

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении ежегодного сетевого проекта
«Шахматный онлайн турнир»
среди обучающихся заграничных школ МИД России
региона Южной, Юго-Восточной Азии и Австралии.

1. Цель, и задачи турнира:

Цель: Популяризация игры шахматы среди обучающихся и сотрудников заграничных школ.

Задачи:

- 1.1. Выявление сильнейших команд и лучших шахматистов среди обучающихся и сотрудников заграничных школ региона Южной, Юго-Восточной Азии и Австралии.
- 1.2. Развитие системы командных соревнований в режиме онлайн.

2. Участники соревнований:

К турниру допускаются обучающиеся образовательных школ при РЗУ 1-11 классов (**2 юношей, 2 девушки** и запасные игроки) и один преподаватель (участвует вне общего зачета), предоставившие заявки (приложение 1).

**Шахматист, участвующий не во всех матчах турнира,
не квалифицируется в личном зачёте.**

3. Регламент соревнований:

3.1. Турнир по шахматам среди команд российских заграничных школ региона Южной, Юго-Восточной Азии и Австралии проводится по правилам вида спорта «Шахматы» с использованием сервиса **chesshotel.com**

3.2. Школы, принимающие участие в соревновании, должны зарегистрироваться в сервисе **Skype** и добавить в список контактов общеобразовательную школу при Посольстве России в Монголии (логин школы – **mnschool**).

3.3. До **15 января (понедельник) 2024 года** на электронный адрес: mnschool@mail.ru **высылаются заявки** с цветными фотографиями участников. Замены по ходу турнира допускаются только по уважительной причине. О проведенной замене должны быть предупреждены организаторы турнира и другие участники, по электронной почте не менее чем за 30 минут до начала матча.

3.4 **17 января 2024 года**, за 5 дней до начала турнира, на сайте <https://rusembmnschool.ru/> по адресу: <https://rusembmnschool.ru/sport-v-shkole/shahmati> публикуется график игр.

3.4. **18 января (четверг) 2024 года в 10.00** по московскому времени команды проводят **пробный сеанс связи**.

3.5. **22 января (понедельник) в 10.00** по московскому времени состоится **открытие соревнований** в режиме онлайн с использованием программы **Skype** и согласно графику, пройдут **первые игры**.

3.6. Соревнование проводится по круговой системе в личном и командном зачете (каждая команда играет с каждой). Турнир проводится по рейтинговой системе

(1-я доска играет против 1-ой доски, 2-я против 2-ой, 3-я против 3-ей, 4-я против 4-ой). Все игры начинаются одновременно. Участники должны зарегистрироваться на сайте **chesshotel.com** с обязательным получением логина (см. примечание пункт 2).

- 3.7. Контроль времени: 15 минут каждому участнику, начиная с первого хода. Время выставляется перед вызовом другого игрока, без инкремента.
- 3.8. Команда, стоящая первой в графике, играет на первой доске белыми фигурами, на второй – черными, на третьей – белыми, на четвертой – черными, преподаватель – белыми (см. примечание пункт 3).
- 3.9. Все игры проходят в онлайн - режиме с использованием программы **Skype**. Одна камера охватывает всех участников. Помощь со стороны других участников и болельщиков запрещена.
- 3.10. После окончания тура каждая команда должна отправить в течение 30 минут итоги матча по адресу: mnschool@mail.ru по форме (образец):

№ доски	Страна		Страна	
	указать цвет фигур	результат	указать цвет фигур	результат
1 доска (Фамилия, имя участника команды, отправляющей отчет)	белые	1	черные	0
2 доска (Фамилия, имя участника команды, отправляющей отчет)	черные	0,5	белые	0,5
3 доска (Фамилия, имя участника команды, отправляющей отчет)	белые	0	черные	1
4 доска (Фамилия, имя участника команды, отправляющей отчет)	черные	1	белые	0
Итог:		2,5		1,5
Преподаватель (Фамилия, имя участника команды, отправляющей отчет)	белые	1	черные	0
Общий счёт				
Отправила команда				

3.11. В случае отказа от игр по неуважительной причине команде засчитывается техническое поражение 0 – 3.

