

УТВЕРЖДАЮ:
Исполнительный директор
Общероссийской общественной организации
«Федерация шахмат России»
М.В. Глуховский
_____ 2020 г.



ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении командного соревнования по шахматам «Дебют»
в рамках проекта «Шахматы в школах»

1. Цели и задачи соревнования.

Командное соревнование по шахматам «Дебют» в рамках проекта «Шахматы в школах» (далее – Соревнование) проводится в целях:

- пропаганды здорового образа жизни;
- популяризации массовых видов спорта среди детей;
- интеллектуального развития личности учащихся начальной школы.

Основными задачами Соревнования являются:

- выявление одаренных юных шахматистов;
- создание единой системы командных соревнований;
- определение команды-победителя Соревнования.

2. Организаторы соревнований.

Общее руководство организацией и проведением Соревнования осуществляется Общероссийской общественной организацией «Федерация шахмат России» (далее - ФШР) при участии и поддержке Благотворительного фонда Елены и Геннадия Тимченко.

Непосредственное проведение Соревнования возлагается на главную судейскую коллегию, утверждённую ФШР.

Главный судья Соревнования – международный арбитр/спортивный судья всероссийской категории Владимир Николаевич Махнев (Тверская область).

3. Обеспечение безопасности.

Обеспечение безопасности во время проведения Соревнования возлагается на капитанов команд и организуется в соответствии с требованиями Положения о межрегиональных и всероссийских официальных спортивных соревнованиях по шахматам и законодательства РФ.

Ответственность за безопасность участников вне игровой площадки несут сами участники, либо сопровождающие их лица.

4. Сроки и место проведения.

Соревнование проводится в формате онлайн с 21 по 25 сентября 2020 г.

Место проведения Соревнования – интернет-портал debut.ruchess.ru.

Расписание Соревнования.

21 сентября (понедельник):

- | | |
|-------------------|---------------------------------|
| 11.00 – 15.00 МСК | комиссия по допуску участников; |
| 15.30 – 16.30 МСК | совещание капитанов команд; |
| 17.00 МСК | совещание спортивных судей; |

22 сентября (вторник)

- 1 тур. - начало в 11.00 МСК;
- 2 тур – начало в 12.15 МСК;

23 сентября (среда)

- 3 тур – начало в 11.00 МСК;
- 4 тур. - начало в 12.15 МСК;

24 сентября (четверг)

- 5 тур. - начало в 11.00 МСК;
- 6 тур. - начало в 12.15 МСК;

25 сентября (пятница)

- 7 тур. - начало в 11.00 МСК;

12.30 МСК

подведение итогов, совещание ГСК;

13.00 МСК

объявление победителей и призеров.

5. Участники Соревнования.

В Соревновании принимают участие команды, сформированные из обучающихся одной общеобразовательной организации Алтайского края, Забайкальского края, Краснодарского края, Воронежской области, Кемеровской области, Курганской области, Новосибирской области, Псковской области, Ростовской области, Тульской области, Брянской области, Республики Ингушетия, Республики Мордовия, Удмуртской Республики и Чувашской Республики, занявших первое место в Конкурсе на лучшее преподавание шахмат в субъекте в 2019-2020 учебном году в рамках проекта «Шахматы в школах».

Состав команды: 5 человек, в том числе 4 игрока (не менее 1 девочки) 2011 года рождения и моложе и 1 тренер команды. Капитаном команды является тренер команды.

6. Общие требования к участникам онлайн Соревнования.

6.1. Не допускается неуважительное отношение к соперникам и другим игрокам.

6.2. Для участия в онлайн Соревновании игроки должны соблюдать технические требования к оборудованию и программному обеспечению, а также регламент проведения Соревнования с видеоконтролем, согласно Приложению № 2 и Приложению № 3 к настоящему Положению соответственно.

6.3. К участию в соревновании допускаются игроки и капитан команды, имеющие право на участие согласно пункту 5 и приславшие заявки на участие согласно пункту 11.

