Технические правила по виду программы Электронные шахматы

всероссийских соревнований по компьютерному спорту среди команд общеобразовательных организаций

«Всероссийская интеллектуально-киберспортивная школьная лига»

1. Общая информация

1.1. Участники Соревнований должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнований.

1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе https://lichess.org/.

1.3. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм. Участник может участвовать в Соревнованиях только в одной сборной команде только по одному виду программы. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Соревнований. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.

2. Настройки игры

2.1. Матчи проходят в режиме «Standard» («Стандарт»).

2.2. Параметры создания вызова для первого гейма:

- Контроль времени: По часам;
- Добавление секунд на ход: 0;
- Время: 10 мин;
- Рейтинг: Товарищеская;
- Цвет: Случайный.

2.3. Если за первый вызов не удалось выявить победителя в гейме (он закончился патом или ничьей), назначается повторный вызов с параметрами:

- Контроль времени: По часам;
- Добавление секунд на ход: 0;
- Время: 5 мин;
- Рейтинг: Товарищеская.

Распределение цветов фигур в вызове устанавливается такое же, как и в предыдущем вызове в этом же гейме.

2.3.1. Если вновь не удалось выявить победителя в гейме (он закончился патом или ничьей) побеждает тот участник, у которого осталось больше времени.

2.4. Последующие геймы матча создаются с теми же настройками, что и первый, за исключением цвета фигур. Цвет фигур в каждом последующем гейме меняется относительно предыдущего.

3. Проведение матчей

3.1. Каждый участник должен зайти на страницу своего матча и добавить в друзья соперника.

3.2. Участник, находящийся в текущем матче первым, создаёт матчевое лобби. Создатель комнаты несет ответственность за то, чтобы все настройки были правильными. Хост отвечает за снятие скриншотов, чтобы предоставить доказательства в случае спора с настройкой.

3.3. После принятия дуэли у обоих участников есть 20 секунд, чтобы сделать первый ход. Если один из участников не успел сделать ход, то необходимо пересоздать матч с тем же распределением цветов фигур, что и в первой дуэли.

3.4. Победившим в гейме считается участник, который смог поставить оппоненту мат, или, при условии окончания времени у другого участника, участник, у которого осталось игровое время.

3.5. Последующие геймы матча создаются с теми же настройками, что и первый, за исключением цвета фигур. Цвет фигур в каждом последующем гейме меняется относительно предыдущего.

4. Общение с судьями Соревнований

4.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами Соревнования происходит в сервисе “Floodilka” в чат-канале https://floodilka.com/invite/sL6gSmHJ. Не позднее, чем за 30 минут до начала этапа Соревнования, участники должны присоединиться к указанному чат-каналу.