



УТВЕРЖДАЮ:

Генеральный директор ООО "Дайв" Абрамов С.П.
25 января 2026 г.

**Положение
о проведении Корпоративной Лиги
по быстрым шахматам и блицу в 2026 году**

1. Цели и задачи.

Корпоративная Лига по быстрым шахматам и блицу (далее - Корпоративная Лига) проводится с целью:

- популяризации шахмат в компаниях России, странах СНГ и ШОС;
- развития системы личных и командных онлайн соревнований по шахматам;
- определения сильнейших команд среди российского бизнеса по быстрым шахматам и блицу в личном и командном зачете в 2026 году.

2. Место и сроки проведения.

Корпоративная Лига команд в 2026 году проводится в два этапа.

Регулярный чемпионат Корпоративной Лиги (март - октябрь 2026 г.) - лично-командные онлайн соревнования среди сотрудников компаний всех отраслей по быстрым шахматам и блицу.

В рамках регулярного чемпионата Корпоративной Лиги пройдут 3 лично-командных турнира по шахматному блицу и 3 лично-командных турнира по быстрым шахматам, на основе которых определяются победители и призеры, как в личном, так и в командном зачете отдельно по быстрым шахматам и блицу.

Кубок Корпоративной Лиги (ноябрь 2026 г.) - очное командное соревнование на 4 досках среди 4 команд, набравших наибольшую сумму командных зачетных очков в турнирах по быстрым шахматам и блицу по итогам регулярного чемпионата.

Место проведения регулярного чемпионата - веб-версия Интернет-портала «Корпоративные шахматы» (www.Корпоративныешахматы.рф). Турниры по быстрым шахматам проводятся с видео-контролем, турниры по шахматному блицу проводятся без видео-контроля.

Кубок Корпоративной Лиги по быстрым шахматам и блицу проводится очно по адресу Москва, Тверской бульвар дом 14, строение 5. Точная дата проведения Кубка Корпоративной Лиги будет объявлена до 1 октября 2026 года.

Дополнительные мероприятия: Лично-командный онлайн конкурс решения шахматных задач проводится 20 июня 2026 г. Место проведения - веб-версия Интернет-портала Корпоративные шахматы.

3. Организаторы мероприятия.

Общее руководство организацией Соревнования осуществляет компания ООО «Дайв».

Непосредственное проведение Соревнования возлагается на Оргкомитет и главную судейскую коллегию, утвержденную ООО «Дайв» (далее- ГСК).

Оргкомитет осуществляет следующие функции:

- рассматривает заявки на участие и принимает решение о допуске команд к участию в Соревновании;
- решает возникающие спорные вопросы при подаче заявок;
- совместно с ГСК рассматривает протесты, поданные руководителями (капитанами) команд.

ГСК осуществляет следующие функции:

- определяет систему и организует проведение мероприятия;
- подводит итоги выступления команд;
- определяет победителей и призёров, в том числе назначает дополнительные матчевые встречи в случае необходимости;
- решает возникающие спорные вопросы, не регламентированные положением;
- совместно с Оргкомитетом рассматривает протесты, поданные руководителями (капитанами) команд.

4. Требования к участникам и условия допуска команд.

На всех этапах в Корпоративной Лиге по быстрым шахматам и блицу принимают участие команды, сформированные из сотрудников организаций.

Каждое юридическое лицо имеет право выставить одну команду для участия в Корпоративной Лиге по быстрым шахматам и блицу.

Состав каждой команды: от 1 до 30 человек. Все заявленные участники могут принять участие в качестве основных игроков в каждом из шести лично-командных турниров регулярного чемпионата Корпоративной Лиги по быстрым шахматам и блицу 2026 года и в двух турнирах Кубка Корпоративной Лиги (в случае выхода команды в эту часть соревнования).

Участником команды может быть любой сотрудник данной организации за исключением обладателей шахматного звания международный гроссмейстер среди мужчин.

