

Trophées MatPat : Consignes

Vous avez des équipes inscrites dans un trophée MatPat. Voici quelques indications pour :

1. Rejoindre une partie d'une rencontre
2. Fixer le rendez-vous d'une rencontre
3. Gérer les problèmes sportifs
4. Gérer les problèmes techniques

Avant de commencer, vous devez connaître votre compte de correspondant de l'établissement (identifiant et mot de passe). **Ce compte est uniquement pour vous, il ne faut jamais le donner aux élèves !** Dans la suite de ce document ce compte sera désigné par l'acronyme CCE.

1. Rejoindre une partie d'une rencontre

Prenons un exemple, le trophée UNSS.

Le joueur *e.jfourel* du lycée Brequigny de Rennes fait partie de l'équipe *Breq'a chess*.

Une rencontre est programmée contre l'équipe *POETE* du lycée Fermat de Toulouse.

5 min avant l'heure choisit, *e.jfourel* se connecte à MatPat et arrive sur la page *Choisis une salle* (extrait de copie d'écran ci-contre).

Dans la colonne de droite, rubrique *Mes tournois en cours*, il repère la rencontre (attention à ne pas se tromper, il y en a plusieurs normalement !)

Il clique sur l'entrée surlignée ici en jaune et arrive à la page dédiée à cette rencontre (copie d'écran ci-dessous).

N.B. : Si vous vous connectez avec votre compte CCE vous ne verrez rien dans *Mes tournois en cours* car vous ne faites pas partie de l'équipe. C'est normal.



Les 4 parties sont visibles, mais seule la partie que doit jouer *e.jfourel* comporte un bouton *Jouer* qui lui permet de rejoindre sa partie.

Notre joueur clique sur ce bouton et bascule dans sa partie.

Si son adversaire n'est pas encore arrivé, il doit l'attendre.

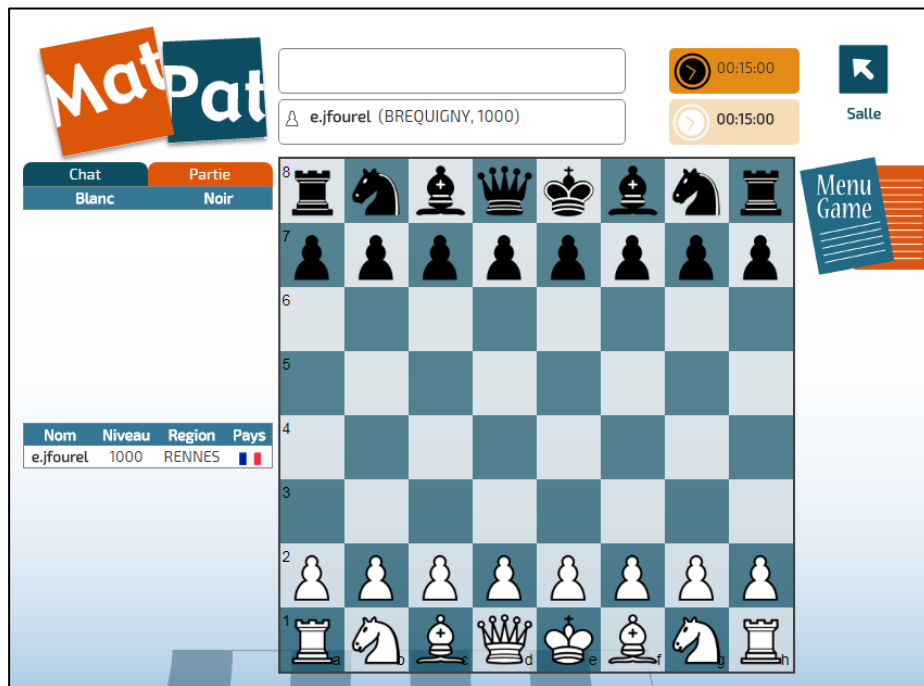
La partie peut commencer dès que les 2 joueurs sont présents. Les pendules en haut à droite démarrent dès le premier coup des Blancs.

Que le meilleur gagne !

Remarques :

Une fois la partie jouée, l'entrée de la rencontre disparaît de la page *Choisis une salle*. On peut retrouver la page dédiée en entrant dans la salle du trophée (la salle UNSS dans cet exemple) puis en utilisant l'option *Accès aux tournois* du menu *Options* à gauche.

La partie a été enregistrée. Le score est affiché. On peut visualiser la partie en cliquant sur le rectangle correspondant.



