

OMD Dystro Ope-net 2016 (Règles du tournoi – Configuration Playok.com)

Avant de pouvoir participer à ce tournoi, vous devez d'abord vous **enregistrer** sur le serveur www.playok.com.

Définissez d'abord la langue qui vous convient - slovaque, tchèque, anglais, français ...

Choisissez le jeu auquel vous voulez jouer, les échecs dans notre cas. Puis vous devez vous inscrire sous un **pseudonyme**. Lorsque vous vous inscrivez, vous choisissez un **mot de passe de connexion**. Si vous êtes déjà inscrit sur ce serveur, vous pouvez utiliser vos anciennes informations d'enregistrement.

Ensuite, vous devez **vous inscrire pour le tournoi lui-même**, jusqu'au **12. 1. 2016** sur le **Portail de communication**: <http://www.sach.bashto.sk/en>.

Lorsque vous vous connectez, indiquez votre **nom, pseudo, adresse du site, votre ELO actuel** et d'autres données supplémentaires. Si vous n'avez pas d'ELO, la valeur d'ELO 1000 vous sera attribuée.

Le tournoi se jouera selon le système suisse de 9 rondes et selon un **cycle hebdomadaire**. Le tournoi se déroulera **du 19. 1. 2016 à 20. 3. 2016**. L'arbitre détermine chaque semaine les appariements.

Les adversaires seront désignés tous **les mardis à 10h00 au plus tard** – vous trouverez les appariements sur le portail de communication du tournoi. Les adversaires ont jusqu'au **dimanche** de la semaine choisie pour jouer leur parties. Vous devez envoyer le résultat et la notation des parties jouées via le portail de communication. La notation des parties jouées est automatiquement enregistrée sur le portail www.playok.com, vous devez simplement copier le texte de la notation dans la fenêtre du portail de communication et l'envoyer.

Vous devez sauvegarder les pseudos des adversaires dans vos **contacts** sur www.playok.com - ainsi, vous saurez facilement si votre adversaire est connecté. Ensuite, c'est à vous de vous mettre d'accord (**via portail de communication**) avec votre adversaire sur le jour et l'heure de votre partie d'échecs. Choisissez la date et l'heure dans le calendrier synoptique (vous pouvez ajouter un message de texte court). Vous pouvez aussi communiquer par courriel sur le www.playok.com en écrivant un message à votre adversaire.

Lorsque vous êtes dans vos **contacts** sur www.playok.com et constatez que votre adversaire est connecté dans l'une des salles de jeux, saisissez-le et cliquez sur l'icône de la salle. Arrivé dans la salle, vous cherchez la table de jeu où se trouve votre adversaire. Vous vous asseyez et la partie commence lorsque les deux joueurs appuient sur **Start**.

Le joueur qui s'est assis à la table de jeu le premier est aussi son administrateur. Il définit dans l'onglet « paramètres » le temps de **30 minutes, sans incrément de temps et sans possibilité de reprendre son coup. Il choisit également sa couleur en cliquant sur #1 ou #2 puis sélectionne « publique » dans le menu déroulant**. Une partie peut ainsi durer 1 heure maximum. Le joueur dont le temps s'est totalement écoulé perd la partie dans le cas où son adversaire possède assez de matériel pour exécuter le mat. Dans le cas contraire, la partie se termine par la nulle. Votre ordinateur annoncera le résultat de la partie.

Voir une capture d'écran du paramétrage d'une partie dans « Playok.com » →



Immédiatement après la partie, sélectionnez l'onglet **Historique** - fenêtre dans laquelle vous avez joué votre partie - il se trouve juste à côté de l'onglet **Chat/Discussion**. Vous y trouverez le bouton **PGN**. Lorsque vous cliquez dessus, une fenêtre apparaît avec la notation de la partie. Copiez le texte, connectez-vous au Portail de communication et entrez le score du jeu dans la fenêtre de résultat de la partie. Ainsi vous avez terminé de jouer une ronde.

Toutes les étapes en un coup d'œil :

1. Ouvrir la page www.playok.com
2. Définir la langue qui vous convient
3. Sélectionner le jeu **d'échecs**
4. S'enregistrer avec un **pseudonyme**
5. Connectez-vous au serveur www.playok.com
6. Ajouter les pseudonymes de tous les joueurs dans **les contacts**, vous les trouverez sur la page principale du portail
7. À travers le **portail de communication**, se mettre d'accord avec son adversaire sur le moment du début de la partie.
8. Un des joueurs s'inscrit le premier et entre dans une des salles de jeux
9. Dans les **paramètres/préférences** de la salle de jeu (la page qui apparaît directement après votre entrée dans cette salle, avant de vous asseoir à la table de jeu) le joueur doit cliquer sur « **ignorer les invitations** » et « **ignorer l'aide** »
10. Le joueur va créer une nouvelle **table de jeu**
11. Dans les préférences de table de jeu il va définir **le temps de 30 minutes, sans incrément de temps et sans possibilité de reprendre son coup. Il choisit également sa couleur en cliquant sur #1 ou #2 puis sélectionne « publique » dans le menu déroulant.**
12. L'adversaire se connecte au serveur
13. Il va chercher dans les contacts son adversaire – il est mis en évidence en **vert** – puis il entre

dans la salle dans laquelle se trouve son adversaire, et s'assoit à la table de son adversaire

14. Les joueurs peuvent communiquer entre eux à travers "**discussion**"

15. Les joueurs appuient sur **START** et la partie commence

16. Lorsque le jeu se termine, sélectionnez l'onglet **Historique** et cliquez sur **PGN**.

Copiez le score du jeu sur le **text box** du **portail de communication** destiné aux rapports des résultats.

17. La ronde est finie. Rappelez-vous que les parties ne seront valables que si vous les terminez au plus tard le **dimanche** soir de la semaine choisie.

A la prochaine ronde (le **mardi** suivant) vous recevrez un mail avec le nom du prochain adversaire.

18. Dans le cas où aucun des joueurs envoie la partie terminée à l'arbitre au plus tard le dimanche de la semaine choisie, le résultat de la partie sera 0 : 0.

19. Si, pour des raisons techniques, la connexion est interrompue, le joueur qui a eu le problème a **une minute** pour revenir au jeu. S'il n'y parvient pas, il perd la partie. Si la partie n'a pas été interrompue de façon abusive dans une position inférieure, l'arbitre peut autoriser **une seule fois** les joueurs à jouer une nouvelle partie.

Si vous avez un problème dans la compréhension et l'application des règles du tournoi, contactez s'il vous plaît l'arbitre du tournoi. Toutes les informations relatives au tournoi seront publiées sur le site www.sachomd.sk/en. Nous espérons une nombreuse participation et nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec ce tournoi d'échecs.

Club d'Échecs OMD en Slovaquie

