nie był parowany „w górę”.
- **Parowanie przyległe** – rzadko stosowany typ parowania, pomimo tego, że generuje największą liczbę emocjonujących gier. Polega ono na tym, że najsilniejszy gracz turnieju (wg rankingu) jest parowany z drugim najsilniejszym, następnie trzeci z czwartym, aż sparowani zostaną wszyscy gracze lub zostanie jeden bez pary.
- **Parowanie losowe** – pary są wybierane losowo.

We wszystkich opisanych wyżej systemach trzeba jednak zwracać szczególną uwagę, żeby ci sami gracze nie grali dwukrotnie ze sobą. Trzeba również w miarę możliwości unikać dwukrotnego parowania gracza „w dół” lub „w górę”. W efekcie parowanie pierwszej rundy jest stosunkowo proste, lecz w dalszych rundach często trzeba przeprowadzić kilka prób, zanim uda się poprawnie sparować wszystkich graczy.

#### 4.5. Wyniki

Po zakończonej rundzie, wyniki wprowadzane są do systemu. Sędzia turnieju powinien zadbać o to, aby wszystkie rezultaty dotarły do osoby przeprowadzającej parowanie, zanim uczestnicy opuszczą salę gier na czas przerwy. Zdarza się też, że gracze bardzo długo analizują przebieg partii nieświadomi tego, że już czas na parowanie i rozpoczęcie kolejnej rundy. W skrajnym przypadku, gdy gracze przez własne roztargnienie nie zgłoszą wyniku sędziemu, a trzeba już parować kolejną rundę, obu graczom wpisuje się walkower (czyli obustronną przegraną), o czym organizator powinien przestrzec zawodników przed rozpoczęciem turnieju.

Po każdej zakończonej rundzie na tablicy informacyjnej powinna być wywieszona tablica wyników w postaci podobnej do tej przedstawionej na rys. 4.2.

Programy komputerowe do parowania posiadają możliwość generowania, automatycznego szeregowania i druku aktualnej i końcowej tablicy wyników.

W przypadku ręcznego wypełniania tablicy wyników, uczestników należy ponumerować szeregując ich najpierw ze względu na ich siłę, a następnie w rubrykach odpowiadającym danym rundom wpisywać numer przeciwnika, a po zakończeniu rundy rezultat (+ lub -). W podanym poniżej przykładzie zawodnik z numerem 23, J. Kowalski, w pierwszej rundzie wygrał z zawodnikiem nr 21, w drugiej rundzie przegrał z zawodnikiem oznaczonym numerem 18 itd., a ostatecznie w turnieju 3 razy zwyciężył.



<b>Lp.</b>	<b>Nazwisko</b>	<b>Siła</b>	<b>Klub</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>Razem</b>
23	J. Kowalski	3 kyu	Gliwice	21+	18-	31+	29+	14-	3
24	T. Kowalska	3 kyu	Gdańsk	24-	28-	32+	29-	30+	2
25	.....								

