

Положение проведения соревнований МШКЛ в дисциплине

«Кибершахматы»

Глава 1

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящий Положение определяет порядок проведения соревнований по кибершахматам.

1.2. Соревнования по кибершахматам являются частью МШКЛ.

1.3. Соревнование проводится в онлайн – формате на платформе. lichess.org.(организаторы оставляют за собой право изменения игровой площадки).

1.4. Директорат не предоставляет каких-либо гарантий и не принимает претензии, связанные с тем, что сервисы, предоставляющие доступ к Спортизированным Компьютерным Играм МШКЛ и связанные с деятельностью по проведению турниров на платформе lichess.org, будут работать непрерывно и без ошибок.

1.5. Компьютерные игры и сервисы, связанные с деятельностью по проведению турниров на платформе lichess.org, смежные с ними права, названия, аудио и/или визуальные объекты, связанные с интеллектуальной собственностью, включая без ограничения патенты, авторские права, торговые марки, торговые секреты и все другие связанные с этим права собственности, принадлежат компаниям разработчикам и/или их лицензиатам или издателям.

1.6. Кроме Игроков в турнире могут присутствовать только Официальные лица.

1.7. Дата и время проведения Турниров публикуются в Календаре игр.

Перенос Турнира допускается по решению Директората на другой срок, в случаях, связанных:

- с возникновением непредвиденных и форс-мажорных обстоятельств;
- с целью оптимизации календаря по решению Директората;

1.8. Официальный язык соревнования — русский.

1.9. Директорат и Судьи МШКЛ не несут ответственности за качество Интернет-соединения устройства Игрока во время проведения соревнования.

Глава 2

ТРЕБОВАНИЯ К КОМАНДАМ И ИГРОКАМ

2.1. К участию допускаются учащиеся школ 5-6 классов (Младший дивизион), 7-9 классов (Средний дивизион), 10-11 классов (Старший дивизион), либо школьники, посещающие дополнительное образование по шахматам.

2.2. К участию в соревновании допускаются команда, имеющие в своем составе 4 человека и вовремя подавшая правильно оформленную заявку (Приложение №1) на участие в конкретном туре.

- 2.3. Команда может начать принимать участие в соревновании с любого тура регулярного чемпионата.
- 2.4. Для участия в любом туре соревновании команда должна подать заявку на участие не позднее 1 дня до начала тура.
- 2.5. Участие одних и тех же игроков в каждом туре не обязательно.
- 2.6. Допускается участие нескольких команд под разным названием, представляющих одно учебное заведение.
- 2.7. Переход игрока, ранее заявленного в одной команде в другую команду запрещен на протяжении проведения всего соревнования.
- 2.8. К участию в МШКЛ допускаются только Игроки, чьи данные были указаны в заявке на участие и прошли регистрацию согласно Положению.
- 2.9. Все Игроки должны использовать одну учетную запись в течение всего сезона МШКЛ.
- 2.10. Все Игроки должны иметь аккаунт на платформе lichess.org (Приложение №2), разместив в профиле своего логина в игровой зоне lichess.org достоверную информацию (фамилия и имя);
- 2.11. Игроки должны использовать один и тот же игровой логин в течение сезона.
- 2.12. Игроки должны использовать игровой логин, указанный в заявке.
- 2.13. Каждый Игрок обязан уважительно относиться к Директорату и другим Официальным лицам МШКЛ.
- 2.14. Игрокам МШКЛ запрещено транслировать свою игру в момент проведения официальной трансляции без согласования с Директоратом.
- 2.15. Турниры проводятся на персональном компьютере
- 2.16. Мальчики(юноши) и девочки (Девушки) могут играть в общем турнире.
- 2.17. Игроки обязаны играть самостоятельно, не используя подсказки компьютера и посторонних игроков.
- 2.18. Игрок обязан самостоятельно обеспечить себе максимально комфортные технические условия, а именно: использование современного персонального компьютера, не мобильного устройства; надежное интернет-соединение; доступ к сайту с компьютера (если имеются ограничения службы безопасности, антивируса и пр.); наличие браузера Google Chrome или Safari;

Глава 3

СТРУКТУРА ПРОВЕДЕНИЯ ОПРЕДЕЛЕНИЕ

ПОБЕДИТЕЛЕЙ

3.1. Сезон МШКЛ проводится в два этапа:

- Регулярный чемпионат
- Финал

3.2. Регулярный чемпионат

Проводится в виде 10 отдельных этапов в течение 10 (десяти) недель.

