



Playchess.com

ChessBase 2015

Contenu

1 Accès	6
Accès à playchess.com	6
Enregistrement	6
Créer un compte	8
Mot de passe	9
Numéro de série	10
Accès comme invité	10
Pare-feux	11
2 Echecs en ligne	12
Concept d'utilisation des rubans	12
Placement fenêtre	15
Fenêtre en ligne	16
Fenêtre de jeu	18
Recherche rapide dans la liste des joueurs	19
Configuration serveur	20
Jouer et observer	20
Défier	20
Défier joueur	21
Accepter défi	23
Liste de parties structurée sur playchess.com	23
Défi avec temps de réflexion variable	25
Formule	27
Formule différente pour mode de jeu Humain+ordinateur	28
Observer	30
L'échiquier multiple	31
Affichage du différentiel de temps pour les échiquiers multiples	33
Niveau d'évaluation	34
Triche informatique	35
Règles appliquées	35
Espion	36
Compétition tactique	38
Let's Check	39
Description Let's check	39
Démarrer Let's check	40
LiveBook	42
Commentaires dans LiveBook	44
FAQ Let's check	46
Communication	47
Chat	47
Canaux de Chat	49
Deuxième fenêtre de Chat	50
Emoticons	51
Système de messagerie	52
Envoyer variante principale dans le Chat	53

Fenêtre de messages	53
Invitation aux évènements.....	54
Tournois	54
Organiser des tournois	54
Participation aux tournois.....	58
Calendrier des évènements.....	59
Donner une simultanée.....	60
Programmes d'échecs sur le serveur	62
Echecs thématiques	63
Base MyInternetGames	64
Base MyInternetKibitzing	64
Paiements	66
Adhérents Premium	68
Défi - Ducats	69
3 Configurations du serveur	70
Configurations générales	70
Configuration parties	71
Configuration Chat	72
Réponse automatique	74
Configuration joueur	75
Configuration sonore	75
Configuration musique	76
Configuration globe	77
Carte dessinée	78
Globe photo	78
Configuration langue	79
Unités	79
Visuel	80
Couleurs et visuel des fenêtres	80
Configuration échiquier 3D	82
Adapter raccourcis	83
Module de composition	84
Réduire problèmes de lag	85
Tourner individuellement les échiquiers multiples	85
4 FAQ	86
Modifier données utilisateur	86
Description des salles	87
Chess Media System	89
Règlages du Chat	90
Proposition	92
Proposition de nulle	94
Evaluer joueur	94
Applaudissements	95
Définir ami	97
Fonctions fenêtre principale	97
Options de tri	98
Radio ChessBase	98
Observer une partie	100
Informations personnelles	101
Colonnes fenêtre principale	101
Sonorisation lors du jeu sur playchess.com	103
Niveau	104
Nouveau lieu sur carte	105
Données géographiques	106

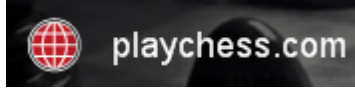
Mode de jeu	107
Répartition des couleurs sur playchess.com	108
Liste d'amis	109
Reprise de coup	109
Globe	110
Demander évaluation	112
Qualité de la connexion	113
Filtrer connexion avec la formule	114
Comment réagir aux insultes ?	115
Suivre joueur	116
Echiquier 3D réaliste	117
Observer sur playchess.com	118
Votre club d'échecs sur le serveur ?	120
Lire le Chat à haute voix	121
Renseignements - Tournois	121
Entraînement/Analyse sur playchess.com	124
Retransmission de parties	129
Echiquier DGT sur playchess.com	130
Mappemonde	130
Matchs entre modules	131
Base Autosave	131
Ouvrir base de données sur le serveur	132
Centaures	132
Saisie de coups avec animation	133
Statistiques d'utilisation du programme	134
5 Informations complémentaires	135
Affichage des parties jouées	135
Affichage du nombre de coups à la fin de la partie	136
Données astronomiques / Météo	136
Bulle d'aide carte terrestre	138
Icônes photo	139
Meilleure partie	139
Indicateur de Chat	139
Voir classement des joueurs	140
Information niveau	141
Colonne niveau	141
Niveau d'un joueur	142
Information étendue de classement	143
Chercher joueurs titrés	144
Chercher amis	144
Trouver amis sur la carte	145
Trouver un joueur dans sa région	145
Montrer position du clic	147
Données des joueurs absents	149
Chercher joueur	150
Listes d'honneur	151
Statistiques serveur	152
Pronostics sur playchess.com	153
Information complémentaire globe	154
Convertisseur de fuseaux horaires	154
Entraînement privé	155
6 Configurer représentation 3D	157
Choisir représentation 3D	157
Régler échiquier 3D réaliste	158

Configurer représentation 3D	159
Configuration du rendu	160
Optimiser représentation 3D	160
Physique 3D	161
Support 3D	161

Index**163**

1 playchess.com

Sur le serveur d'échecs, vous trouvez divers propositions et contenus auxquels vous pouvez accéder avec le programme à partir de l'image de démarrage par un clic sur le bouton **playchess.com**.



Vous pouvez trouver en ligne sur le serveur d'échecs des amis du monde entier pour jouer, analyser ou s'entretenir, etc. Le contenu est constamment étendu.

Avant de cliquer sur **playchess.com** dans l'image de démarrage, il faut qu'une connexion soit établie vers Internet.