Участника команды, сыгравшего минимум в одном турнире за свою команду, нельзя заменить на другого участника.

Организацию представляет руководитель (капитан) команды, который выполняет координирующую функцию, а именно:

- направляет заявку команды для участия в регулярном чемпионате Корпоративной Лиги по шахматному блицу (Приложение № 2);

- обеспечивает оплату заявочного взноса из расчета 10 000 рублей за каждого участника до 30 декабря 2026 года либо иного срока, согласованного сторонами;
- от имени команды подает заявления/уведомления в ГСК и Оргкомитет;
- предпринимает иные корректные действия от имени команды.

Каждый участник Соревнования соглашается взять на себя следующие обязательства:

- играть самостоятельно, не используя подсказки компьютера и посторонних игроков, в том числе партнеров команды;
- заранее убедиться, что компьютер участника соответствует техническому заданию;

После подачи заявки капитаном команды логины и пароли будут отправлены на e-mail руководителя (капитана) для всех участников команды.

Поведение участников во время проведения соревнований регламентируется в соответствии с Положением «О спортивных санкциях в виде спорта «шахматы».

В командный кубок Корпоративной лиги допускаются 4 команды, показавшие лучший результат в командном зачете по итогам регулярного чемпионата Корпоративной Лиги по быстрым шахматам и блицу (по сумме командных очков) и подтвердившие участие в турнире не менее чем за 2 недели до начала турнира. Каждая команда, получившая право участия в кубке Корпоративной лиги должна быть сформирована из четырех участников команды на усмотрение капитана (представителя). Допускается участие неполных команд - менее четырех участников, в таком случае команда автоматически получает поражение на досках с отсутствующими участниками.

В случае выявления нарушений требований к участникам и условий их допуска на всех этапах, команда снимается с соревнований и лишается занятых мест.

5. Программа и система проведения.

Соревнование проводится по правилам вида спорта «шахматы», утвержденным ФИДЕ.

В регулярном чемпионате Корпоративной Лиги по быстрым шахматам и блицу 2026 года проводятся 6 лично-командных турниров по швейцарской системе, из которых 3 турнира проводятся по быстрым шахматам и 3 турнира по блицу.

Во всех турнирах регулярного чемпионата Корпоративной Лиги могут участвовать все заявленные сотрудники корпоративных команд по их желанию. Контроль времени для турниров регулярного чемпионата Корпоративной Лиги по быстрым шахматам: 10 минут на всю партию каждому участнику с добавлением 5 секунд на каждый сделанный ход, начиная с первого хода. Система проведения каждого турнира регулярного чемпионата Корпоративной Лиги по быстрым шахматам - швейцарская система в 5 туров с лично-командным зачетом. Для турниров по быстрым шахматам предусмотрен видео-контроль за участниками соревнования (регламент видео-контроля приведен в Приложении № 4).

Контроль времени для турниров регулярного чемпионата Корпоративной Лиги по шахматному блицу: 3 минуты на всю партию каждому участнику с добавлением 2 секунд на каждый сделанный ход, начиная с первого хода. Система проведения каждого турнира регулярного чемпионата Корпоративной Лиги по блицу - швейцарская система в 11 туров с лично-командным зачетом. Видео-контроль не предусмотрен.

Каждый участник имеет право принять участие во всех турнирах регулярного чемпионата. Если участник не может принять участие в предстоящем регулярном турнире чемпионата, никаких дополнительных действий ему предпринимать не нужно. Все незалогиненные участники при старте турнира автоматически исключаются из него.

Программа Корпоративной Лиги по шахматному блицу в 2026 году приведена в Приложении №1.

Система проведения очного Кубка Корпоративной Лиги – круговые турниры по быстрым шахматам и блицу, которые проводятся в один день.