rys. 4.2. Przykładowa tablica wyników

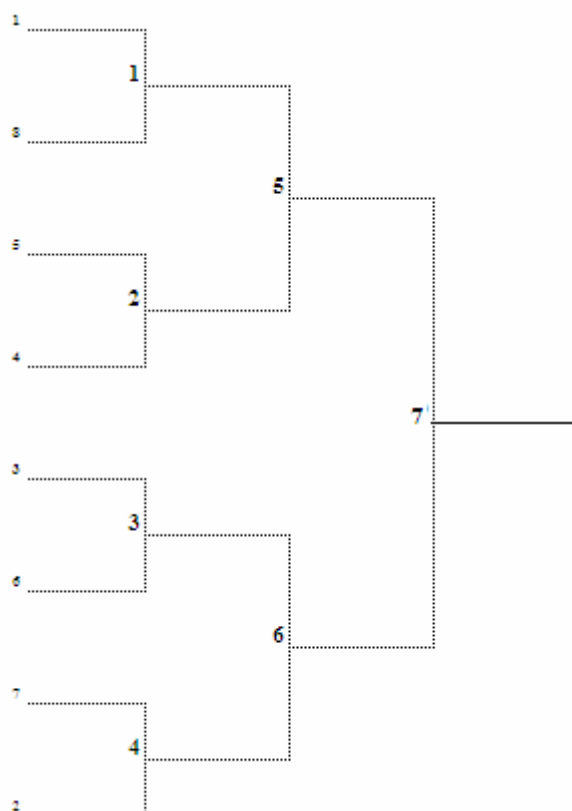
#### **4.6. Zakończenie**

Gdy wszystkie rundy już są zakończone i wprowadzone do systemu, osoba odpowiedzialna za parowanie powinna przygotować listę zwycięzców w danych kategoriach i ostateczną listę wyników do wglądu dla uczestników turnieju. Ponadto, najlepiej od razu po turnieju, należy przygotować plik z wynikami (jeśli parowanie było dokonywane przy użyciu komputera) dla osoby prowadzącej listę rankingową PSG (dodatek C).

## 5. Inne systemy turniejowe

### 5.1. Nokaut prosty

Jest to jeden z najprostszych systemów turniejowych pod względem organizacyjnym. Na początku turnieju przygotowywana jest drabinka turniejowa (jej kształt zależy od liczby graczy) i na jej końcu wpisywane są nazwiska uczestników. Wygrywający przechodzi do kolejnego etapu, przegrany odpada z rywalizacji. Zaletą tego systemu jest to, że wyłonienie bezapelacyjnego zwycięzcy zajmuje najmniejszą liczbę rund ze wszystkich systemów. Jeśli chodzi o kolejny plus, to kolejną grę można rozpocząć od razu po tym, gdy Twój następny przeciwnik skończy grać.



rys 5.1. Przykładowa drabinka turniejowa

Jest również kilka poważnych wad:

- Połowa z uczestników rozegra tylko jedną grę.
- Prawdopodobieństwo, że zwycięży najlepszy, jest zaskakująco małe.
- Nie ma satysfakcjonującej możliwości wyłonienia kolejności końcowej, poza unikalnym zwycięzcą.

### 5.2. Nokaut z drabinką przegranych (judan system)

W tej odmianie nokautu obowiązują reguły opisane powyżej (podrozdz. 5.1), lecz dodatkowo gracz, który przegra rundę, bierze udział w dalszej rywalizacji (również typu nokaut), ale toczącej się tylko pomiędzy tymi, którzy ponieśli jedną porażkę. Zwycięzcy obu rywalizacji grają między sobą o 1. miejsce w turnieju.

Ten system sprawdza się idealnie tylko dla turniejów o liczbie zawodników będącej potęgą liczby 2 (np. 16), w innym wypadku w drabince przegranych w pewnym momencie

będzie nieparzysta liczba graczy i nastąpi konieczność zastosowania wolnych losów (co nie jest w zasadzie jakąś tragedią).

Podobnie jak w prostym nokaucie, tak i tutaj parowanie jest znane od razu po zakończeniu wszystkich gier w danej rundzie. Ponadto ten system gwarantuje, że wszyscy uczestnicy rozegrają przynajmniej 2 gry w turnieju, a 3/4 z nich – 3 gry.

Dla 16 graczy potrzebne jest rozegranie dwóch rund więcej niż w prostym nokaucie, aby wyłonić zwycięzcę. Jednak jeśli jest wystarczająca ilość czasu, można rozegrać serię meczów (np. do dwóch zwycięstw) pomiędzy zwycięzcami z drabinek turniejowych. Wtedy potrzeba co najmniej dwa razy przegrać, by być wyeliminowanym z turnieju.

Ten system jest dobry dla turniejów jednodniowych o krótkim czasie głównym lub jako dodatek do większych turniejów w formie blitza (np. 5 – 10 sek. na ruch).