Remarque: Tous les contenus et offres du serveur sont disponibles si vous êtes enregistré avec un [numéro de série](#).

Vous pouvez obtenir un numéro de série dans notre boutique en ligne sous www.chessbase.de ou directement par courriel à info@chessbase.com.

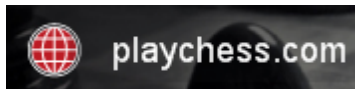
2 playchess.com (serveur)

2.1 Accès

2.1.1 Accès à playchess.com

Un accès au contenu du [serveur d'échecs](#) n'est possible qu'avec une connexion active à Internet. .

Avant de cliquer sur **playchess.com** dans l'image de démarrage, il faut qu'une connexion soit établie vers Internet.



Remarque: Tous les contenus et offres du serveur sont disponibles si vous êtes enregistré avec un [numéro de série](#).

Vous pouvez obtenir un numéro de série dans notre boutique en ligne sous www.chessbase.de ou directement par courriel à info@chessbase.com.

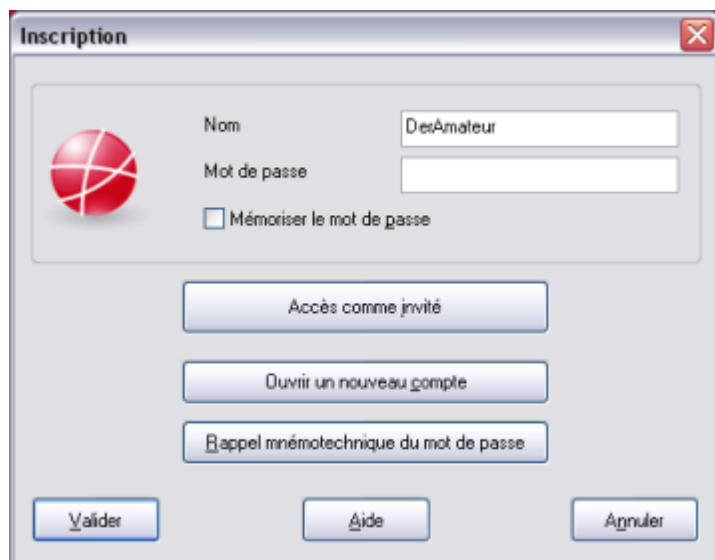
2.1.2 Enregistrement

Dans la boîte de dialogue *Inscription* vous trouvez les éléments suivants :

Nom : Saisissez le nom ou pseudonyme sous lequel vous êtes répertorié sur le serveur. Il est utilisé pour jouer et pour les listes de classement.

Mot de passe : Saisissez le mot de passe que vous avez indiqué lors de l'ouverture

d'un compte. Vous pouvez en demander la mémorisation pour ne pas avoir à le ressaisir à chaque connexion.



Accès comme invité : Permet d'accéder au serveur sans mot de passe. C'est le moyen idéal de se familiariser avec les activités du serveur à la première visite, mais certaines fonctions ne sont alors pas accessibles.

Rappel mnémotechnique du mot de passe : Si vous avez oublié votre mot de passe, vous pouvez obtenir par courriel un rappel mnémotechnique de votre mot de passe. Naturellement ceci n'est possible que si vous avez donné une adresse électronique valide dans les [données de l'utilisateur](#).

[Créer nouveau compte....](#)

2.1.3 Créer un compte

Un clic sur le bouton *Ouvrir un nouveau compte* ouvre la boîte de dialogue des *Infos de l'utilisateur*.

Les champs suivants sont disponibles:

- **Pseudonyme** = Détermine le nom qui sera affiché dans la liste des joueurs.
- **Adresse électronique** = L'adresse courriel est nécessaire en cas d'oubli du mot de passe. En même cela sert d'identification d'un participant pour protéger les autres participants d'une utilisation frauduleuse du serveur. Les accès sans adresse électronique valide sont supprimés après un certain temps. Remarque: L'adresse indiquée ne sert qu'à l'identification et n'est pas utilisé pour des buts commerciaux.
- **Prénom et Nom** = L'indication de ces informations est facultative. Mais cela contribue à un meilleur climat social quand la véritable identité est indiquée. De fausses indications entraîne la suppression du droit d'accès. Le contenu de ces champs est transmis à l'adversaire avec le portrait en cas de parties.
- **Pays, coordonnées** = Avec ces indications la nationalité d'un utilisateur est représentée par un drapeau et les données géographiques sont marquées sur la mappemonde.
- **Coordonnées géographiques** = Si les coordonnées géographiques ne sont pas connues, il existe la possibilité d'indiquer une ville voisine ou la latitude et longitude sous forme décimale. L'indication de la nationalité peut être faite manuellement.

Titre et données personnelles = Ces indications facultatives sont utilisés pour des rangs spéciaux dans les listes ou par ex. pour des prix de meilleur jeune ou meilleure féminine, etc.

- **Changer le portrait** = Si désiré on peut envoyer une image de 100ko maximum au serveur, de préférence un portrait au format JPG ou BMP. L'image est stockée sur le serveur et transmise à l'adversaire.

· **Informations personnelles** = Vous pouvez saisir des notes personnelles qui peuvent être lues par les autres utilisateurs sur le serveur.

2.1.4 Mot de passe

Après la définition des [informations de l'utilisateur](#), une boîte de dialogue pour la saisie du *mot de passe* est affichée.

Dans la boîte le mot de passe doit être saisi deux fois pour des raisons de sécurité.