Технические требования к регулярному чемпионату и командному кубку Корпоративной Лиги - (Приложение № 3). Для участия в лично-командном турнире регулярного чемпионата каждому игроку требуется самостоятельно до начала турнира зайти в игровую зону www.Корпоративныешахматы.рф под полученным ранее логином и паролем. Все участники Корпоративной Лиги будут автоматически записаны во все регулярные турниры Корпоративной Лиги, дополнительная запись в турниры со стороны участников не требуется. В игровую зону требуется войти не менее чем за 5 минут до начала турнира. Жеребьевка проводится автоматически перед каждым туром, после чего у каждого игрока открывается партия для игры. Перерыв между турами - 2 минуты со времени окончания последней партии в туре. В случае отсутствия игрока в игровой зоне на момент старта турнира, игрок автоматически исключается из турнира.

Таблицы турниров регулярного чемпионата, текущие результаты игры и партии участников будут доступны в игровой зоне www.Корпоративныешахматы.рф в меню Турниры/ Лично-Командные по клику на название турнира. В открывшейся турнирной таблице результаты команд и участников будут меняться в режиме реального времени. Все текущие и завершенные партии доступны к просмотру в жеребьевочной таблице каждого тура при клике на строку статуса игры.

6. Условия подведения итогов Соревнования.

В регулярном чемпионате Корпоративной Лиги по быстрым шахматам и блицу каждый участник играет сам за себя в личном зачете, а командный результат определяется как сумма результатов четырех лучших участников от каждой команды.

Определение итоговых командных мест в каждом турнире регулярного чемпионата происходит в порядке убывания следующих показателей:

- по сумме личных очков, набранных четырьмя лучшими участниками команды;
- по сумме коэффициентов Бухгольца для четырех лучших участников команды (коэффициент Бухгольца считается как сумма очков соперника);
- более высокое место в личном зачете для лучшего участника команды.

Определение итоговых мест в личном зачете в регулярном чемпионате происходит в порядке убывания следующих показателей:

- сумма набранных игроками очков;
- личная встреча;
- количество побед;
- усеченный коэффициент Бухгольца.

В случае равенства всех показателей, участники считаются поделившими места, а зачетные очки начисляются как сумма зачетных очков всех поделенных мест, разделенная на количество этих мест.

Определение победителей в личном и командном зачетах в турнирах регулярного чемпионата проводится отдельно по быстрым шахматам и отдельно по блицу по количеству набранных личных и командных очков по сумме 4 турниров в каждой из номинаций (быстрые шахматы или блиц). В случае равенства зачетных очков в командном зачете более высокое место занимает команда, лучший игрок которой набрал больше зачетных очков в личном зачете по итогам турниров регулярного чемпионата в данной номинации (быстрые шахматы или блиц).

Личные зачетные очки в каждом из турниров регулярного чемпионата Корпоративной Лиги по быстрым шахматам и блицу считаются так:

1 место в личном зачете - 50 личных зачетных очков.

Игрок, занявший каждое последующее место, получает на 1 зачетное очко в личном зачете меньше предыдущего.

2 место в личном зачете - 49 личных зачетных очков;

3 место в личном зачете - 48 личных зачетных очков;

...

50 место в личном зачете - 1 личное зачетное очко.

Командные зачетные очки в каждом из турниров регулярного чемпионата Корпоративной Лиги по быстрым шахматам и блицу считаются так:

1 место в командном зачете - 10 командных зачетных очков.

Команда, занявшая каждое последующее место, получает на 1 зачетное командное очко меньше предыдущего.

2 место в командном зачете - 9 командных зачетных очков;

3 место в командном зачете - 8 командных зачетных очков;

...

10 место в командном зачете - 1 командное зачетное очко.

На основе утвержденных результатов определяется четыре команды, набравшие наибольшее число очков на основе 6 турниров регулярного чемпионата (в сумме по блицу и быстрым шахматам), которые допускаются к участию в очный Корпоративный кубок по быстрым шахматам и блицу. В случае равенства зачетных очков в командном зачете более высокое место занимает команда, лучший игрок которой набрал больше зачетных очков в личном зачете по итогам всех турниров регулярного чемпионата. При отказе от участия приглашение принять участие в очном турнире Корпоративного Кубка передается команде, занявшей следующее место.