4. Определение победителей:

4.1. В личном первенстве победитель определяется по наибольшему количеству очков набранных в личных встречах (победа – 1 очко, ничья – 0,5 очка, поражение – 0 очков) с другими участниками. Победители определяются отдельно на каждой доске.

При равенстве личных очков преимущество определяется:

- по коэффициенту Бергера

(см. https://ru.wikipedia.org/wiki/Коэффициент_Бергера);

- по личной встрече;
- по количеству набранных очков черными фигурами;

4.2. В командном первенстве итоговые места определяются по сумме матчевых очков, набранных в соревнованиях. Независимо от этих результатов (личных встреч) победившая команда получает 2 очка, проигравшая – 0 очков. При ничейном результате встречи команды получают по 1 очку.

(победа – 2 очка, ничья – 1 очко, поражение – 0 очков).

Пример: Команда №1 – 3 очка; команда №2 – 1 очко.

Итог: Команда №1 получает 2 очка, команда №2 – 0 очков.

4.3. При равенстве матчевых очков преимущество команды определяется:

- по коэффициенту Бергера;
- по суммарному количеству очков, набранных всеми игроками команды;
- по результатам матчей между собой;
- по числу командных побед;
- по лучшим результатам на досках (последовательно – 1, 2, 3 и т.д.)

5. Судейство соревнований:

Организация и проведение соревнований возлагается на судейскую коллегию.

Состав:

Главный судья соревнований: Рыжов Андрей Иванович
/директор общеобразовательной школы при Посольстве России в Монголии/

Секретарь соревнований: Иванов Виктор Александрович

/заместитель директора по воспитательной работе

общеобразовательной школы при Посольстве России в Монголии /

Судья соревнований: Худяков Александр Иванович

/учитель информатики и математики общеобразовательной школы при
Посольстве России в Монголии/

Судья соревнований: Смолевский Геннадий Анатольевич

/учитель физической культуры общеобразовательной школы при
Посольстве России в Монголии /

Техническое обеспечение: Якимович Сергей Фёдорович (Худяков А.И.)

/учитель физики и информатики общеобразовательной школы при
Посольстве России в Монголии /

При возникновении спорных вопросов, окончательное решение остается за судейской коллегией. Все вопросы высылаются по адресу mnschool@mail.ru

6. Награждение победителей:

Команды и участники, занявшие призовые места, награждаются грамотами.

Примечание.

1. Командам заранее протестировать программу на сайте chesshotel.com.
2. Логин на сайте для упрощения поиска другого участника рекомендуется сделать с указанием номера доски, страны и имени игрока, например:
1_mongolia_andrey, 2_laos_mikhail и т.д.
3. Обратит внимание на то, что белыми начинает игрок, который вызывает на игру другого игрока. Во время соревнований при ошибке выбора фигур разрешается начать партию заново если не было сделано первого хода.
4. Командам-участницам выходить на связь в **Skype** за 10 минут до начала тура. Поиск соперника осуществлять за 10 минут до начала игры на сайте chesshotel.com.

**Заявка на участие, в сетевом онлайн проекте "Шахматный турнир"
среди обучающихся заграничных МИД России
региона Южной, Юго-Восточной Азии и Австралии.**

Полное название школы _____

E-mail школы _____

Логин Skype _____

Доска № 1	Доска № 2	Доска № 3	Доска № 4
Фото участника	Фото Участника	Фото участника	Фото участника
Фамилия, имя участника	Фамилия, имя Участника	Фамилия, имя участника	Фамилия, имя участника
Логин на сайте <i>chesshotel.com</i>	Логин на сайте <i>chesshotel.com</i>	Логин на сайте <i>chesshotel.com</i>	Логин на сайте <i>chesshotel.com</i>
Класс	Класс	Класс	класс

Преподаватель	Запасной юноша	Запасная девушка	Запасной преподаватель
Фото участника	Фото Участника	Фото участника	Фото участника
Фамилия, имя участника	Фамилия, имя Участника	Фамилия, имя участника	Фамилия, имя участника
Логин на сайте <i>chesshotel.com</i>	Логин на сайте <i>chesshotel.com</i>	Логин на сайте <i>chesshotel.com</i>	Логин на сайте <i>chesshotel.com</i>
	Класс	Класс	

Директор школы _____

_____ (ФИО директора)