Mémoriser le mot de passe : Sauvegarde le mot de passe sur le disque dur de l'ordinateur. Vous ne serez plus obligé de saisir le mot de passe à chaque démarrage.



Choix du mot de passe : essai

Mot de passe

Répéter le mot de passe

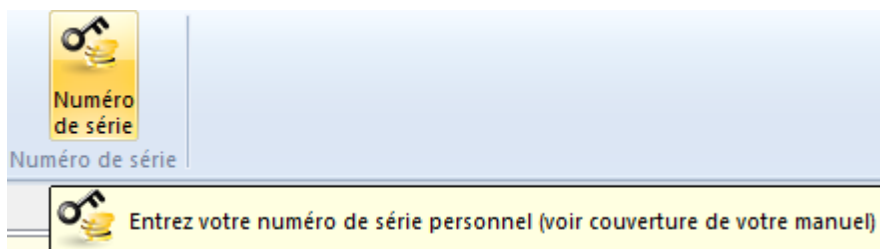
Rappel mnémotechnique pour le mot de passe

Valider Annuler

Conseil : N'oubliez pas de noter le mot de passe et conservez-le précieusement. Pour des raisons de sécurité, le serveur n'enregistre aucun mot de passe en clair, ainsi même les administrateurs du système ne peuvent pas voir votre mot de passe. Si vous avez oublié votre mot de passe, vous pouvez obtenir un rappel mnémotechnique par courriel. C'est pourquoi il est recommandé de choisir un texte de rappel clair dans le champ de saisie correspondant. Si le mot de passe est définitivement perdu, votre compte utilisateur est perdu.

2.1.5 Numéro de série

Le menu *Compte - Numéro de série* vous permet de saisir votre numéro de série.



Il se trouve sur la page de garde du livret. Pour chaque programme complet, un compte utilisateur peut être ouvert avec un *numéro de série*.

Si au bout de 30 jours aucune saisie du numéro de série n'a été faite, vous n'aurez plus qu'un *accès invité*. Après 30 jours, le numéro de série peut être saisi à tout moment en passant par le menu *Aide*.

Remarque: Avec Fritz 13 est livré un accès *Premium* de 6 mois à playchess.com.

[Accès Premium](#)

2.1.6 Accès comme invité

Pour un premier contact avec le serveur d'échecs, un accès comme *invité* suffit amplement.

? Guest63745	Joueur		Invité	7779 km
? Guest63748	Joueur		Invité	7770 km
? asadeh			Invité	---
? Guest63754	Spectateur		Invité	348 km

Par un clic sur le bouton *Accès comme invité*, vous pouvez découvrir le serveur et essayer le contenu sans formalités particulières. Toutes les fonctions ne sont par contre pas accessibles. Par exemple, vous ne pouvez pas pénétrer dans certaines salles et vous n'avez accès ni à vos propres données ni à celles des autres utilisateurs.

Si vous voulez profiter de toutes les possibilités du serveur, vous devez ouvrir un [compte](#) personnel avec vos informations d'accès. Des informations sont disponibles sur www.chessbase.de ou www.schach.de

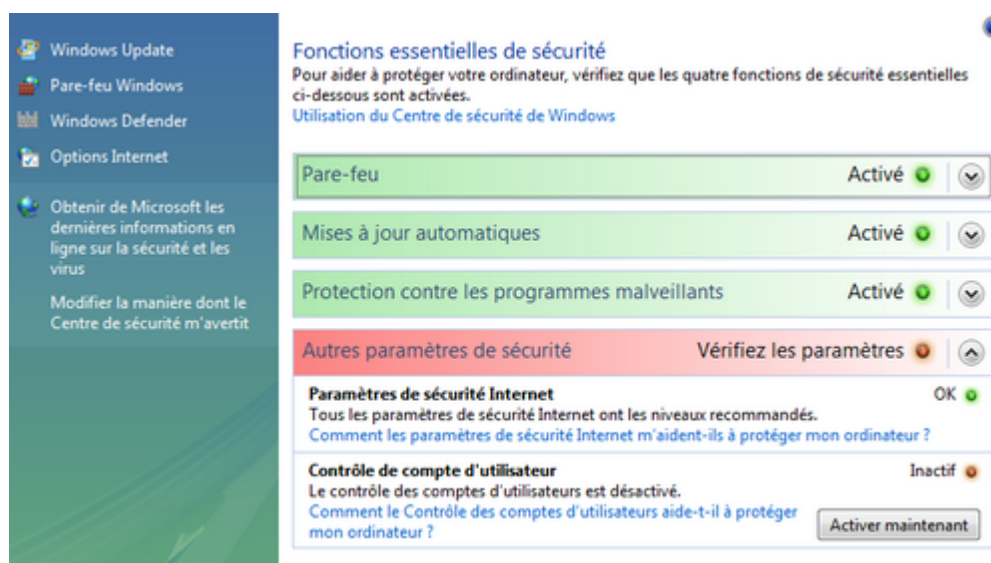
2.1.7 Pare-feux

Un pare-feu (Firewall) est une barrière de sécurité entre votre ordinateur ou votre réseau et Internet. Il peut exister sous deux formes pare-feu personnel, c'est à dire un programme fonctionnant sur votre ordinateur, ou bien machine pare-feu spécifique.

A) Pare-feu personnel

Un logiciel pare-feu personnel protège votre ordinateur privé d'accès non autorisés à partir d'Internet. Si vous restez longtemps en ligne, des personnes non autorisées peuvent théoriquement essayer d'accéder à votre ordinateur. L'usage d'un logiciel de ce type est recommandé.