1-й Этап – 14 октября, 16-00.

2-й Этап - 21 октября, 16-00.

3-й Этап - 28 октября, 16-00.

4-й Этап - 4 ноября, 16-00.

5-й Этап - 11 ноября, 16-00.

6-й Этап - 18 ноября, 16-00.

7-й Этап - 25 ноября, 16-00.

8-й Этап - 2 декабря, 16-00.

9-й Этап - 9 декабря, 16-00.

10-й Этап - 16 декабря, 16-00.

Турниры, в каждом этапе проходят по швейцарской системе в 7 туров с контролем времени 5 минут + 3 секунды на ход каждому игроку в формате online, Этап проходит в виде 4 отдельных турниров по номерам «досок» (Турнир «1-я доска», Турнир «2-я доска», Турнир «3-я доска», Турнир «4-я доска»). Игрок команды принимает участие в турнире в строгом соответствии с командной заявкой. За победу в партии турнира игрок получает одно очко, за ничью полочка, за поражение ноль очков. Распределение мест в каждом турнире по «доскам» в личном зачете, определяются по сумме набранных очков. При равенстве очков места игроков в турнире определяются по дополнительным показателям используемых игровым сайтом lichess.org.. Результатом команды является сумма очков, набранных всеми участниками команды. Распределение командных мест в каждом этапе регулярного чемпионата определяется по наибольшей сумме командных очков. В случае равенства командных очков более высокое место получает команда чей игрок занял более высокое место в турнире этого этапа «1-я доска».

За каждый этап команда получает зачетные очки. Зачетные очки начисляются за занятые места в каждом этапе, где команда-победитель этапа получает количество очков равное количеству команд-участников этого турнира. Каждое последующее место получает на 1 очко меньше. Команды занявшие призовые места получают бонусные очки: за 1 место- 6 очков, за 2 место -4 очка, за 3 место -2 очка. Все полученные, в каждом этапе зачетные очки заносятся в сводную таблицу. По окончании регулярного чемпионата (10 этапов) определяются 8 финалистов соревнования. В финал соревнования проходят команды, набравшие наибольшую сумму зачетных очков в регулярном сезоне. В случае равенства зачетных очков двух или более команд из суммы зачетных очков каждой команды будет удален наихудший результат, показанный командой в регулярном чемпионате. Если и в случае сохранится равенство зачетных очков двух или более команд из полученной суммы зачетных очков каждой команды будет удален следующий наихудший результат, показанный командой в регулярном чемпионате. Так будет продолжаться до тех, пор пока сумма зачетных очков перестанет быть равной. Директорат соревнования оставляет за собой право изменить количество участников финала. Решение об этом должно быть объявлено не позднее чем за 1 день до начала проведения финала.

3.3. Финал

Проводится в течении 1 дня в очном формате по адресу: Москва, Гоголевский бульвар, д.14

Соревнования проводятся 23 декабря.

Начало соревнования:

Регистрация участников:

Финал соревнования проводится среди команд, отобравшихся по результатам регулярного чемпионата. Финальные соревнования проходят по круговой системе в виде 4 отдельных турниров по номерам «досок» (Турнир «1-я доска», Турнир «2-я доска», Турнир «3-я доска», Турнир «4-я доска»).