2. Fixer le rendez-vous d'une rencontre avec une équipe extérieure

Les rencontres ont lieu quand vous voulez en respectant la date limite fixée. L'horaire choisi est donc à négocier entre les 2 équipes en tenant compte des contraintes de chacun.

On peut fixer un rendez-vous par mail, téléphone, ou en utilisant l'outil *Planifier* intégré à Matpat

Par mail ou téléphone

Vous disposez des coordonnées des correspondants des équipes à rencontrer :

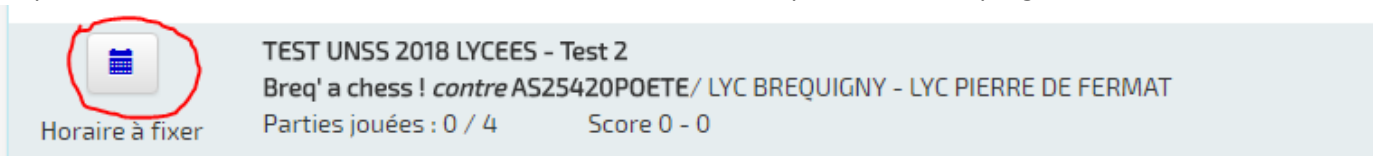
- Connectez-vous avec votre CCE
- Dans le menu *Gestion* à gauche, choisissez *Trophées*
- Repérez votre trophée et cliquez sur le lien *Coordonnées des correspondants adverses*

Avec l'outil *Planifier*

C'est certainement le moyen le plus pratique. Cet outil permet d'envoyer automatiquement par mail vos propositions, acceptations ou refus d'horaires. En voici une description sommaire, c'est très simple à utiliser.



- Connectez-vous avec votre CCE
- Entrez dans la salle du trophée
- Dans le menu *Options* à gauche, choisissez *Tournois* (attention de ne pas confondre avec *Accès aux tournois*).
- Cliquez sur *Mes tournois dans cette salle* et cherchez la rencontre que vous voulez programmer



- Cliquez à gauche sur le bouton qui permet de planifier la rencontre : un petit formulaire s'ouvre qui permettra de proposer votre date à votre adversaire.

- Si votre adversaire vous propose une date, vous recevrez un mail et vous la verrez apparaître sous le bouton *Planifier*. En cliquant dessus vous pourrez l'accepter ou la refuser.

3. Comment gérer les problèmes sportifs

Contactez l'arbitre par mail (dominique.ruhlmann@reseau-canope.fr) en mettant en copie le correspondant adverse et en précisant *Arbitrage* dans le sujet du message

Attention : une demande envoyée à l'arbitre sans mettre l'adversaire en copie sera ignorée.

L'arbitre peut :

- Trancher un litige entre 2 joueurs ou 2 équipes
- Modifier le résultat d'une partie
- Déclarer forfait un joueur ou une équipe pour une rencontre ou pour le reste de la compétition

4. Comment gérer les problèmes techniques

Des millions de parties ont été jouées sur MatPat mais comme tout dispositif technique il peut y avoir des pannes.

MatPat n'est pas un site internet comme les autres. Le moteur de jeu version 2 utilise une technologie récente (2011) qui peut être parfois mal supportée par des matériels réseaux plus anciens (les serveurs *proxy* en particulier)

MatPat nécessite également une très bonne qualité de connexion Internet et supporte mal les microcoupures souvent indétectables lors de la consultation de sites classiques.

En cas de problèmes les symptômes sont

- Des ralentissements
- Les pendules dans MatPat ont un comportement étrange
- Impossibilité de rejoindre une partie du tournoi (l'échiquier n'apparaît pas après avoir cliqué sur *Jouer*)

Que faire dans ce cas

- **Votre premier réflexe doit être de rafraîchir la page (touche F5 du clavier)**. Inutile de le faire plus de 2 ou 3 fois si le problème persiste. Mais attention à cette exception :
Pour rejoindre une partie en tournoi il ne faut surtout pas rafraîchir la page tant que vous ne voyez pas l'échiquier. Si vous le faite, la page ne se chargera jamais.
- Essayer une autre fois
- Si le problème se présente sur tous les ordinateurs, c'est très certainement dû au réseau informatique de votre établissement dont la configuration est incompatible avec la technologie MatPat. Le problème, 9 fois sur 10, vient du serveur *proxy* qui gère le réseau. S'il est trop ancien ou s'il est un peu trop sécurisé cela peut en être la cause. Essayez de chez vous, vous verrez que ça fonctionne

CONTACT : Dominique Ruhlmann

réseau Canopé – Rennes

02 23 06 80 11 (lundi, mardi après-midi et jeudi)

dominique.ruhlmann@reseau-canope.fr