### **5.3. Nokaut uogólniony**

Podstawowym założeniem jest to, że nikt nie jest eliminowany. Po każdej rundzie gracze z dokładnie taką samą sekwencją rezultatów w poszczególnych grach są parowani ze sobą. System ten zapewnia mecze mniej więcej z tak samo silnym przeciwnikiem oraz zapewnia możliwość konkretnego uszeregowania graczy w końcowej tabeli wyników, aczkolwiek miejsca w turnieju – w szczególności w środkowej części tabeli – niekoniecznie będą sprawiedliwe.

Standardowe uszeregowanie polega na tym, że przegrany finalista otrzymuje 2. miejsce, przegrani półfinałiści odpowiednio 3. i 4. miejsce, przegrani ćwierćfinałiści miejsca od 5. do 8. itd. Ta metoda jednak kładzie szczególny nacisk na wygrane w początkowych rundach. Dla przykładu – w turnieju, w którym bierze udział 32 uczestników, gracz zajmujący miejsce 8. wygrywa 2 z 5 gier (wygrał dwie pierwsze gry), natomiast gracz zajmujący 9. miejsce wygrywa 4 z 5 gier (przegrał drugą grę).

### **5.4. System grupowy**

Na początku turnieju uczestnicy są przydzielani do odpowiednich grup. W każdej grupie gry rozgrywane są na zasadzie „każdy z każdym”, następnie zwycięzcy z poszczególnych grup grają ze sobą systemem pucharowym, aż do wyłonienia zwycięzcy.

Ten system turniejowy jest łatwy w organizacji, a zawodnicy z góry wiedzą, jakich będą mieli przeciwników. O ile podział na grupy bardzo dobrze się sprawdza w wielu dyscyplinach sportowych, o tyle w Go z matematycznego punktu widzenia jest to jeden z najgorszych sposobów wyłaniania najlepszego gracza. Im większa liczba uczestników w grupie, tym gorzej. Problemem jest to, że często po 2–3 rundach są parowani ze sobą gracze z wynikami znacznie się różniącymi, co najczęściej nie przynosi żadnej dodatkowej informacji.

Tak więc w standardowych turniejach, gdzie jest duże zapotrzebowanie zarówno na sportową rywalizację (równe gry z przeciwnikami na podobnym poziomie), jak i w miarę możliwości sprawiedliwe wyłonienie zwycięzcy, ten system nie stanowi dobrego wyboru.

Natomiast we wszelkiego rodzaju turniejach błyskawicznych czy też na małych planszach, gdzie liczy się przede wszystkim dobra zabawa, system ten może się sprawdzić (każdy wie, z kim będzie grać w następnej rundzie, więc nie ma zamieszania związanego z parowaniem, jest duża oszczędność czasu i dzięki temu można rozegrać więcej gier).

### **5.5. System szwajcarski**

Wszyscy zawodnicy startują w turnieju z taką samą liczbą punktów i w każdej rundzie zawodnicy z taką samą liczbą zwycięstw są parowani ze sobą.

Ten system jest idealny w sytuacji, gdy chcemy zorganizować turniej pod każdym względem równy, lecz nie ma odpowiedniej liczby czasu, aby przeprowadzić turniej „każdy z każdym”. Organizowanie tego typu turnieju jest praktycznie identyczne z rezultatami zastosowania systemu McMahona (rozdz. 3).

Tie-breakery używane w tym systemie to najczęściej SOS, SODOS, SOSOS, jednak żaden z nich nie jest w pełni satysfakcjonujący, jeśli chodzi o wyłonienie najlepszych graczy, i warto rozważyć, w miarę czasu i możliwości, zorganizowanie dodatkowych gier pucharowych dla walczących o najwyższe miejsca.

### **5.6. System szwajcarski w grupach**

Tutaj założeniem jest podział głównego turnieju na kilka mniejszych, które rozgrywane są w systemie szwajcarskim. Podział na grupy odbywa się ze względu na ranking graczy.

