

Jouer une partie dans le trophée

Prenons un exemple :

Le correspondant de l'équipe *les stylos 4 couleurs* a convenu d'un horaire de rencontre avec le correspondant de l'équipe *Bucks* qui se trouve dans la même poule. Il communique l'horaire choisi aux 4 joueurs de son équipe.

L'élève *Latour* (un nom prédestiné !) est membre de l'équipe *les stylos 4 couleurs* au 2^e échiquier.

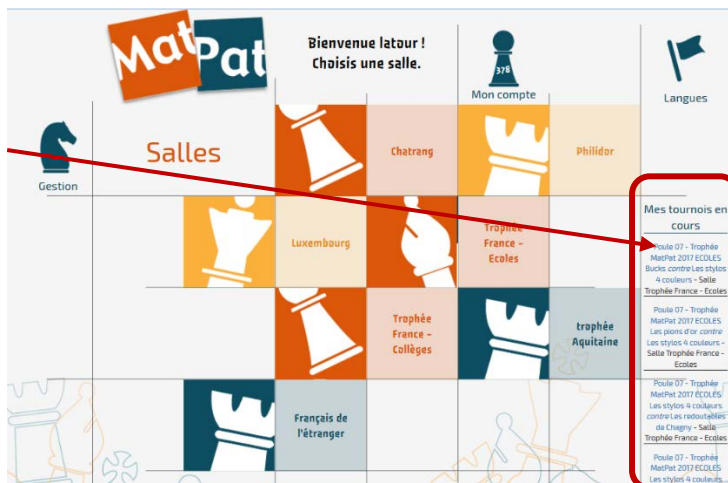
Il se connecte à l'heure dite avec ses camarades en utilisant le nom d'utilisateur *latour*.

Attention, il peut avoir plusieurs comptes MatPat ; il doit utiliser le compte qui est inscrit dans l'équipe !

Il arrive à la page ci-contre. Les parties qu'il doit jouer dans le trophée sont visibles dans la zone *Mes tournois en cours*.

Dans cette liste, *Latour* repère la partie *Bucks contre les stylos 4 couleurs*.

Il clique dessus et se retrouve dans la page ci-après dédiée à la rencontre.



Les 4 tables avec les 2 équipes sont visibles.

Au deuxième échiquier, le nom *latour* apparaît : *latour* jouera les blancs contre *télé47340*

Le bouton *Jouer !* permet à *latour* de rejoindre directement sa partie par un simple clic.



Si son adversaire *télé47340* est déjà là, la partie peut commencer.

Sinon, *latour* attend que son adversaire arrive.

Une fois la partie jouée le score s'enregistre automatiquement.

Pour que la rencontre soit prise en compte dans le classement des équipes, il faut qu'au moins 3 des 4 parties soient jouées.

IMPORTANT

- En cas de difficulté technique, les 2 adversaires peuvent aussi se retrouver dans la salle de jeu du trophée et engager une partie libre. Dans ce cas le score ne sera pas pris en compte et l'un des correspondants devra me le transmettre par mail : dominique.ruhmann@reseau-canope.fr
S'il s'agit de 2 joueurs du même établissement, ils peuvent aussi jouer leur partie sur table et communiquer ensuite le résultat.
- Sur certains rares réseaux d'établissement la procédure ci-dessus ne fonctionne pas pour une raison inconnue jusqu'ici : on arrive toujours sur une page blanche et rien ne se passe !
Dans ce cas, il faut prévenir en amont l'équipe adverse pour que les joueurs se retrouvent dans l'accueil de la salle du trophée et s'invitent manuellement. Les scores doivent ensuite être envoyés par mail. C'est bien sûr bien plus contraignant.