Votre logiciel pare-feu personnel va reconnaître l'accès du programme d'échecs au serveur et émettre un avertissement. Vous devez autoriser cet accès au programme d'échecs. Cette autorisation n'est valable que pour ce programme et ne compromet pas vos configurations de sécurité.



B) Pare-feu pour la sécurité de réseaux

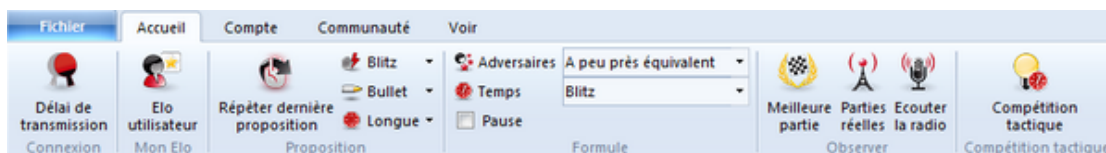
Pour la sécurisation de réseaux importants des ordinateurs pare-feu, qui sont configurés par l'administrateur réseau, sont utilisés. Si vous accéder à Internet à travers un réseau, le "port 6002" pour les adresses www.playchess.com doit être libéré dans le pare-feu.

Remarque: Configurer votre pare-feu ou proxy de manière qu'une liaison TCP/IP avec le port 6002 puisse être établie. L'adresse cible est [playchess.com](http://www.playchess.com). On peut déterminer soi-même l'adresse IP actuelle de [playchess.com](http://www.playchess.com) par une commande "ping.playchess.com".

2.2 Echecs en ligne

2.2.1 Concept d'utilisation des rubans

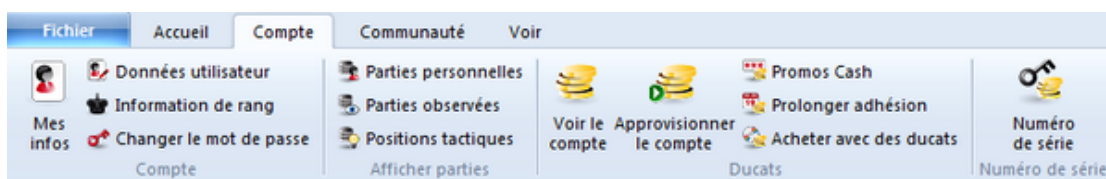
Le programme offre un tout nouveau design qui suit les directives de "Microsoft Fluent UI". Ces Rubbons ont été implantés en premier par Microsoft dans Office 2007. Le *Ribbon* (ang. "ruban", fr "barre multifonctions") est un concept d'utilisation graphique qui réunit les éléments de menus et la barre des icônes. Selon le contexte, il y a un nombre important d'icônes pour les diverses fonctions du programme selon la situation de travail en cours.



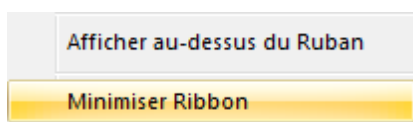
Finis le temps où il fallait fouiller dans la jungle des menus et sous-menus. En lieu et place il y a des icônes pour les diverses fonctions du programme dont on a besoin pour le travail en cours.

Dans la partie supérieure de la fenêtre du programme sont présents les éléments - comme dans les anciennes barres de menus - qui représentent des groupes de commandes, par ex. "Accueil", "Compte" ou "Communauté".

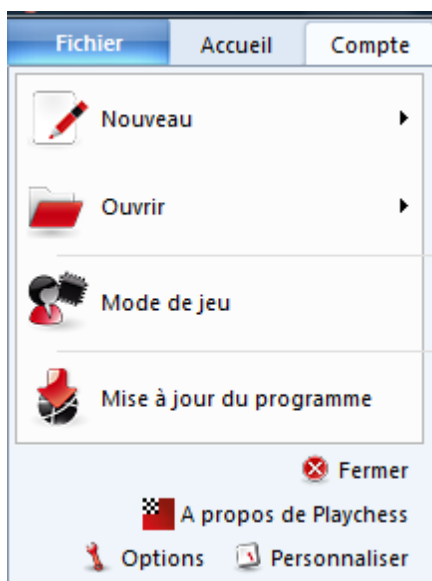
Un clic sur l'élément n'ouvre par une liste de menu mais affiche la barre de symboles qui contient les commandes correspondantes. A chaque "Menu" correspond ainsi un bandeau d'icônes.



Le ruban occupe plus de place à l'écran dans la configuration standard que la combinaison classique menu - barre d'icônes. Les icônes sont regroupés par thème dans les rubans, la répartition dépend néanmoins de la résolution de l'écran ou de la taille de la fenêtre. Comme il y a plus de place pour des commandes supplémentaires dans les rubans l'utilisation des champs de dialogue est plus rare. On peut minimiser les rubans. Avec un clic droit à côté du ruban, on peut par "*Réduire le ruban*" gagner de la place à l'écran.

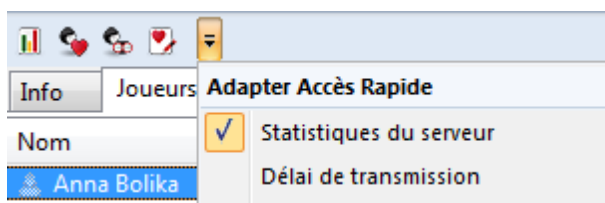


Dans ce cas on active les fonctions désirées par un clic sur un titre du menu. Une fonction important dans ce concept est le *Menu Fichier*. Le **Menu Fichier** se trouve dans le coin supérieur gauche de la fenêtre du programme.

