

# Дистанционный Кубок Великой Победы по быстрым шахматам среди детей

## Регламент Финала

**Дата и время проведения:** 8 мая в 12:00.

**Количество участников:** 16 шахматистов по итогам отборочных этапов.

Допуск в Финал осуществляется по критерию наибольшего среднего значения кубковых очков за один этап при условии участия не менее чем в трех из них. При равенстве среднего значения приоритет отдается участнику с наименьшей суммой мест, занятых в трех отборочных этапах (учитываются турниры с наилучшими результатами). При равенстве суммы мест приоритет отдается участнику с наибольшей суммой очков, набранных в трех отборочных этапах (учитываются турниры с наилучшими результатами). При участии менее чем в трех этапах сумма кубковых очков участника делится на три для определения среднего значения. Дополнительные показатели при этом не применяются. В случае отказа шахматиста от участия в Финале, его место занимает следующий игрок в зачетной таблице.

Таблица кубковых очков по итогам всех пяти этапов будет опубликована на сайте Центра имени А.А. Алехина (<http://chesspushkin.ru/>) и в группе ВКонтакте (<https://vk.com/chesspushkin>).

Участникам, получившим право участвовать в Финале, необходимо **до 23:00 7 мая** подтвердить свое намерение участвовать в итоговом турнире (в сообщениях группы ВКонтакте <https://vk.me/chesspushkin> или по адресу электронной почты [alekhinepushkin@gmail.com](mailto:alekhinepushkin@gmail.com)). Вместе с подтверждением просим участников прислать контактный номер телефона, по которому администраторы турнира смогут связаться при возникновении экстренных вопросов.

Финал проводится по нокаут-системе. В каждом раунде участники играют матч из двух партий разным цветом фигур с контролем 8'+3". При равном счете играется третья партия («армагеддон», контроль: 6 минут игроку белыми фигурами, 5 минут – черными; ничья в пользу черных; цвет фигур у игроков определяется жребием). Победитель матча проходит в следующий раунд, проигравший – вылетает.

Вся необходимая для участников информация в течение всего турнира будет обновляться в онлайн-таблице, ссылка на которую будет размещена на официальном сайте Центра <http://chesspushkin.ru/> и в группе ВКонтакте <https://vk.com/chesspushkin>.

Участникам необходимо ознакомиться с расписанием турнира и инструкцией (см. приложения №1-6), в которой подробно показано, где будет публиковаться жеребьевка, как вызвать соперника на игру, как принять такой вызов и т.д. В случае возникновения вопросов по поводу регламента итогового турнира необходимо не позднее 23:00 7 мая обратиться в сообщениях группы ВКонтакте <https://vk.me/chesspushkin> или по электронной почте [alekhinepushkin@gmail.com](mailto:alekhinepushkin@gmail.com)).

## Расписание финального турнира

Время	Этап
11:30	Публикация жеребьевки 1/8 финала
<b>12:00</b>	<b>1/8 финала</b>
12:45	Публикация жеребьевки 1/8 финала
<b>12:50</b>	<b>1/4 финала</b>
13:35	Публикация жеребьевки 1/2 финала
<b>13:40</b>	<b>1/2 финала</b>
14:25	Публикация жеребьевки Финала
<b>14:30</b>	<b>Финал и матч за 3 место</b>
15:15	Подведение итогов соревнований

Внимание! Возможно изменение времени начала какого-либо раунда. Точная информация о времени начала раундов будет указываться в онлайн-таблице (см. приложение №5).

В течение 5 минут с момента официального старта каждого раунда участник, указанный в паре первым (верхним), должен вызвать на игру своего соперника, указанного в жеребьевке, который, в свою очередь, должен принять этот вызов, после чего начнется партия (см. приложения №1-2). После ее окончания оба участника нажимают кнопку «Реванш», в результате чего откроется новая партия со сменой цвета фигур (см. приложение №3).

В случае равного счета (1:1) участники ждут, когда в онлайн-таблице будет указано, кто каким цветом сыграет третью партию (см. приложение №4). Далее игрок, получивший белые фигуры, вызывает соперника на игру в соответствии с приложением №1, **но с одним исключением – необходимо изменить контроль времени на 5'+0". Внимание!** После принятия вызова в течение 20 секунд участник, играющий черными фигурами, должен добавить сопернику одну минуту. До этого момента участникам запрещается делать первых ход.