Кубок Корпоративной Лиги по быстрым шахматам и блицу проводится по круговой системе в очном формате. В каждом туре Корпоративного Кубка проходят матчи между командами. Результат матча определяется на основе суммы результатов четырех участников команды (победа в личной партии - 1 очко; ничья – 0,5 очков; поражение - 0 очков). Команда, набравшая в туре 2,5 и больше очков, получает 2 командных очка. Команда, набравшая в туре 2 очка, получает 1 командное очко. Команда, набравшая в туре 1,5 очка, или меньше получает 0 командных очков.

Определение итоговых командных мест происходит в порядке, убывания следующих показателей:

по большей сумме командных очков;

по большей сумме очков, набранных всеми участниками команды;

лучшему результату на первой доске.

По итогам финального этапа определяются 3 сильнейшие команды отдельно по быстрым шахматам и отдельно по блицу.

7. Награждение победителей и призёров.

По итогам регулярного чемпионата Корпоративной Лиги будут награждены дипломами и кубками:

- три команды-призера (1-3 места) по итогам регулярного чемпионата, набравшие наибольшее число командных зачетных очков по итогам 3 турниров по шахматному блицу.
- три команды-призера (1-3 места) по итогам регулярного чемпионата, набравшие наибольшее число командных зачетных очков по итогам 3 турниров по быстрым шахматам.

По итогам регулярного чемпионата Корпоративной Лиги будут награждены дипломами:

- все команды, занявшие не призовые места по итогам регулярного чемпионата Корпоративной Лиги по быстрым шахматам и блицу;
- все участники команд-призеров, занявших 1-3 места по итогам регулярного чемпионата Корпоративной Лиги по быстрым шахматам;

- все участники команд-призеров, занявших 1-3 места по итогам регулярного чемпионата Корпоративной Лиги по шахматному блицу;
- лучший участник от каждой команды, принявшей участие в регулярном чемпионате Корпоративной Лиги, по сумме зачетных личных очков в 6 турнирах.

Также по итогам регулярного чемпионата Корпоративной Лиги будут награждены ценными призами:

- три участника-призера (1-3 места) по итогам регулярного чемпионата, набравшие наибольшее число личных зачетных очков в турнирах по быстрым шахматам;
- три участника-призера (1-3 места) по итогам регулярного чемпионата, набравшие наибольшее число личных зачетных очков в турнирах по шахматному блицу;
- лучший участник от каждой команды, принявшей участие в регулярном чемпионате Корпоративной Лиги, по сумме зачетных личных очков в 6 турнирах.
- все участники, набравшие зачетные очки в личном зачете, получают сертификаты для выбора и получения шахматных подарков в магазине www.chessbuy.ru из расчета 1 зачетное очко в личном зачете = 20 рублей на общую сумму 153 000 рублей.

По итогам Кубка Корпоративной Лиги награждаются Кубками и дипломами корпоративные команды, занявшие 1-3 места по итогам Кубка Корпоративной Лиги отдельно по быстрым шахматам и блицу.

Дипломами и ценными призами награждаются четыре участника команд-призеров, занявших 1-3 места по итогам Кубка Корпоративной Лиги отдельно по быстрым шахматам и блицу.

По итогам лично-командного конкурса решения шахматных задач будут награждены дипломами и ценными призами:

- три участника-призера (1-3 места) по итогам конкурса решения задач, набравшие наибольшее число очков.

Три лучшие команды по итогам конкурса решения задач награждаются дипломами.

Командные и личные призы вручаются руководителю (капитану) команды или отправляются по адресу, заявленному в Оргкомитет руководителем (капитаном) команды. Сертификаты для всех участников команды направляются на e-mail капитана команды.

8. Условия финансирования.