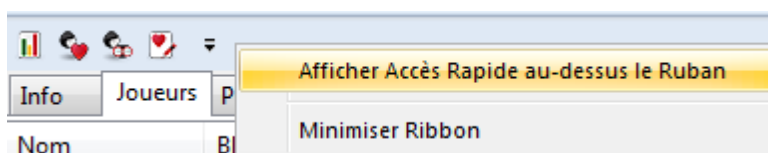


C'est ici que l'on peut faire les configurations importantes et démarrer les fonctions centrales du programme, par ex. le dialogue des options.

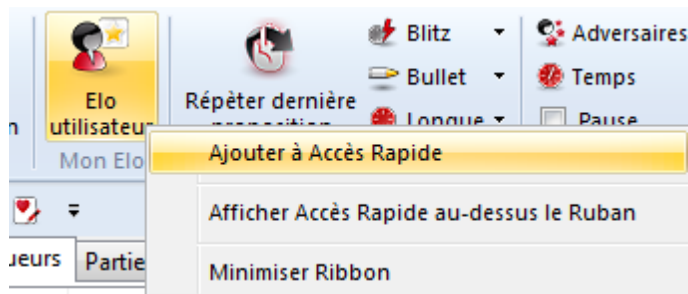
Une autre composante importante est la barre d'icônes avec laquelle on peut accéder directement aux fonctions souvent utilisées avec un seul clic de souris.



L'utilisateur peut décider si la barre d'icônes doit se trouver sous les rubans ou dans la barre titre du programme. Avec un clic droit l'option peut être affichée.



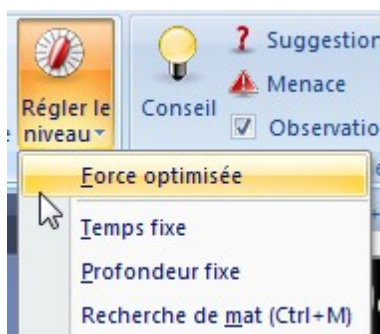
L'utilisateur peut personnaliser la barre d'icônes. Un clic droit dans une des icônes offre la fonction suivante:



"Ajouter à la barre d'outil Accès rapide" donne la possibilité à l'utilisateur de se créer un espace de travail individuel avec les fonctions les plus fréquemment utilisées.

Ce concept d'utilisation apporte beaucoup d'avantages dans le travail quotidien avec Fritz, on peut accéder plus rapidement aux fonctions, par ex. le choix de l'échiquier ou les propositions sur le serveur. Comme le classement des fonctions dépend de la fréquence d'utilisation, celle-ci est plus simple et plus fluide.

Lors du travail avec le programme, il faut faire attention si un élément est muni d'une petite flèche. La flèche signifie qu'il y a des fonctions complémentaires à disposition.

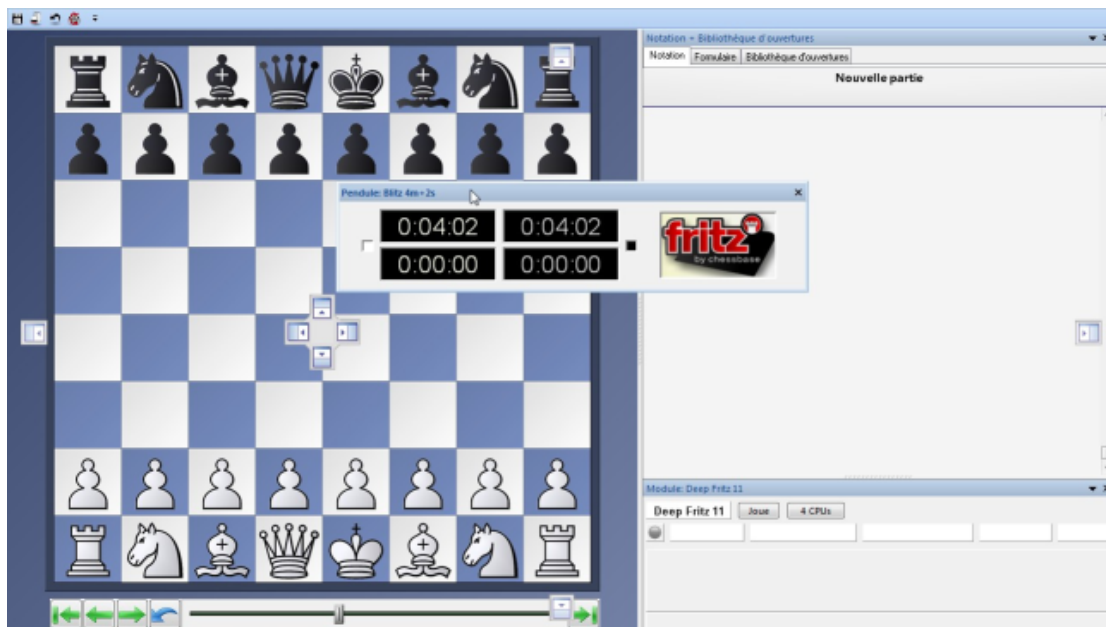


L'exemple montre l'élément avec les niveaux de jeu. Avec un clic sur la petite flèche le sous-menu des fonctions supplémentaires s'est ouvert.

