

Инструкция для участников финального этапа.

Перед началом турнира у каждого участника на компьютере должны быть закрыты все окна кроме одного, в котором он будет играть. Телефоны должны быть отключены и находиться на недоступном расстоянии. Во время партии участник не имеет права разговаривать, пользоваться чьими то подсказками. Каждому участнику будет выдан список с никами его соперников

1. Заранее зайти на сайт LICHESS.ORG и проверить как он работает в компьютерном классе школы.

2. За 5 мин до начала турнира все участники должны быть на сайте. Играющий белыми находит своего соперника по нику и посылает ему вызов. Для этого необходимо сделать следующее :

- В правом верхнем углу экрана нажать на иконку «лупа». Она отъедет влево . И в появившемся поле набрать ник своего соперника. При правильном наборе вы найдете ник своего соперника. После нажатия мышкой на нужный ник появится страница соперника.

- Далее в правой стороне найти и нажать на иконку «скрещенные шпажки». Эта иконка означает послать вызов сопернику на игру. Появится окно, в котором надо выставить : классические шахматы, контроль времени 15 + 5, рейтинговая игра и выбрать для себя цвет в партии нажав на иконку белого короля. После нажатия на цвет короля вашему сопернику пойдет вызов.

- У вашего соперника или когда вы будете играть черным цветом в правом верхнем углу над иконкой «шпажки» появится уведомление красного цвета о вызове. Подведя мышку к вызову, появится расшифровка от кого пришел вызов. И если это ваш соперник, то нажимаете на галочку зеленого цвета, которая появится в нижней части расшифровки, т.е. принимаете вызов.

- Далее прежде чем начинать партию проверяете свой цвет и установленный контроль времени. Если все правильно , то партия начинается. Если нет, то вы обращаетесь к судье, и партия НЕ начинается и вызов отклоняется. Если не получается найти соперника или не появляется вызов от соперника следует обратиться за помощью к судье. Он поможет найти соперника и сделать вызов. В исключительном случае судья свяжется с другим судьей, который находится в школе ваших соперников. И попросит соперника сделать вызов вам. По окончании партии результат сообщаете судье.