**Технические правила по виду программы Электронные шахматы**

«Открытый региональный турнир Республики Алтай»

1. **Общая информация**
   1. Участники Соревнований должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнований.
   2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе [Lichess.org](https://vk.com/away.php?to=http%3A%2F%2FLichess.org&cc_key=)
   3. Участник обязан использовать один и тот же никнейм.
   4. 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**
   1. Матчи проходят в режиме «Дуэль».
   2. Параметры создания вызова для первого гейма:

* Тип: Классика;
* Время: 10 мин.;
* Рейтинг: без рейтинга;
* Цвет: Случайный.
  1. Если за первый вызов не удалось выявить победителя в гейме (он закончилась патом или ничьей), назначается повторный вызов с параметрами:
* Тип: Классика;
* Время: 5 мин.;
* Рейтинг: без рейтинга.

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

* 1. Если по окончанию повторного вызова не удалось определить победителя в гейме, назначается третий вызов с параметрами:
* Тип: Классика;
* Время: 1 мин.;
* Рейтинг: без рейтинга.

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

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

1. **Проведение матчей**
   1. Участник расположенный выше по сетке должен зайти на страницу https://lichess.org/ и создать матч "играть с другом и отправить ссылку сопернику.
   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. 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.
   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. В случае ничьей побеждает тот участник, у которого осталось больше времени.
   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.
2. **Общение с судьями Соревнований**
   1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами Соревнований происходит в сервисе Discord в чат-канале [https://discord.gg/UbYsKUk](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fdiscord.gg%2FUbYsKUk&cc_key=) (далее — Чат) и в личных чат-каналах (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мыши и выбрать в появившемся меню пункт «Написать сообщение»). Не позднее, чем за 30 минут до начала этапа соревнований, участники обязаны присоединиться к этому чат каналу и переименовать себя согласно заявке. Для этого необходимо нажать правой кнопки мыши на свой ник, выбрать «Изменить никнейм», ввести необходимое и нажать «Сохранить».