Каждая компания оплачивает заявочный взнос в размере 10 000 (десять тысяч) рублей за каждого заявленного участника (включая НДС 5%) до 30 декабря 2026 года на счет компаний-организаторов мероприятия (с заключением договора по желанию). Либо иного срока согласованного сторонами и закреплённого в договоре.

Для юридических лиц оплата на счет:

ООО "ДАЙВ" ИНН: 7701102388 КПП: 770101001

Расчетный счет: 40702810802260004609 Банк: АО "АЛЬФА-БАНК", г Москва

БИК: 044525593 Корр. счет: 30101810200000000593

Для физических лиц оплата на счет:

Индивидуальный предприниматель Абрамов Сергей Петрович

Расчетный счет: 40802810202260004824 Банк: АО "АЛЬФА-БАНК", г Москва

БИК 044525593 Корр. счет: 30101810200000000593

Оплата взноса дает право сыграть во всех шести турнирах регулярного чемпионата Корпоративной Лиги 2026 года по быстрым шахматам и блицу и в 2 турнирах очного Кубка Корпоративной Лиги по быстрым шахматам и блицу (для 4 команд по результатам регулярного чемпионата Корпоративной лиги), а также принять участие в лично-командном конкурсе решения шахматных задач.

9. Обеспечение безопасности при проведении Соревнования.

Обеспечение безопасности при проведении Соревнования осуществляется в соответствии с требованиями действующего Положения о межрегиональных и всероссийских официальных спортивных соревнованиях по шахматам и законодательства Российской Федерации.

10. Подача заявки на участие.

Для участия в Соревновании руководитель (капитан) команды должен подать заявку не позднее 30 августа 2026 года по адресу chesscup.ru@yandex.ru либо chesscup.ru@gmail.com. В соответствии с заявкой будут зарегистрированы логины участников и направлены руководителю (капитану) команды не позднее 2 рабочих дней по e-mail. В случае неполучения логинов в течение 2 рабочих дней руководитель (капитан) команды должен уведомить об этом организаторов по адресу chesscup.ru@yandex.ru либо chesscup.ru@gmail.com.

11. Решение спорных вопросов.

В случае разрыва соединения во время партии турниров регулярного чемпионата у одного из игроков, восстановление связи происходит за счет времени участника, на чьей стороне произошел разрыв.

ГСК имеет право в случае наличия серьезных подозрений о преднамеренных нарушениях руководителем (капитаном) или участниками команды настоящего положения дисквалифицировать игрока и/или команду. Это право сохраняется в течение 7 (семи) календарных дней с момента окончания турнира. Данное решение окончательное и обжалованию не подлежит.

В случае необходимости ГСК имеет право решать возникающие спорные вопросы не регламентированные положением, в том числе назначать дополнительные матчевые встречи для определения победителя соревнования.

12. Официальная информация и контакты.

Официальным языком Интернет-турнира является русский язык.

Официальная информация будет размещена на сайте www.Корпоративныешахматы.рф. Расписание турниров, информация о прошедших турнирах и официальные пресс-релизы для прессы будут представлены на шахматном портале www.Корпоративныешахматы.рф

По организационным вопросам обращаться по тел. 8-916-359-0851, ватсап, телеграм: 8-995-509-94-67 и электронной почте chesscup.ru@yandex.ru либо chesscup.ru@gmail.com

По вопросам заключения договоров, получению оригиналов документов обращаться в бухгалтерию по электронной почте: Chessokopt@gmail.com

Данное положение является официальным вызовом на соревнования.

Приложение № 1
к Положению о проведении
Корпоративной Лиги по быстрым шахматам и блицу в 2026 году

Программа Корпоративной Лиги по быстрым шахматам и блицу в 2026 году

Тренировочные турниры и конкурсы (участие по желанию) будут проходить с 1 февраля по 31 марта 2026 года в игровой зоне www.корпоративныешахматы.рф

Для участия в лично-командном турнире регулярного чемпионата каждому игроку требуется самостоятельно до начала турнира зайти в игровую зону www.Корпоративныешахматы.рф под полученным ранее логином и паролем. Все участники Корпоративной Лиги будут автоматически записаны во все регулярные турниры Корпоративной Лиги, дополнительная запись в турниры со стороны участников не требуется.