6.4. В качестве аватара должно быть установлено реальное фото участника, на котором должно быть хорошо видно его лицо. Аватар меняется в профиле с помощью кнопки «Изменить аватар».

6.5. В разделе «Личные данные» игроки должны указать свою дату рождения, регион, и город проживания и сделать их видимыми, нажав на кнопку с символом «глаза» рядом с данными (пиктограмма должна быть зеленой). Указать свой пол. После этого необходимо нажать кнопку «Сохранить» внизу страницы.

6.6. В разделе «Социальные данные» в пункте разряд/звание игроки должны указать свой спортивный разряд (при наличии).

6.7. В разделе «Социальные данные» в пункте «О себе» игроки должны указать свой ID ФШР.

6.8. Регистрация в игровой зоне означает согласие на обработку предоставленных персональных данных.

6.9. Во время тура участники команды должны находиться в одном помещении и быть доступными для видеонаблюдения.

6.10. Протест на решение главного судьи может быть подан в течении 30 минут после окончания игрового дня. Протест подается через капитана команды с электронной почты капитана команды, которая указана в заявке. Протест подается на электронную почту regul@ruchess.ru

6.11. Ответственность за подключение к Интернету и своевременный вход в игровую зону несет игрок.

6.12. Капитан несет ответственность за периферийное оборудование и устройства, такие как компьютерная мышь, клавиатура, аккумуляторы от ноутбука, экран компьютера и любые кабели, соединяющие эти устройства.

В случае отказа периферийного устройства во время игры игрок не может покинуть игровую площадку, чтобы взять новое оборудование – это должен сделать капитан.

6.13. При отключении Интернета во время игры техническая помощь оказывается без компенсации времени игрока.

7. Правила проведения Соревнования.

Соревнование проводится в соответствии с правилами вида спорта «шахматы», утвержденными приказом Министерства спорта Российской Федерации от 17 июля 2017 г. № 654 (в редакции приказа Минспорта России от 19 декабря 2017 г. № 1087).

Настоящие правила применяются с учетом специфики игры онлайн. Статьи: 4; 6.2.3 – 6.2.6; 6.5; 6.8; 6.10.1; 6.10.2; 6.11.2; 6.11.4; 6.12.1; 6.12.2; 7.1 – 7.2.2; 7.4.1 – 7.6; 8; 9.1.2.1 – 9.6.2; 11.12 не применяются.

Соревнование проводится с видеоконтролем.

Соревнование проводится по швейцарской системе в 7 (семь) туров. Команды играют со своими соперниками матчевые встречи (туры) на четырех виртуальных досках. При этом номера досок закреплены за игроками команд постоянно (согласно поданной заявке) и не могут быть изменены. Четвертая доска закрепляется за девочкой. Стартовые номера присваиваются командам случайным образом.

Жеребьевка очередного тура для команд проводится непосредственно в игровой зоне, в автоматическом режиме в течение 10 минут после окончания тура.

В случае нечетного количества команд-участниц, команда, «свободная» в очередном туре, получает 2 очка к суммарному количеству очков, набранных всеми игроками команды, и 1 командное очко, игроки команды получают по 0 очков.

Контроль времени на обдумывание - 30 минут на всю партию каждому участнику с добавлением 10 секунд на каждый ход, начиная с первого.

На Соревновании действует Апелляционный комитет (далее - АК), который назначается ФШР, и состоит из 3 основных и 2 запасных членов. Решение АК является окончательным.

Поведение участников Соревнования регламентируется Положением о спортивных санкциях в виде спорта «шахматы».

Обеспечение читинг-контроля осуществляется в соответствии с требованиями Античитерских правил, утвержденных ФИДЕ, при стандартном уровне защиты.

Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты Соревнования.

Запрещается участвовать в азартных играх в букмекерских конторах и тотализаторах путём заключения пари на соревнованиях в соответствии с требованиями,

установленными пунктом 3 части 4 статьи 26.2 Федерального закона от 4 декабря 2007 года №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».

Партии Соревнования размещаются в сети Интернет в свободном доступе.