**В случае задержки начала матча между участниками на длительный срок, а также при возникновении у участников других технических проблем, препятствующих дальнейшему проведению Финала, администраторы оставляют за собой право выставить технические результаты в соответствующих партиях.**

**В случае возникновения у одного из участников технических проблем во время партии переигровка не будет.**

# Приложение №1

## Отправка вызова сопернику

1. На главной странице сайта <https://lichess.org/> нажать кнопку «Сыграть с другом» (см. рис. 1).

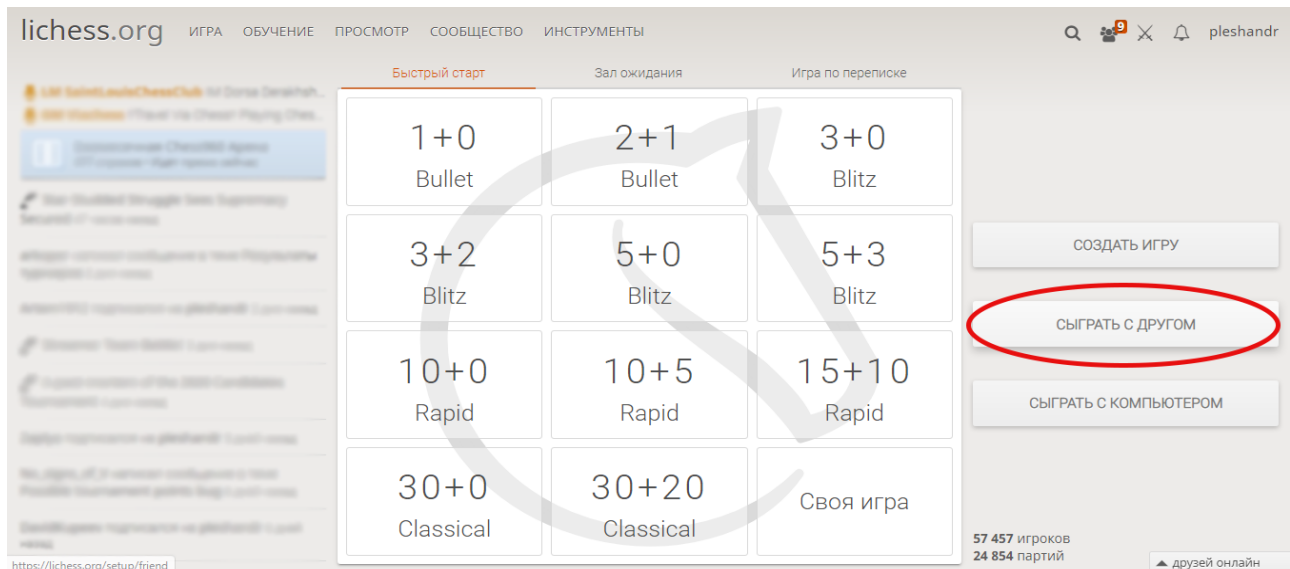


Рисунок 1

2. В открывшемся окне необходимо указать следующие параметры (см. рис. 2):

- Вариант: «Классические шахматы» (выбрать из списка)
- Контроль времени: «По часам» (выбрать из списка)
- Минут на партию: 8 (переместить ползунок)
- Добавление секунд на ход: 3 (переместить ползунок)
- Нажать кнопку «Рейтинговая»
- Нажать кнопку, на которой изображен белый король (внизу справа), что будет означать белый цвет фигур.