Дата	Время старта	Название мероприятия
04 апреля	11.00 по Москве	1 турнир регулярного Чемпионата Корпоративной Лиги по быстрым шахматам
25 апреля	11.00 по Москве	1 турнир регулярного Чемпионата Корпоративной Лиги по шахматному блицу
05 сентября	11.00 по Москве	2 турнир регулярного Чемпионата Корпоративной Лиги по быстрым шахматам
19 сентября	11.00 по Москве	2 турнир регулярного Чемпионата Корпоративной Лиги по шахматному блицу
10 октября	11.00 по Москве	3 турнир регулярного Чемпионата Корпоративной Лиги по быстрым шахматам
17 октября	11.00 по Москве	3 турнир регулярного Чемпионата Корпоративной Лиги по шахматному блицу
20 июня	11.00 по Москве	Лично-командный конкурс решения шахматных задач
По назначению	11.00 по Москве	Кубок Корпоративной Лиги – очные турниры по быстрым шахматам и блицу

Приложение № 2 к
к Положению о проведении
Корпоративной Лиги по быстрым шахматам и блицу в 2026 году

Заявка
на участие в корпоративной Лиге по быстрым шахматам и блицу в 2026 году

Название компании (организации): _____

ИНН: _____

№ п/п	ФИО участника (полностью)	Дата рождения	Должность	Разряд, звание	Рейтинг ФШР
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					

№ п/п	ФИО руководителя команды (полностью)	Должность	e-mail	Контактный телефон
1		Руководитель (капитан) команды		

Состав команды утвержден руководством компании (организации), в команде нет спортсменов, противоречащих п. 4 настоящего Положения.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ К ОБОРУДОВАНИЮ ДЛЯ ПЕРВОГО ЭТАПА. ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ. СВЕДЕНИЯ О БЕЗОПАСНОСТИ.

1. Технические требования к оборудованию.

Для организации и участия в соревнованиях необходимо на время проведения турнира обеспечить каждого участника команды персональным компьютером (ПК) или планшетом/смартфоном. Все ПК должны поддерживать и иметь установленной одну из следующих операционных систем (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-5: Google Chrome 17+, Internet Explorer 10+, Mozilla Firefox 11+, Opera 12.1+, Safari 7+. Оперативная память на ПК должна быть не меньше 2 GB.

Планшет/смартфон с операционной системой Android или iOS, подключенный к Интернет и с установленным браузером Google Chrome или Yandex (другие браузеры не рекомендуются).

Требуемая оперативная память - 1 Gb, скорость интернет - от 1 Мб в секунду.

При наличии файервола для браузера должна быть открыта возможность устанавливать соединения с серверами корпоративныешахматы.рф, game.корпоративныешахматы.рф, push.корпоративныешахматы.рф, play.корпоративныешахматы.рф.

2. Подготовка к участию в турнире. Программное обеспечение.

Программное обеспечение может быть запущено участниками с веб-сайта www.Корпоративныешахматы.рф

Участники турнира имеют возможность потренироваться в игровой зоне. Режим игры с компьютером доступен в игровой зоне в режиме Игровой зал (слева от кнопки "Играть").