8. Определение победителей.

Места команд в Соревновании определяются по суммарному количеству очков, набранных всеми игроками команды во всех матчах.

В случае равенства очков у двух или более команд места определяются в порядке указанного приоритета:

- по большему числу командных очков (победа в матче – 2, ничья – 1, поражение - 0);
- при равенстве командных очков – по результату матча между собой;
- по командному коэффициенту Бухгольца.

При равенстве вышеуказанных показателей преимущество получает команда, игрок которой на 1-й доске набрал больше очков. Если игроки набрали одинаковое количество очков, сравниваются результаты на 2-ой доске, затем на 3-ей доске, затем на 4-ой доске.

9. Награждение.

Команды, занявшие 1, 2 и 3 места, награждаются кубками и дипломами, участники этих команд - медалями и грамотами. Всем участникам соревнований вручаются памятные грамоты и сувенирная продукция.

10. Условия финансирования.

ФШР несёт расходы по организации и проведению соревнования в соответствии с нормативно-правовыми документами, регламентирующими финансовое обеспечение спортивных мероприятий на 2020 год и согласно утверждённой смете расходов на проведение данного соревнования.

11. Заявки на участие.

Заявки на участие (Приложения №1) направляются руководителем общеобразовательной организации в ФШР на e-mail: regul@ruchess.ru **до 12.00 МСК 10 сентября**. Заявки направляются как в текстовом виде, так и скан оригинала.

В заявке должно быть указано полное наименование общеобразовательной организации, её адрес, телефон, факс, электронная почта и полностью ФИО директора.

Обязательным является указание ФИО капитана, его электронная почта, телефон

За предоставление недостоверных данных комиссия по допуску может не допустить команду к Соревнованиям и (или) команда может быть дисквалифицирована с Соревнований решением ФШР.

12. Контакты.

Заявки и регистрация - regul@ruchess.ru;

Оргвопросы - nb@ruchess.ru;

Интернет-портал debut.ruchess.ru- chesscup.ru@gmail.com

Официальный сайт Соревнования - www.ruchess.ru

**Все уточнения и дополнения к Положению
регулируются регламентом проведения Соревнования.**

Приложение № 1
к Положению
о командном Соревновании по шахматам «Дебют»
в рамках проекта «Шахматы в школах»

ЗАЯВКА
на участие в командных Соревнованиях по шахматам «Дебют»
в рамках проекта «Шахматы в школе»

Наименование субъекта Российской Федерации	
Наименование муниципального образования	
Наименование общеобразовательной организации (в соответствии с Уставом)	
Краткое наименование общеобразовательной организации (в соответствии с Уставом)	
Адрес общеобразовательной организации	
Телефон общеобразовательной организации	
E-mail	
ФИО руководителя общеобразовательной организации	
ФИО тренера, телефон, эл. почта	

№ доски	Фамилия, имя, отчество участника команды	Дата рождения	№ Приказа и дата зачисления	ID ФШР
1.				
2.				
3.				
4.				

Тренер команды _____
Подпись _____ Расшифровка подписи Ф.И.О.

Директор общеобразовательного учреждения:

_____ Подпись, печать _____ Расшифровка подписи Ф.И.О.

Технические требования к оборудованию и программному обеспечению.

1. Технические требования к оборудованию.

Для участия в Соревновании необходимо на время его проведения каждому игроку и капитану команды иметь персональный компьютер (далее - ПК). Все ПК должны поддерживать и иметь установленной одну из следующих операционных систем (далее - ОС):

- Windows XP и выше;
- Mac OS;
- Linux.

Конфигурация ПК должна поддерживать устойчивую работу системы, постоянное (без сбоев) интернет-соединение на скорости не менее 1 Мбт/с.

Для работы на ПК требуется установка одного из следующих браузеров с поддержкой HTML: Google Chrome 17+, Internet Explorer 10+, Mozilla Firefox 11+, Opera 12.1+, Safari 7+). Оперативная память на ПК должна быть не меньше 2 GB.