Игрок команды принимает участие в финальном турнире в строгом соответствии с командной заявкой. За победу в партии финального турнира игрок получает одно очко, за ничью полочка, за поражение ноль очков. Распределение мест в каждом турнире финала по «доскам» в личном зачете, определяются по сумме набранных очков. При равенстве очков места игроков в турнире определяются по дополнительным показателям используемых игровым сайтом lichess.org. Результатом команды является сумма очков, набранных всеми участниками команды. Распределение командных мест в финале происходит по наибольшей сумме командных очков. В случае равенства командных очков более высокое место получает команда чей игрок занял более высокое место в финальном турнире «1-я доска».

Распределение мест в личном зачете каждого финального турнира по «доскам» происходит в соответствии с расстановкой мест игровым сайтом.

Команды, занявшие 1,2 и 3 место по итогу распределения мест, награждаются кубком и дипломом соответствующих степеней. Игроки, занявшие 1,2 и 3 место по итогу распределения мест на каждой «доске», награждаются кубком, медалью и дипломом соответствующих степеней.

3.4. Согласно пункту 10.16. настоящего Положения МШКЛ, В зависимости от количества Игроков Директорат имеет право менять формат проведения соревнований по кибершахматам.

Глава 4

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ

4.1. Все Игроки обязаны на начало проведения турнира должны быть в режим «В сети» в своем аккаунте.

4.2. Игрок обязан вовремя пройти регистрацию на турнир в клубе турнира на lichess.org.

4.3. Все Игроки должны использовать свои официальные логины во время игр. логин не могут прямо и/или косвенно содержать оскорбительные и/или нецензурные выражения.

4.4. В игровом лобби могут присутствовать только Игроки данного турнира по кибершахматам и официальные лица.

4.19. За нарушение любого из пунктов настоящего Регламента, Директорат вправе принять решение о наказании в виде дисквалификации Игрока.

Глава 5

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ В ТУРНИРЕ

5.1. Дисконнектом считается любой разрыв сетевого соединения во время турнира из-за неполадок в системе, сети, компьютера, проблем с напряжением и т.п.

5.2. В случае возникновения технических неполадок у Игроков, Игрок обязан сообщить об этой проблеме судье незамедлительно, при сообщении технической проблемы после завершения турнира она не рассматривается и не может быть причиной пересмотра результатов.

5.9. Для более быстрого и верного вынесения решения необходимо сохранять скриншоты на момент отключения Игрока.

5.10. В случае отключения от игры всех Игроков назначается переигровка.

5.11. Технические неполадки в устройстве Игрока во время Регулярного чемпионата, ведущие к разрыву интернет-соединения, к некорректному запуску игры или некорректной игре будут засчитаны как техническое поражение в текущем турнире.

5.11.1. В случае Технические неполадок и разрывов соединения, не зависящих от игрока, решение о его дальнейшем участии принимает судейская коллегия.

5.12. Систематическое возникновение разрыва интернет-соединения у одного из Игроков во время турнира может быть рассмотрено Главным Судьей как намеренное, что приведет к техническому поражению в турнире.

5.13. Отмена уже начатой партии или намеренный выход из лобби будут засчитаны как техническое поражение в партии.

5.14. Все претензии по результату турнира принимаются к рассмотрению Главным Судьей в течении 10 минут после окончания Турнира.

5.15. Если претензий к результату в течение 10 минут указанного срока не поступает, то результат турнира больше не пересматривается.

5.16. Организаторы не несет ответственность за техническое состояние принадлежащих Игроку устройств.

5.17. В случае возникновения ситуации, не описанной в настоящем Положении, а также в настоящем Регламенте Спортизированной Компьютерной Игры, решение принимает Директорат на основе:

- Положительного опыта подобных ситуаций на крупных киберспортивных турнирах по данной Спортизированной Компьютерной Игре;
- Экспертного мнения участников Главной Судейской Коллегии.

Глава 6

ЗАПРЕЩЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ И НЕДОПУСТИМОЕ ПОВЕДЕНИЕ

6.1. Запрещенными признаются любые действия, прямо противоречащие настоящему Положению МШКЛ, а также пользовательскому соглашению Сайта lichess.org.