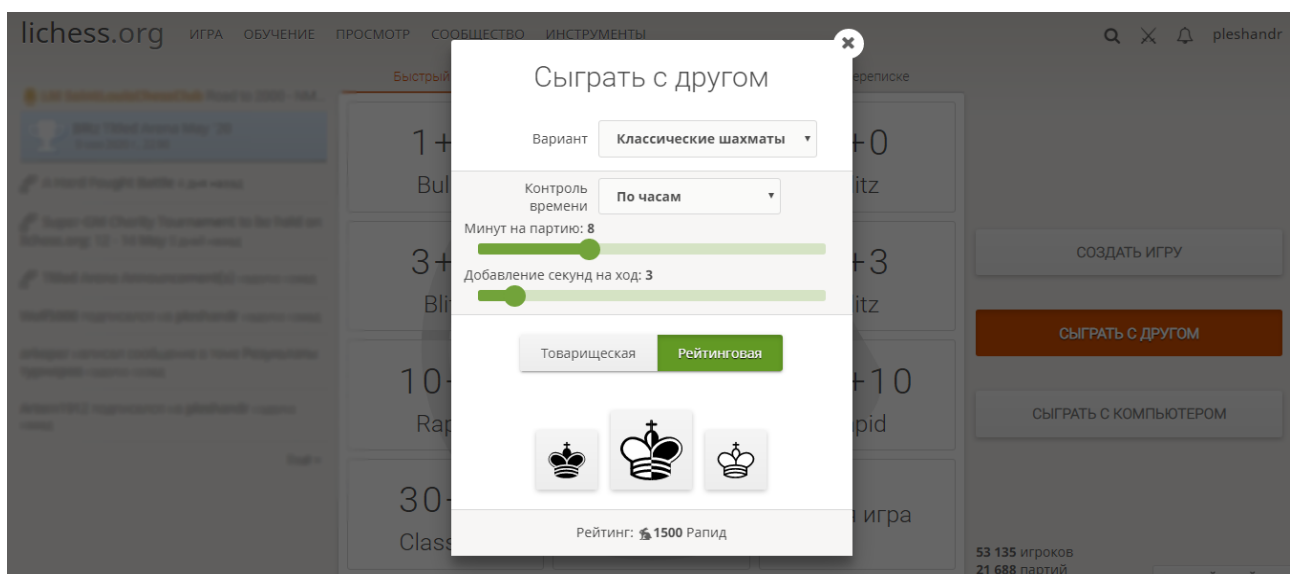


Рисунок 2

3. В открывшемся окне в поле ввода необходимо указать логин соперника, который опубликован в онлайн-таблице. Сделать это можно двумя способами:

- вводить вручную и выбрать из предложенных вариантов (см. рис. 3);
- скопировать логин из онлайн-таблицы (сочетание клавиш Ctrl+C) и вставить в данное поле (Ctrl+V) и выбрать из предложенных вариантов.

Ваш соперник, скорее всего, будет иметь статус «онлайн» (зеленый индикатор слева от логина)

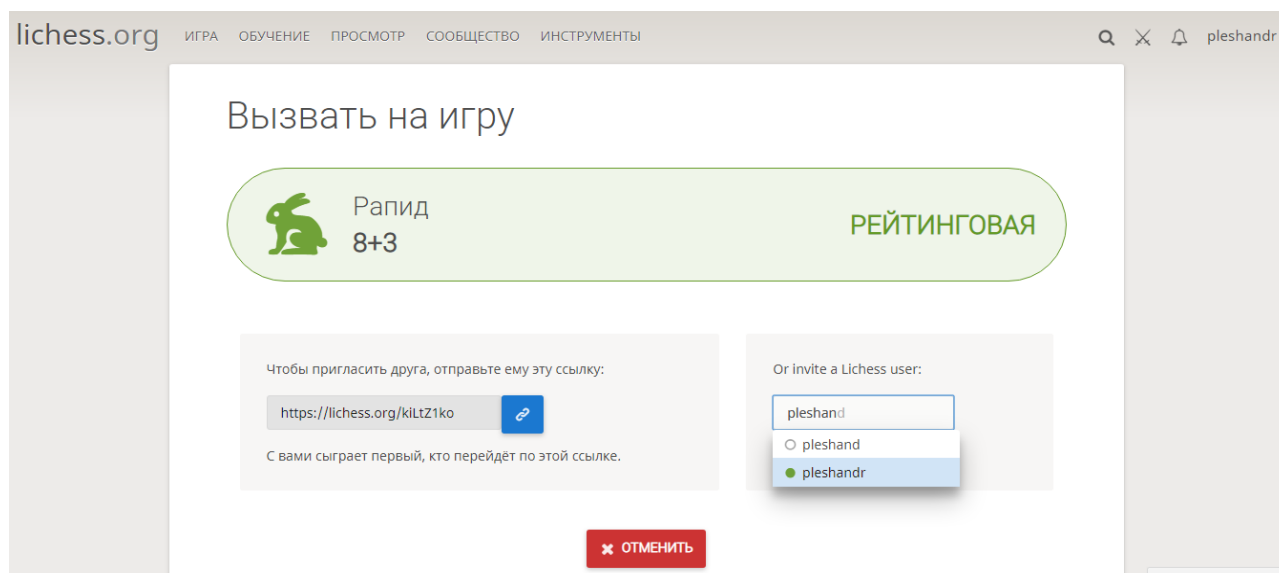


Рисунок 3

После выбора соперника из предложенных вариантов вызов будет отправлен (см. рис. 4). В случае ошибки выбора можно нажать кнопку «отменить» и повторить процедуру вызова с необходимыми коррекциями.