Технические характеристики телефонов и планшетов: Андроид 5.0 и выше, у Apple требования - iOS 8.0 и выше. По мощности телефона для Андроид такие требования: экран: 8.0 дюймов, процессор: ARM v6+ или x86; dual core 1.5 Ghz и выше.

Для iOS - любой с версией 8.0 и выше.

ВАЖНО! При наличии файрвола для браузера должна быть открыта возможность устанавливать соединения с серверами play.ruchess.ru

2. Подготовка к участию в Соревновании. Программное обеспечение.

Программное обеспечение может быть запущено участниками с веб-сайта play.ruchess.ru

Требуется заранее проверить совместимость компьютера, на котором планируется игра в Соревновании. Для этого требуется запустить игровую зону, войти под полученным логином и паролем, перейти в меню «Игровой зал» и нажать кнопку «Играть». Если ходы соперника и Ваши ходы показываются, то компьютер полностью совместим с игровой зоной. Если ходы не показываются, требуется установить последнюю версию браузера (например, Google Chrome с сайта <https://www.google.ru/chrome/browser/desktop/index.html>).

3. Вопросы безопасности.

Игровая программа-клиент представляет собой веб-приложение, не имеющее доступа к системным ресурсам, что исключает распространение вредоносных программ.

Регламент проведения Соревнования с видеоконтролем.

1. Запись команды в турнир и расстановка участников по доскам проводится судейской коллегией на основе заявки из Приложения № 1. Капитан команды получает от главного судьи по e-mail, указанном в его заявке, логины и пароли для участников своей команды до 17 сентября 2020 года. Команды и участники уже будут записаны в турнир и им не требуется делать никаких дополнительных действий – жеребьевка и партия для игры откроется автоматически в указанное в Положении время.

В каждый игровой день необходимо:

- капитану команды настроить и включить программу для видеоконтроля согласно инструкции ниже до 10:30 (МСК).
- игрокам сеть за свой компьютер и войти под своими логинами и паролями в игровую зону по адресу play.ruchess.ru до 10:40 (МСК) и по просьбе судьи представиться, глядя в камеру.

Капитан команды должен настроить и включить необходимое количество устройств для визуального видеоконтроля, чтобы они охватывали компьютеры всех участников команды согласно инструкции ниже.

2. Подготовка капитана к турниру

2.1. Установите на свой телефон приложение Zoom Cloud Meetings из Google Play (для Android) или Apple Store (для iPhone).

2.2. Найдите точку, на которой можно будет установить телефон для трансляции. Камера должна захватывать всех игроков команды. Пример:



Если одной камеры недостаточно для захвата всех участников команды, то установите столько камер сколько нужно. Все участники должны одновременно находиться под видеонаблюдением. У игроков не должны быть при себе устройств, принимающих сигналы (мобильные телефоны, электронные часы, планшеты и т.д.). На столе перед игроком не должны находиться посторонние предметы.

2.3. Второй, подключенный к Zoom, телефон должен находиться у капитана команды. Капитан команды отвечает за его бесперебойную работу.

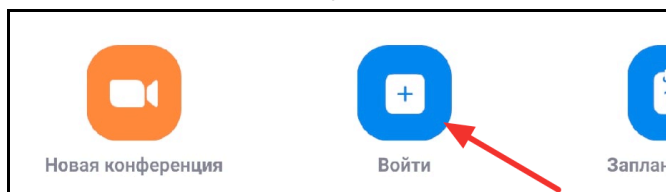
2.4. Убедитесь, что все используемые для видеонаблюдения телефоны имеют необходимый заряд и подключены к зарядному устройству непосредственно на игровой площадке.

2.5. Убедитесь, что комната будет хорошо освещена. При плохом освещении экран монитора засвечивается.

3. Подключение капитана к видеоконференции.

3.1. Подключиться к конференции Zoom капитану необходимо перед первым туром во все другие игровые дни, за 30 минут до начала тура. Данные для подключения будут предоставлены капитанам команд.

