



# Magyar Kupa

a Magyar Góbjátszó Szövetség minősítő versenye

Helyszín:

**Récsei Center**

Budapest XIV., Szabó József utca 6.

(bejárat az Istvánmezei úti parkoló felől)

térkép: <https://goo.gl/maps/J7FYt3RsHy3nnSkN6>

Dátum:

**2024. Október 26-27.**

Díjazás:

1. helyezés **40 000 Ft**

2. helyezés **25 000 Ft**

3. helyezés **15 000 Ft**

Öt győzelem 13 000 Ft

Legjobb 18 év alatti 7 000 Ft

Legjobb 12 év alatti 7 000 Ft

Legjobb 60 év feletti 7 000 Ft

Díjazásra az a versenyző jogosult, aki játszik mindegyik fordulóban. A díjak nem halmozhatóak.

Rendszer: **MacMahon, 5 forduló, japán** szabályok, **19 × 19** -es tábla, **komi 6,5 pont, 60 perc** főidő, **3 × 30** mp japán byo-yomi.  
Kihagyott forduló fél pontot ér.  
Helyezés számítási módszer: MMS, SOS, SODOS, SOSOS.  
Induló pontszám az európai ranglista szerint ([EGF GoR](#))

Nevezési díj:	Felnőtt	<b>15 000 Ft</b>
	18 év alatt, 65 év felett, 20 kyu alatt	<b>13 000 Ft</b>
	Elsőverseny	<b>8 000 Ft</b>
	5 danos minősítés és afelett	<b>0 Ft</b>
	Gószövetség versenyengedéllyel	- 6 000 Ft
	Korai nevező (október 19-ig)	- 2 000 Ft
	Késői nevező (október 23. után)	+ 2 000 Ft
	Helyszíni nevezés	+ 4 000 Ft

Nevezés online: [a verseny oldalán](#)  
(goszovetseg.hu => versenyek => Magyar Nagydíj 2024)

Időbeosztás: **Szombat:**

8:00	-	8:45	gyülekező, helyszíni nevezés, regisztráció
<b>8:45</b>			<b>nevezés vége</b>
<b>9:00</b>	-	<b>12:30</b>	<b>1. forduló</b>
12:30	-	13:30	ebédszünet
<b>13:30</b>	-	<b>16:30</b>	<b>2. forduló</b>
<b>16:30</b>	-	<b>19:30</b>	<b>3. forduló</b>

**Vasárnap:**

<b>9:00</b>	-	<b>12:00</b>	<b>4. forduló</b>
12:00	-	13:00	ebédszünet
<b>13:00</b>	-	<b>16:00</b>	<b>5. forduló</b>
16:15			eredményhirdetés és díjátadás

Szervező: Bóvíz László, +36 30 978-20-84, [verseny@goszovetseg.hu](mailto:verseny@goszovetseg.hu)

Tudnivalók:

Ha jössz, de nem tudsz a helyszínre érní a nevezés zárásának idejére, 8:45-re, akkor szólj telefonon, hogy ne hagyjunk ki az első forduló párosításából (email és SMS nem jó).

A résztvevők hozzájárulnak, hogy a versenyen kép és videó felvétel készülhet róluk, melyet a szervezők felhasználhatnak a gó és a verseny népszerűsítése céljából.

Bajnoki pontok:

A első tizenöt magyar állampolgárságú és a Magyar Gószövetség éves versenyengedélyével rendelkező versenyző pontokat kap, 1-től a 15. helyezéig sorban 40, 30, 25, 21, 18, 15, 12, 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1 pontot. A pontszerzés feltétele, hogy a versenyen a fordulók maximum 20%-át hagyhatja ki. A minősítő versenyeken szerzett pontok összesítését követően a Magyar Bajnokság hatos döntőjébe a legtöbb pontot elért versenyzők kerülnek. Az őszi Nyílt Bajnokság három legjobbja összpontszámától függetlenül bejut a döntőbe. A hat legtöbb ponttal rendelkező kyus játékos a kyus döntőben vehet részt.

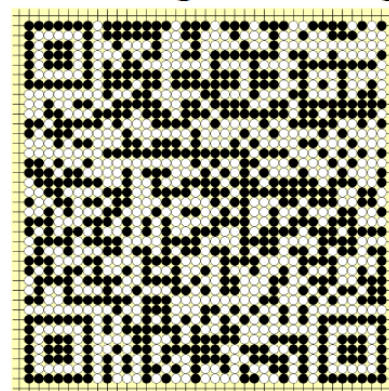
Állás és párosítás a verseny alatt:

<https://tinyurl.com/goverseny>

A verseny szabályai:

1. **Versenyző:** Aki a nevezett versenyzők listáján szerepel.
2. **Néző:** Aki megfigyel egy folyó játszmát, annak állásáról tudomása van, függetlenül attól, hogy közvetlenül a helyszínen nézi vagy a közvetítését.
3. **Segítő:** Aki a versenyzővel a folyó játszmája közben kommunikál, akár szóban, akár más módon, vagy a folyó játszmájával nem összefüggő dologban segíti őt.
4. Nem lehet valaki egyszerre **Néző** és **Segítő** is egy játszma alatt. Ebből következnek az alábbiak, de nem kizárólag csak ezek:
  - a. A Segítő beszélhet, kommunikálhat a versenyzővel, mivel ő nem nézi a játszmát.
  - b. Nem beszélhet a versenyzőhöz az, aki Nézője a játszmájának.
  - c. Nem jelezhet a versenyzőnek az, aki Nézője a játszmájának.
  - d. Nem érintheti meg a versenyzőt az, aki Nézője a játszmájának, mert az érintés is kommunikáció.
  - e. Aki Nézője a játszmának, az nem segíthet a versenyzőnek játszmán kívüli tevékenységeiben sem.
  - f. Aki Nézője a játszmának, az nem kísérgetheti a versenyzőt a játszmája alatt.
  - g. Aki nem nézi a játszmát, az kísérgetheti a versenyzőt, segíthet neki játszmán kívüli tevékenységében a játszma alatt is.
5. Külső segítség igénybevétele a versenyből való kizárást eredményezi.
6. A játszmák alatt senki nem használhat adattovábbításra alkalmas elektronikai eszközöket a játszmába lévő versenyzők környezetében. Kivétel ez alól, ha a játszma előtt mindkét versenyző nyilatkozik a szervezőnek, hogy hozzájárul a kölcsönös használathoz. A hozzájárulás visszavonható.

## Standing & Pairing



Scan this QR code