3. Вопросы безопасности

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

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА ПО БЫСТРЫМ ШАХМАТАМ С ВИДЕОКОНТРОЛЕМ

Каждому участнику потребуется:

1. Компьютер или ноутбук для игры
2. Телефон или ноутбук с камерой для видеотрансляции
3. Приложение Zoom Workplace (Android OS / iOS), бесплатный тариф
4. Безлимитный интернет (чтобы не волноваться из-за видеотрафика)
5. Рекомендуются крепление для телефона или штатив

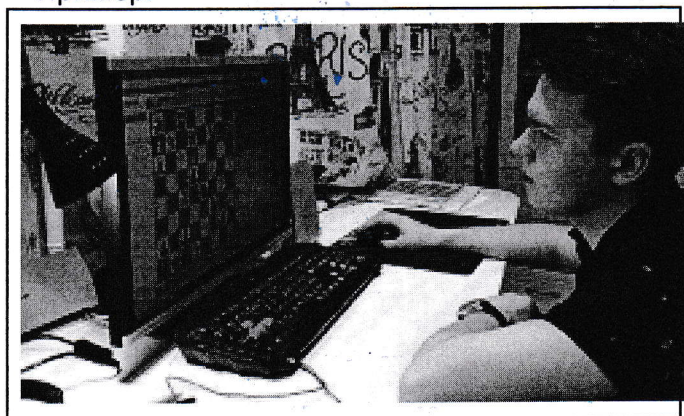
ОБЩИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ С ВИДЕОКОНТРОЛЕМ

1. В комнате, откуда участник играет, не должно быть посторонних шумов - телевизора, музыки, посторонних разговоров, подсказок.
 2. Во время игры участник смотрит в экран монитора, не оглядывается по сторонам, если этого не запросил судья. Отходить можно, если ваша партия в текущем туре закончилась.
 3. Все требования регламента должны исполняться неукоснительно.
- В случае нарушения правил, судья вынесет предупреждение, а при повторном нарушении может исключить участника из турнира.

ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ТУРНИРА

1. Подготовка участников к турниру
 - 1.1. Установите на свой телефон приложение Zoom Workplace.
 - 1.2. Найдите точку, на которой можно будет установить телефон для трансляции (примерно 80 см в сторону от плеча, желательно левого). Камера должна захватывать торс, голову, руки, а также происходящее на экране монитора. Телефон установите горизонтально.

Пример:



- 1.3. Убедитесь, что телефон установлен надежно, но при этом его можно снять для демонстрации комнаты. Вам могут помочь штативы и прочие держатели для телефонов.
 - 1.4. Убедитесь, что телефон в этой точке можно подключить к зарядному устройству.

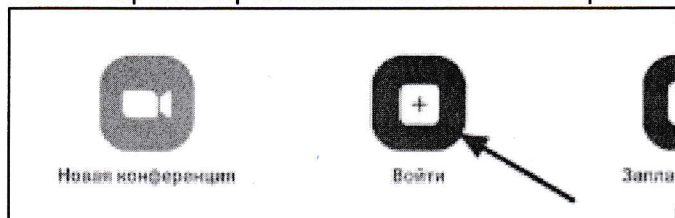
1.5. Убедитесь, что комната будет хорошо освещена. При плохом освещении экран монитора засвечивается.

1.6. Рекомендуем потренироваться играть на онлайн площадке, чтобы освоиться с интерфейсом. Для этого войдите в игровую зону www.Корпоративныешахматы.рф и выберите пункт Играть с компьютером.

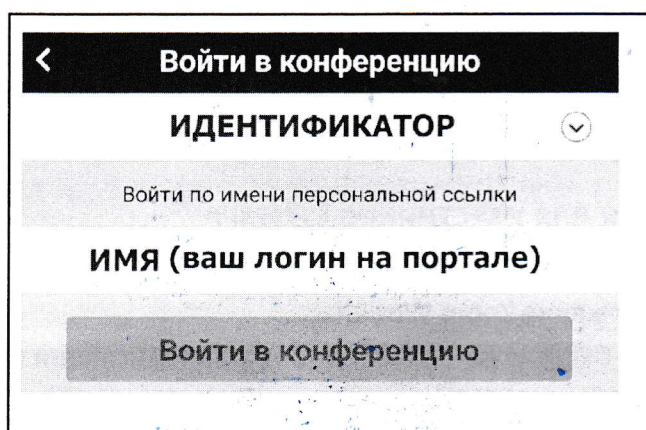
2. Подключение к видеоконференции.