3.2. Откройте приложение Zoom на телефоне и нажмите «Войти»:



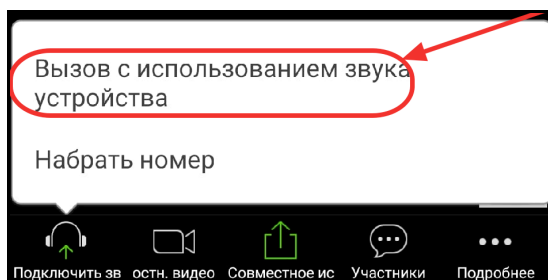
3.3. Введите полученный идентификатор конференции, а также имя. Идентификатор будет отправлен свой для каждого игрового дня на адрес капитана до 10:00. Имя должно совпадать с названием команды на debut.ruchess.ru, если идет видеонаблюдение за командой или несколькими игроками команды, если настроено видеонаблюдение за конкретным игроком, то вводится Имя команды и в скобках Логин этого игрока на debut.ruchess.ru



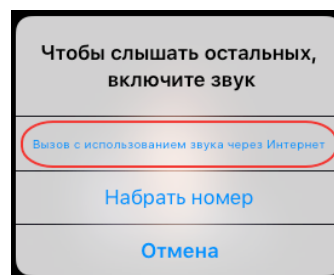
3.4. На следующем экране введите пароль для присоединения.

3.5. Подключите звук устройства.

Android:



iOS:



4. После подключения к видеоконференции

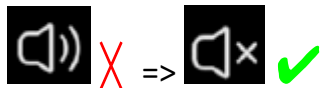
4.1. Убедитесь, что игроки зашли в игровую зону debut.ruchess.ru под выданными им логинами для игры.

4.2. На компьютерах закройте все программы кроме браузера для игры. В браузере должна быть открыта только одна вкладка - debut.ruchess.ru

4.3. На снимающем игроков телефоне включите режим «Без звука», чтобы участников не отвлекали звонки и оповещения.

4.4. Чтобы звуки и голоса из Zoom не отвлекали участников, минимизируйте звук на снимающем игроков телефоне. Для этого:

4.4.1. В верхнем левом углу экрана Zoom выключите громкую связь - если иконка динамика выглядит как первая из приведенных ниже, нажмите на нее, чтобы она превратилась во вторую.

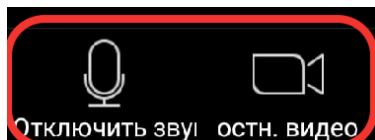


4.4.2. Затем понизьте громкость телефона до минимума.

4.5. Звук в телефоне остается включенным у капитана команды, он должен быть подключен через гарнитуру, чтобы не мешал игре. Судья поддерживает связь с капитаном и тот выполняет его требования показать доску конкретного игрока, или любое место на игровой площадке области и т.д.

5. Игра и чат турнира.

5.1. Убедитесь, что и микрофон, и камера на снимающем игроков телефоне работают: коснитесь экрана и посмотрите на иконки камеры и микрофона - они должны выглядеть как на картинке внизу. Если одна из них зачеркнута, коснитесь ее, чтобы включить.



5.2. Микрофон и камеру в телефоне капитана можно включать и выключать по необходимости.

5.3. Выполняйте все указания судьи. Судья начнет проверку участников и может попросить назваться, поправить расположение камеры, улучшить освещение и т.п.

5.4. Ждите времени старта. Появится маленькое окошко турнира – игроки могут нажать на него, чтобы перейти на экран турнира с турнирной таблицей и чатом. Даже если этого не сделать, доска для игры откроется сама, когда через 30 секунд начнется первый тур.

5.5. Во время турнира общение с судьей происходит через капитана команды, а также письменно в чате турнира. Четко и незамедлительно исполняйте любые указания судьи, обращенные к вам.

5.6. Во время игры участники не должны разговаривать между собой и с капитаном. Запрещено что-то выкрикивать во время партии и комментировать ее ход. После окончания партии (на экране появится результат) игрок должен покинуть игровую область.