Z uwagi na to, że większość uczestników turnieju w miarę wygrywania gier chciałaby zagrać z silnym zawodnikiem (a ci z najwyższą siłą w danej grupie nie będą mieć takiej możliwości), ten rodzaj systemu jest dość kiepską alternatywą do systemu McMahona. Biorąc pod uwagę, że jakiś specjalnych zalet nie posiada, nie jest polecane urządzenie tego typu turniejów. Wyjątek może stanowić sytuacja, gdy organizator posiada bardzo dużą liczbę nagród i chce w miarę sprawiedliwie obdzielić jak największą liczbę uczestników, np. trzech najlepszych z każdej grupy.

### **5.7. Liga**

Rozgrywki typu „każdy z każdym” (rozwiązanie stosowane najczęściej, gdy liczba uczestników nie przekracza 8 osób). Najbardziej sprawiedliwy system wyłonienia zwycięzcy, choć często o kolejności decydują dopiero tie breakery, trzeba więc dokładnie przeanalizować ich wybór.

### **5.8. Nokaut szwajcarski**

Wszyscy zawodnicy grają w systemie szwajcarskim, oprócz 8 lub 16 najlepszych, którzy rywalizują między sobą w systemie nokaut. Przegrani w nokaucie dołączają do pozostałych w systemie szwajcarskim. Ten system sprawdza się najbardziej dla turniejów handicapowych.

### **5.9. Systemy mieszane**

Istnieje bardzo duża liczba tego typu systemów, które składają się w większym lub mniejszym stopniu z opisanych tu podstawowych. Najczęściej są to turnieje, które zaczynają się systemem McMahona lub systemem szwajcarskim, a kończą w postaci nokautu, ewentualnie ligi. Opłaca się je organizować tylko dla turniejów o odpowiednio długim czasie trwania (kilka dni).

Masz jednak całkowitą dowolność w organizowaniu turniejów opartych o mieszane systemy i można wykazać się tu sporą fantazją, należy jednak pamiętać o tym, że za każdym systemem powinna stać pewna logika, której brak spowoduje najprawdopodobniej niską frekwencję.

## Dodatek A

### Podstawowe zasady na turniejach organizowanych w Polsce

Najczęściej stosowanym zestawem reguł w Polsce są zasady japońskie, ale przy okazji dużych imprez jak Europejski Kongres Go, stosowane są także reguły Inga<sup>12</sup>.

Najbardziej istotne sprawy wyróżniające reguły japońskie są następujące:

- *Komi*: 6,5 pkt.
- Samobójcze zagrania są niedozwolone. Wykonanie takiego ruchu jest równoznaczne z poddaniem gry.
- Odbicie *ko* bez zagrania groźby jest zabronione. Jeżeli taki ruch został wykonany, należy go cofnąć i wykonać poprawny ruch. Uwaga: jeżeli gracz jest w *byo-yomi*, może już nie zdążyć z poprawieniem ruchu i wtedy przegra przez czas.
- Uzyskanie dwukrotnie tej samej sytuacji na gobanie (np. „potrójne *ko*”) powoduje zakończenie gry, a wynik uznaje się za nieustalony (gra nierozstrzygnięta). Zaleca się wtedy powtórzenie gry (z reguły przy skróconym czasie gry), choć ze względu na brak czasu sędzia może zdecydować, że wynik gry jest remisowy (*jigo*). Jest to jednak bardzo rzadka sytuacja.
- Kształt zgiętej czwórki w rogu jest martwy<sup>13</sup>.