A l'aide des rubans l'utilisation du programme est grandement simplifiée. Il est sûr qu'il faut une certaine expérience avec la nouvelle façon de travailler si on a été habitué aux structures de menus. La nouvelle interface est plus claire et beaucoup de fonctions sont d'accès plus rapide.

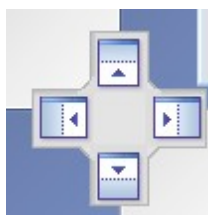
2.2.2 Placement fenêtre

Le programme offre maintenant une nouvelle gestion des fenêtres avec un "placement" intuitif. Pour cela cliquez sur la barre de titre et glissez avec le bouton de la souris enfoncé la fenêtre sur l'écran. Dans notre exemple nous voulons positionner la fenêtre avec la pendule directement au-dessus de l'échiquier.



Sur l'écran du programme on trouve maintenant plusieurs boutons avec des flèches. Ces boutons de positionnement sont affichés chaque fois que nous voulons glisser et placer une fenêtre à l'écran. A l'aide de ces boutons, on peut maintenant choisir plus précisément le positionnement de la fenêtre à placer.

Pour le placement vous déplacez le curseur de la souris sur la surface marquée en couleur du bouton correspondant. Le futur positionnement de la fenêtre est indiqué précisément dans un aperçu.



Dans notre exemple pour le déplacement de la pendule nous choisissons la flèche supérieure. La fenêtre avec la pendule doit donc être placée juste au-dessus de l'échiquier. Avec le bouton de la souris enfoncé nous passons sur la surface marquée en bleu et lâchons le bouton de la souris.



Dans l'*aperçu* le programme nous indique maintenant la position exacte de la fenêtre à déplacer. Lâchez le bouton de la souris et le nouveau positionnement est mis en oeuvre selon le choix de l'utilisateur.



Le système du positionnement à l'aide des *boutons à flèches* est facile à comprendre si l'on se souvient que le placement peut être réalisé avec l'*aperçu* du bouton à flèches. Avec un peu d'expérience, le processus permet un placement plus rapide des fenêtres selon son choix.

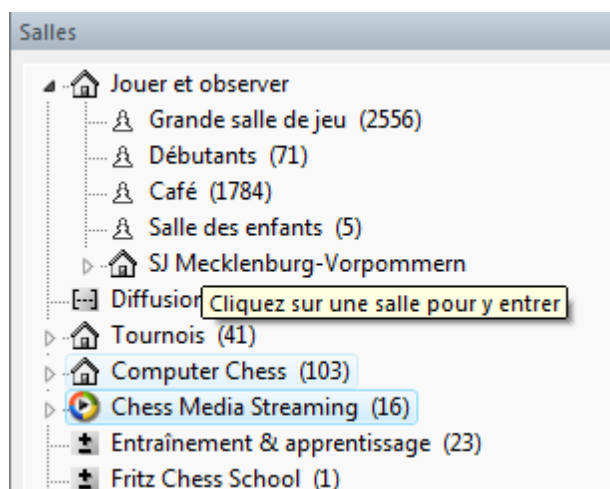
2.2.3 Fenêtre en ligne

A côté de la fenêtre principale, d'autres fenêtres sont disponibles pour activer des fonctions importantes du serveur d'échecs.

1. Salles

Dans cette fenêtre, toutes les salles disponibles du serveur sont affichées dans le style de l'Explorateur de Windows. Une salle correspond à un contenu ou une activité.

Le nombre entre parenthèses vous indique le nombre d'utilisateurs présents dans les [salles](#). Vous pouvez naviguer entre les différentes salles, en cliquant dessus. Dès que vous pénétrez dans une nouvelle salle, vous obtenez d'abord une vue d'ensemble de ses contenus actuels.



2. Discussion

Cette fenêtre présente d'abord l'activité du serveur, c'est à dire par exemple les joueurs qui arrivent ou les tournois qui sont organisés.

Mais dans cette fenêtre, vous pouvez aussi communiquer avec un ou plusieurs utilisateurs en tapant de courts textes. Cliquez sur le nom d'un joueur de la liste dans la fenêtre principale. Dans la ligne de saisie > en bas de la fenêtre Discussion, vous pouvez entrer un texte. Avec la touche Entrée vous envoyez directement le texte au joueur apparaissant dans la liste déroulante juste au-dessus.

Si vous voulez [discuter](#) avec plusieurs participants en même temps, sélectionnez les d'abord dans la liste des joueurs par *Ctrl-Clic*. Saisissez le texte dans la ligne de saisie de la fenêtre. La touche *Entrée* envoie le texte à tous les participants sélectionnés.

Conseil : Cliquez sur un texte dans la fenêtre de Discussion pour répondre directement à l'expéditeur.

Voir les remarques sur les [émoticons ...](#)

3. Défis

Dès que vous pénétrez dans une salle, votre nom de joueur s'affiche dans la liste des joueurs de la fenêtre principale chez tous les utilisateurs. Vous serez alors fréquemment défié pour disputer une partie.

Le défi entrant est marqué par une flèche rouge pointée vers le bas, s'il vous est personnellement destiné. Une flèche noire indique que le défi est adressé à tous les joueurs. Les titres de colonnes de la fenêtre signifient :

Adversaire : Le nom du joueur qui lance le défi.