6.2. Запрещенные приемы нечестной игры:

- Использование любых сторонних программ, программ, влияющих на игровой процесс. Сайт lichess.org предоставляет “античитерскую” защиту совместно с судейской бригадой. В случае выявления нечестной игры игрок будет дисквалифицирован;

- Получение подсказок от сторонних лиц;
- Использование любых багов или игровых недоработок с целью получения преимущества над оппонентами - запрещены.

6.3. Плохие манеры и неспортивное поведение:

- Употребление нецензурной лексики Игроками;
- Любые оскорбления в адрес Игроков, Педагогов, Комментаторов, Судей и других Официальных лиц;

- Избыточные сообщения (так называемый «флуд») в чате;
- Намеренный разрыв соединения с сервером;
- Прочие проявления неспортивного поведения. Право признания тех или иных ситуаций проявлением неспортивного поведения остаётся за Судьей;

6.4. Покидать игровое место Игрок может только после окончания турнира.

6.6. За достоверность сведений, предоставляемых при Регистрации, в соответствии с настоящей статьей, несет ответственность Педагог. В случае предоставления недостоверных сведений на Команду налагается наказание, устанавливаемое Директоратом.

6.7. Игрокам запрещается передача своей учетной записи третьим лицам для их выступления на соревнованиях под видом Игрока.

6.8. Участие в МШКЛ в состоянии алкогольного или наркотического опьянения категорически воспрещено.

6.9. Игроки обязаны незамедлительно информировать Судей соревнования по кибершахматам о любых попытках третьих лиц повлиять на результаты партии.

К таким ситуациям относятся:

- угрозы и/или оказание морального давления на Игрока;
- предложение намеренно проиграть партию;
- иные действия, способные негативно повлиять на выступление Игрока на соревнованиях по кибершахматам.

6.10. Если Игрок нашел любой новый нечестный способ повлиять на ход игры или получить игровое преимущество, и данный момент не регламентирован и произошел впервые, это дает право Директорату дисквалифицировать Игрока без предупреждения и наказать Игрока на свое усмотрение и в зависимости от тяжести нарушения.

6.11. Игроки и Педагог игрока должны содействовать соблюдению принципов честной игры (так называемый «Fair Play») и обязаны незамедлительно информировать Судей соревнований по кибершахматам о любых попытках третьих лиц повлиять на результаты партии.

6.12. Отказ Игрока от информирования Судей соревнования по кибершахматам о возникновении любой из описанных выше ситуаций будет расцениваться Директоратом как злонамеренное нарушение.

Приложение №1

Заявка на участие в _____ лиге

Команды _____ (Учебное заведение)
в _____ этапе Регулярного сезона МКШЛ по кибершахматам.

№ доски	ФИО	класс	логин
1-я доска			
2-я доска			
3-я доска			
4-я доска			

Капитан команды (педагог) _____
Телефон контактного лица: _____

Приложение №2

Инструкция для игроков.

1. Зарегистрироваться на игровой платформе LICHESS выполнив последовательно все действия указанные в следующей ссылке:
<https://drive.google.com/file/d/1WlebBMwkar6rA3C745IowftaWNO-YKBA/view>
2. Перейти по ссылке <https://lichess.org/team/lwnoLDXo> и подать заявку на вступление в клуб «МШКЛ (Шахматы)», для чего необходимо со своего аккаунта(если он не активирован ввести логин и пароль) активировать **зеленую кнопку** «вступить в клуб», далее на новой вкладке активировать **синюю кнопку** «вступить в клуб». Если после этого появится новая вкладка с **зеленой панелью** «Получилось» все необходимые для регистрации действия были выполнены. Если такая вкладка не откроется необходимо заново повторить все указанные выше действия.
3. Сообщить своему Капитану (Педагогу) данные необходимые для заполнения командной заявки.
4. После одобрения заявки на вступление в клуб «МШКЛ (Шахматы)», зайти во вкладку клуб «МШКЛ (Шахматы)» выбрать турнир своего дивизиона и нажать «участвовать в турнире под номером доски», соответствующей номеру игрока в командной заявке.