Czas na grę składa się z czasu podstawowego i czasu dodatkowego (*byo-yomi*). Są dwa rodzaje czasu dodatkowego stosowane w Polsce (głównie uzależnione od rodzaju używanych zegarów):

- **japoński** – na każdy ruch w czasie dodatkowym gracz ma określoną liczbę sekund (najczęściej 15 – 60 s.). Niewykonanie ruchu w tym czasie powoduje przegranie przez czas, aczkolwiek w regulaminie turnieju można ustalić zwiększoną liczbę „potknięć” dla każdego gracza. Oznacza to, że w przypadku, gdy zawodnik nie wykona ruchu w ciągu wymaganego czasu, ma jeszcze możliwość np. dwukrotnego popełnienia takiego błędu, zanim gra zakończy się przegraną przez czas.
- **kanadyjski** – z końcem czasu podstawowego zegar jest zatrzymywany i gracz odlicza 10 – 30 kamieni (w zależności od ustalonych reguł). Następnie nastawiany jest zegar, np. na 5 – 15 minut, i gracz zobowiązany jest do zagrania odłożonymi kamieniami na gobanie, nim ustalony czas minie. Po wykorzystaniu wszystkich kamieni, bez względu na to, ile czasu zawodnikowi pozostało na zegarze, sytuacja się powtarza: zegar jest zatrzymywany, odliczane jest 10 – 30 kamieni, a zegar ustawiany na 5 – 15 minut. Niezagranie wyliczonymi kamieniami w wyznaczonym czasie (co jest najczęściej sygnalizowane spadającą flagą na zegarze) powoduje przegraną przez czas.

<sup>12</sup> <http://wiki.go.art.pl/regu%C5%82y-go>

<sup>13</sup> <http://wiesiek.vm.pl/go/zasadyj.php>

## Dodatek B

### Podstawowe wymogi organizowania turniejów klasy mistrzowskiej

Istnieje pewien niepisany (do tej pory) zbiór założeń, które wręcz trzeba wziąć pod uwagę podczas organizowania turnieju klasy mistrzowskiej:

- dobra informacja o turnieju
  - zasady (system sędziowania, tie-breakery)
  - kryteria dopuszczenia do turnieju (wiek, siła, przynależność do PSG)
  - szczegółowy harmonogram
  - wyżywienie.
- informacja o transporcie (pociągi, komunikacja miejska, ew. najbliższe lotniska)
- informacja o noclegach (najlepiej 2 – 3 opcje różniące się standardem i opłatą)
- potwierdzenie rejestracji
- zapewnienie dobrych warunków do gry (cisza podczas turnieju)
- nagrody dla zwycięzców (puchary lub co najmniej dyplomy)
- transmisja internetowa.

Jeżeli brakuje tu czegoś, co uważasz, że powinno być dopilnowane podczas organizacji takiej imprezy, skontaktuj się z autorem poradnika.

## Dodatek C

### Kontakt

#### Linki

- [go.art.pl](http://go.art.pl) – Informacje o polskim Go (oraz informacje dotyczące samej gry)
- [wiki.go.art.pl](http://wiki.go.art.pl) – Kalendarz turniejowy, lista klubów, lista PSG, informacje nt. listy dyskusyjnej GO-L itd.
- [akademia.go.art.pl](http://akademia.go.art.pl) – Turnieje internetowe, liga, forum, porady
- [www.baduk.pl](http://www.baduk.pl) – Polska baza gier
- [psg.go.art.pl](http://psg.go.art.pl) – Strona Polskiego Stowarzyszenia Go

#### E-mail

- Zarząd PSG** – `zarzad <at> go.art.pl`
- Koordynator turniejowy** – `leszczyn_ <at> poczta.onet.pl`
- Prowadzący listę PSG** – `kgrab <at> astercity.net`
- Sprzet PSG** – `sprzet <at> go.art.pl`

## Dodatek D

### Przykładowa notka prasowa

Poniższy tekst jest zaczerpnięty z notki napisanej przez Jerzego Tomiaka po turnieju w Andrychowie w 2008 r.

#### III Otwarte Mistrzostwa Andrychowa w Go, czyli „Imperium kontratakuje”

„*Będzie się lała krew, oj, będzie się lała krew*” – ze słonecznym uśmiechem powiedział Koichiro Habu (4 dan) patrząc na listę uczestników tegorocznego Turnieju pod Basztą.