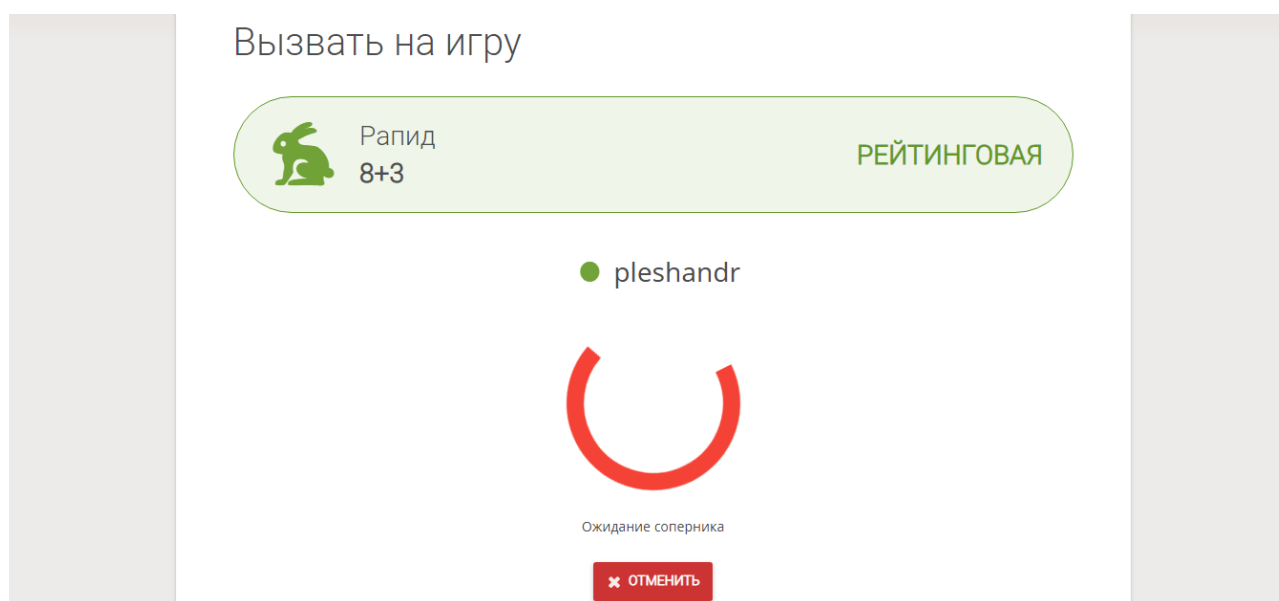


Рисунок 4

## Приложение №2

### Принятие вызова

Когда соперник отправит вам вызов, появится соответствующее уведомление справа вверху страницы (см. рис. 5). Чтобы принять вызов, нажмите на зеленую галочку. Перед этим убедитесь, что это именно ваш соперник, и контроль времени выбран правильно.

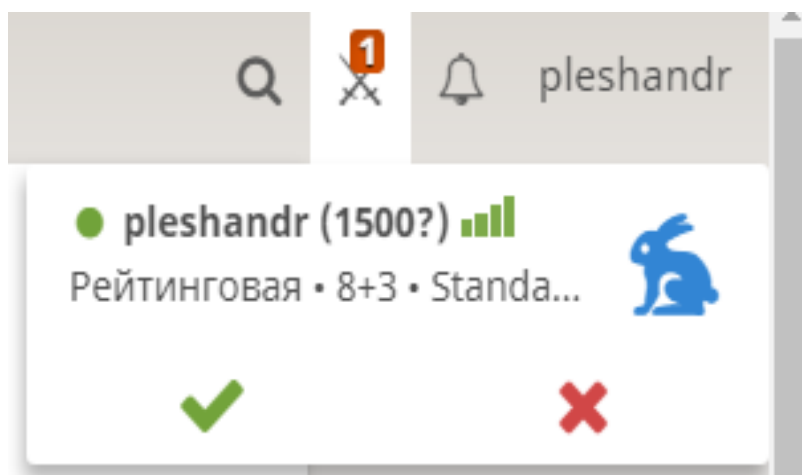


Рисунок 5

## Приложение №3

### Реванш (вторая партия)

После окончания первой партии оба участника нажимают кнопку «Реванш» справа от шахматной доски (см. рис. 6), после чего откроется новая партия со сменой цвета фигур.



Рисунок 6

# Приложение №4

## Организация третьей партии

В случае равного счета (1:1) участники ждут, когда в онлайн-таблице будет указано, кто каким цветом сыграет третью партию (см. рис. 7). Если напротив игрока в ячейке партии №3 будет указано «б», то он играет белыми фигурами, а если «ч» – черными фигурами.