Conditions : Le défi porte soit sur une partie évaluée, c'est à dire qui va être prise en compte pour le classement des deux joueurs, soit sur une partie libre.

Elo : Le classement de l'adversaire .

Pendule : Vous pouvez voir avec quel temps de réflexion l'adversaire veut jouer.

Votre camp : Indique si vous jouez avec les Blancs ou les Noirs ou si c'est le serveur qui choisit.

Ducats : Affiche si lors du défi on joue pour des Ducats .

Connexion : Affiche la [qualité](#) de la connexion Internet du participant.

Les boutons au bord inférieur de la fenêtre ont le rôle suivant :

Accepter : Accepte le défi et les conditions de l'adversaire, ce qui peut aussi être obtenu par double clic sur la ligne du défi.

Effacer : Refuse ou retire le défi.

Modifier : Vous acceptez le défi sur le principe mais vous n'êtes pas d'accord avec les conditions, temps de réflexion ou mode de jeu. Cliquez sur ce bouton pour proposer autre chose.

Proposition : Une proposition est un défi à tous les joueurs. Ceci est indiqué par une flèche noire.

Formule : La [Formule](#) filtre les défis entrants.

Pause : Activez cette option si vous désirez faire une pause. Ceci est indiqué dans la colonne Etat de la liste des joueurs. Les joueurs qui font une pause ne peuvent pas être défiés.

Voir aussi [icônes photos ...](#)

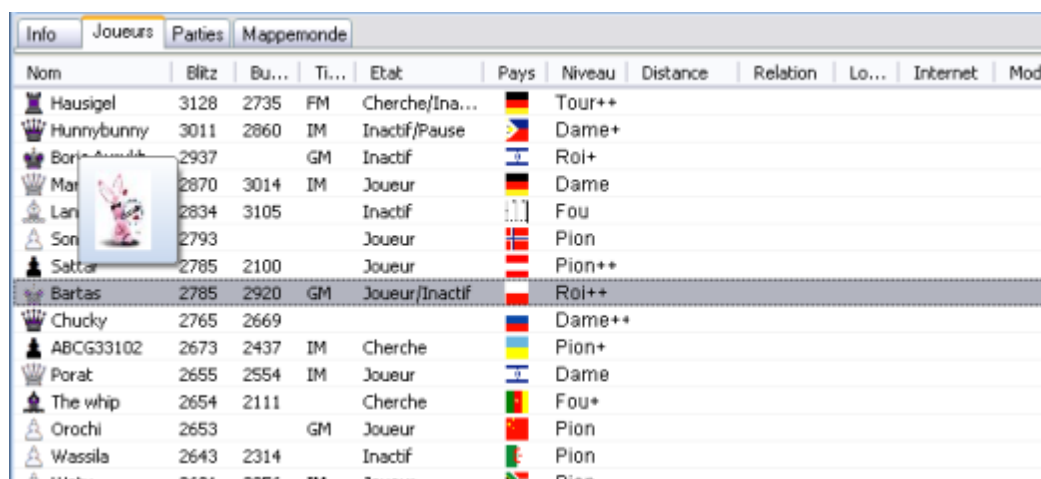
2.2.4 Fenêtre de jeu

Dans la fenêtre [Salles](#) vous voyez le plan du site Playchess.com. Il existe diverses salles dans lesquelles des contenus différents vous sont proposés. Si vous cliquez sur une salle vous obtenez une fenêtre d'information sur les activités qui s'y pratiquent.

Dès l'entrée dans une salle, vous pouvez regarder les parties en spectateur, lancer un défi aux présents ou discuter avec les autres utilisateurs.

Fenêtre principale

Dans cette fenêtre vous disposez quatre onglets pour obtenir de nombreuses informations.



Info	Joueurs	Parties	Mappemonde								
Nom	Bliz	Bu...	Ti...	Etat	Pays	Niveau	Distance	Relation	Lo...	Internet	Mod
Hausigel	3128	2735	FM	Cherche/Ina...		Tour++					
Hunnybunny	3011	2860	IM	Inactif/Pause		Dame+					
Bor...	2937		GM	Inactif		Roi+					
Marti	2870	3014	IM	Joueur		Dame					
Lan...	2834	3105		Inactif		Fou					
Son...	2793			Joueur		Pion					
Sattar	2785	2100		Joueur		Pion++					
Bartas	2785	2920	GM	Joueur/Inactif		Roi++					
Chucky	2765	2669				Dame++					
ABCG33102	2673	2437	IM	Cherche		Pion+					
Porat	2655	2554	IM	Joueur		Dame					
The whip	2654	2111		Cherche		Fou+					
Orochi	2653		GM	Joueur		Pion					
Wassila	2643	2314		Inactif		Pion					
Wah...	2621	2356	IM	Joueur		Pion					

Onglet Info : Affiche une information sur les activités de la salle dans laquelle vous vous trouvez.

Onglet Joueurs : Affiche la liste de tous les utilisateurs présents.

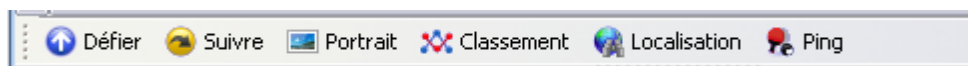
Onglet Parties : Affiche la liste des parties en cours dans la salle où vous vous

trouvez. Vous avez la possibilité de regarder les parties.