2.1. Подключиться к конференции Zoom необходимо за полчаса до старта турнира. Данные для подключения мы предоставим капитанам команд.

2.2. Откройте приложение Zoom на телефоне и нажмите "Войти":



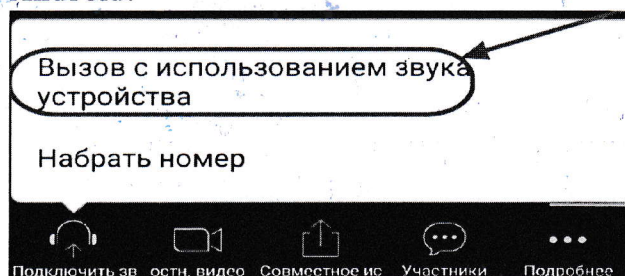
2.3. Введите полученный идентификатор конференции, а также имя. Имя должно совпадать с выданным вам для игры логином на www.Корпоративныешахматы.рф



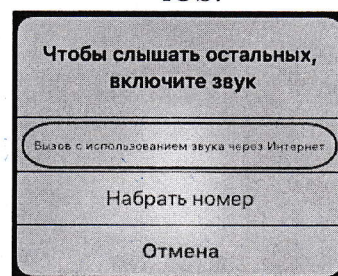
2.4. На следующем экране введите пароль для присоединения.

2.5. Подключите звук устройства.

Android:



iOS:



- 2.6. До начала турнира отключите микрофон. Для этого коснитесь экрана и посмотрите на иконки камеры и микрофона - они должны выглядеть как на картинке внизу. Если микрофон не зачеркнут, коснитесь его, чтобы выключить.



3. После подключения к видеоконференции

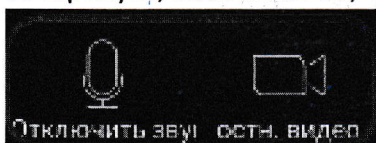
- 3.1. Убедитесь, что вы зашли в игровую зону www.Корпоративныешахматы.рф под выданным вам логином для игры. Опоздавшие к моменту старта будут автоматически исключены.
- 3.2. Если у вас длинные волосы, закрывающие уши, соберите их в прическу - так, чтобы во время трансляции было видно, что в ушах нет наушников.
- 3.3. На компьютере закройте все программы кроме браузера для игры. В браузере должна быть открыта только одна вкладка - игровой зал play.Корпоративныешахматы.рф
- 3.4. На телефоне включите режим «Без звука», чтобы вас не отвлекали звонки и оповещения.

4. Проверка участников

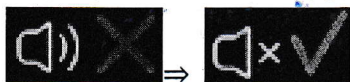
- 4.1. Судья начнет называть имена игроков. Когда судья назовет ваше имя, представьтесь (проверка микрофона), повернитесь к камере сначала одним ухом, потом вторым. 4.2. Установите телефон на подготовленную позицию и подключите к зарядному устройству.

5. За 3 минуты до старта турнира

- 5.1. Включите микрофон на телефоне: 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. 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.



- 5.3. Понижьте громкость телефона до минимума.
- 5.4. Ждите времени старта. Появится маленькое окошко турнира - нажмите на него, чтобы перейти на экран турнира.

6. Игра и чат турнира

- 6.1. Во время турнира общение с судьей происходит письменно в чате турнира. Чат турнира будет отображаться справа от игровой доски, а в перерыве - в отдельной вкладке рядом с турнирной таблицей.
- 6.2. В вашем логине содержится группа, к которой вы принадлежите. Каждая группа подключена к своей конференции Zoom и приписана к определенному судье. Обращайте внимание, что пишет судья вашей группы.

6.3. Четко и незамедлительно исполняйте любые указания судьи, обращенные к вам. 6.4. Если вам надо отойти, сделайте это между турами. По возвращении вновь повернитесь к камере сначала одним ухом, потом вторым.