(...)

Po zeszłorocznym „Mistrzostwach Andrychowa w Go” pisałem, że był to turniej ze wszech miar niezwykły, przełomowy w polskim Go, bo młode pokolenie goistów wygrało wszystko, co było do wygrania, jednak już po roku należy napisać dużymi literami: POWRÓT MISTRZA! Leszek Sołdan (5 dan) wygrał zawody bezdyskusyjnie i w pięknym stylu, i – co dziwne – pokazując młodym goistom, jak należy cieszyć się ze zwycięstwa podczas wręczania nagród! I wicemistrzem Andrychowa został Mateusz Surma (3dan), pokonując w ostatniej rundzie Janka Lubosa (3 dan). Trzecie miejsce i tytuł II Wicemistrza Andrychowa wywalczył Kamil Chwedyna (4 dan).

(...)

Być może powinienem zacząć pisać ten tekst o tym, jak cenna była nagroda dla zwycięzcy Turnieju Pod Basztą, bowiem zawody wyłoniły reprezentanta Polski na Korea Prime Minister Cup. Mistrz Andrychowa Leszek Sołdan (5 dan) będzie bronił naszych narodowych barw na tym wyjątkowo prestiżowym turnieju.

#### Dodatkowe informacje dla edytorów

Go jest grą strategiczno-logiczną rozgrywaną pomiędzy dwoma zawodnikami. Najwięcej graczy znajduje się na Dalekim Wschodzie (Korea, Chiny, Japonia), aczkolwiek w większości krajów świata można spotkać ludzi, którzy znają zasady tej przepięknej gry.

Liczbę goistów na całym świecie szacuje się na ok. 60 milionów. W przyszłym miesiącu odbędzie się w Pekinie pierwsza Olimpiada Sportów Umysłowych z udziałem naszej reprezentacji. Prawdopodobnie już w 2012 roku Go będzie dyscypliną olimpijską!



## Dodatek E

### Słowniczek używanych pojęć

- Byo-yomi** – Dodatkowy czas po czasie regulaminowym, z góry określony na każdy ruch, najczęściej 15 – 60 sekund.
- Ko** – Powtarzająca się sytuacja polegająca na zbijaniu po jednym kamieniu przeciwnika, przy czym przeciwnik nie może zbić od razu bijącego kamienia, tylko musi zagrać w innym miejscu, tworząc tzw. groźbę. Jeżeli teraz strona, która zbiła kamień, nie połączy się w miejscu rozgrywanego *ko*, tylko odpowie na groźbę, to można zabić kamień.
- Komi** – Punkty, jakie dostaje gracz biały w zamian za to, że czarny zaczyna grę. Zwykle jest to 6,5 punktu.
- Nigiri** – Losowanie koloru przez graczy polegające na tym, że jeden z zawodników bierze garść białych kamieni, a drugi, kładąc jeden lub dwa czarne kamienie, próbuje zgadnąć, czy w garści przeciwnika znajduje się odpowiednio nieparzysta lub parzysta liczba białych kamieni. Jeśli wytypuje poprawnie, gra czarnymi kamieniami, jeśli niepoprawnie – gra białymi.
- Semeai** – „Wyścig” w zabieraniu sobie nawzajem oddechów przez dwie sąsiadujące ze sobą i nie posiadające dwóch oczu grupy.
- Tie-breakers** – W wolnym tłumaczeniu ‘łamacze remisów’; są to współczynniki, które pomagają uszeregować i określić końcową kolejność uczestników turnieju.

Większość pojęć zaczerpniętych ze słownika terminów goistycznych przygotowanego przez Piotra Kobera<sup>14</sup>.

---

<sup>14</sup> <http://archiwum.go.art.pl/Kober/goterms.php>

**Dodatek F****Karta identyfikacyjna uczestnika**