логин игрока №1	1	2	3
Игрок №1	1 б	0 ч	ч
Игрок №2	0 ч	1 б	б
логин игрока №2			

Рисунок 7

Далее игрок, получивший белые фигуры, вызывает соперника на игру в соответствии с Приложением №1, **но с одним исключением – необходимо изменить контроль времени на 5'+0"**.

**Внимание!** После принятия вызова **в течение 20 секунд** участник, играющий **черными фигурами**, должен добавить сопернику одну минуту, для чего **нужно 4 раза нажать на кнопку «плюс» (добавляет 15 секунд сопернику) справа от доски** (см. рис. 8). До этого момента участникам **запрещается делать первый ход**. Если за 20 секунд это не сделано, и партия не состоялась, процедуру вызова необходимо повторить.



Рисунок 8

Таким образом, контроль времени в третьей партии будет **6 минут игроку белыми фигурами, 5 минут – черными** (без добавления) – см. рис. 9. При этом ничья трактуется в пользу черных.

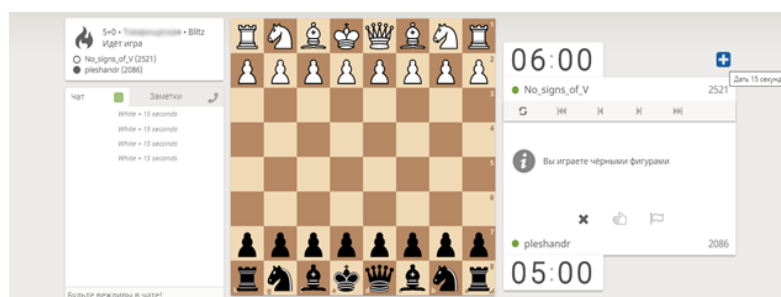


Рисунок 9

# Приложение №5

## Онлайн-таблица

Вся необходимая для участников информация в течение всего турнира будет обновляться в онлайн-таблице, ссылка на которую будет размещена на официальном сайте Центра <http://chesspushkin.ru/> и в группе ВКонтакте <https://vk.com/chesspushkin>.

Администраторы турнира будут отслеживать результаты партий участников и вносить их в онлайн-таблицу (см. рис. 10).

Время начала раундов указано над сеткой Кубка. Как только заканчивается последняя партия раунда, администраторы указывают точное время начала следующего раунда (будет убран символ ≈). Участники должны отслеживать эту информацию в онлайн-таблице и не задерживать других участников, но **раньше назначенного времени начинать партии запрещается.**

В случае возникновения технических проблем участники могут обратиться к администраторам турнира, чьи контакты будут указаны внизу онлайн-таблицы. Во время турнира просьба обращаться только по срочным вопросам.

**В случае задержки начала матча между участниками на длительный срок, а также при возникновении у участников других технических проблем, препятствующих дальнейшему проведению Финала, администраторы оставляют за собой право выставить технические результаты в соответствующих партиях.**

Поиск по меню (Alt+) | 100% | По умолчанию | 10 | В | И | С | А | ...

**Дистанционный Кубок Великой Победы по быстрым шахматам среди детей — ФИНАЛ**  
8 мая 2020 года

1/8 финала (12:00) | 1/4 финала (≈12:50) | 1/2 финала (≈13:40) | Финал и матч за III место (≈14:30)

Регламент Финала: <https://vk.cc/atKmcE> | Жеребьевка 1/8 будет опубликована не позднее 11:30 8 мая

**МАТЧ ЗА III место**

Логин игрока 1	1	2	3
1 место	б	ч	
16 место	ч	б	

Логин игрока 1	1	2	3
9 место	б	ч	
8 место	ч	б	

Логин игрока 1	1	2	3
5 место	б	ч	
12 место	ч	б	

Логин игрока 1	1	2	3
	б	ч	
	ч	б	

Сетка Кубка | Список участников Финала

Рисунок 10



# Приложение №6

## Другие рекомендации

- Принимать участие в турнире рекомендуем на компьютере, а не на смартфоне или планшете.
- Подключиться к интернету лучше всего по кабелю, а не по Wi-Fi.
- В случае возникновения технических проблем, связанных с отсутствием связи с сервером, рекомендуем как можно скорее попробовать открыть игру на другом устройстве или перезагрузить браузер.
- Родителям учащихся младшего возраста рекомендуем осуществлять техническую поддержку, но не вмешиваться в ход партий!
- Заранее можно потренироваться вызывать соперников на игру.