Onglet Mappemonde : Sur un globe, vous pouvez voir le pays d'origine des utilisateurs présents. Le lieu de domicile des utilisateurs est marqué par un point rouge sur la carte. Si vous touchez un point avec la souris, le nom du joueur est affiché. Sous la liste des joueurs vous trouverez d'autres boutons de fonctions: Voir aussi les remarques pour les [icônes photos](#).

La [bulle d'aide mappemonde](#) vous indique votre position sur la carte

Sous la liste des joueurs se trouvent d'autres boutons de fonctions:



Défier: Quand vous avez sélectionné un joueur de la liste, vous pouvez lui lancer un [défi](#) par un clic sur le bouton. Dans le dialogue Défier vous fixez les conditions de la partie.

Suivre: Vous ouvrez une "fenêtre d'observation" où les parties d'un joueur sont automatiquement chargées. On peut observer plusieurs parties mais "suivre" uniquement un seul joueur. Si on suit un joueur qui ne joue pas une partie, la fenêtre d'observation est ouverte automatiquement au démarrage de sa prochaine partie.

Classement: Montre les informations détaillées sur les niveaux d'évaluation d'un joueur

Localisation: Si le joueur sélectionné a indiqué correctement ses [données géographiques](#), son lieu de résidence est affiché sur la mappemonde.

2.2.5 Recherche rapide dans la liste des joueurs

Dans la liste des joueurs sur le serveur d'échecs on peut recherché rapidement un joueur.

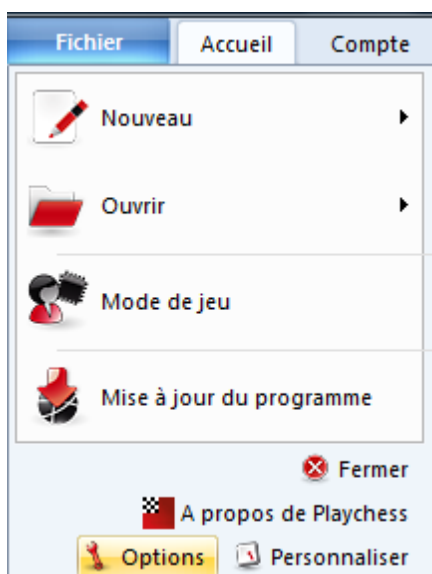
Ceci ne fonctionne que si la liste est triée alphabétiquement.

Info	Joueurs	Mappemonde	Parties										
Nom	Blitz	Bul...	Tit...	Etat	Pays	Niveau	Distance	Relation	Lo...	Internet	Module		
AAA90	1881			Spectateur		Pion							
Aage	1619	1827		Spectateur/...		Fou++							
Aakbas	1532			Spectateur		Pion							
Abababu		2015		Spectateur/...		Pion							
Abaco70				Spectateur		Pion							
Abcbca	2020	1814				Fou							
Abeautiful...	2090	1979	FM	Spectateur/...		Tour++							
Absinthe	2985	2710	GM	Inactif		Roi+							
Abt	1403			Spectateur/...		Cavalier							
ABuzzo	1699			Spectateur		Fou+							
ACDC	1891	1986		Spectateur		Fou++							
Achmani	1544	1551		Spectateur		Fou++							
A...	2277	2504		Spectateur		Pion							

La recherche est déclenchée en saisissant la première lettre du nom du joueur au clavier.

2.2.6 Configuration serveur

Menu Fichier - Options



Une description de toutes les *options* du serveur sont disponibles sous [Configuration générale](#) pour le serveur d'échecs.

Les paramètres pour la partie en cours peuvent être modifiés sous Outils - Options. Voir Paramètres d'une partie ...

2.2.7 Jouer et observer

2.2.7.1 Défier

Lorsque vous défiez un autre joueur, une boîte de dialogue *Défier* s'ouvre et vous pouvez y préciser les conditions de votre défi, en particulier le temps de réflexion et le type de partie:

Temps : Temps pour toute la partie en minutes.

Bonus par coup : Cette valeur (en secondes) est ajoutée au temps pour chaque coup joué.

Camp : Pour les parties évaluées c'est le serveur qui attribue les Blancs à un des deux joueurs. Pour une partie libre, vous pouvez choisir ici votre camp, Blancs ou Noirs, ou laisser le serveur choisir avec Automatique.

Évaluée : Si l'option est cochée la partie sera prise en compte pour le [classement](#) Elo.

Avec début de partie : Cette option est utile pour les parties ajournées ou les parties à thème. Celui qui lance le défi peut envoyer une suite de coups ou une partie à son adversaire. Ces coups peuvent soit être saisis, soit provenir d'une base de données par le menu *Partie/Charger une partie*. Dès que le chargement est terminé, appelez le menu *Partie/Démarrer la partie*. L'adversaire reçoit alors le message correspondant.

Conseil : Un clic sur une proposition ou sur un défi entrant montre dans la barre de statut au bas de l'écran l'évolution de l'Elo pronostiqué suivant le résultat de la partie. De plus le lag actuel est indiqué.

Dans la fenêtre *Défis* vous pouvez avec le bouton *Proposition* envoyer un défi à tous les joueurs présents dans la salle.

Pour une proposition le dialogue suivant est affiché :

Vous pouvez définir les propositions avec un intervalle flexible de temps de réflexion avec lesquels vous voudriez jouer une partie. L'exemple dans l'image signifie que vous êtes prêt à jouer de parties de 5 - 10 minutes .

Un réglage de 4 ... 7 signifierait que vous êtes disposé à jouer des parties avec des temps de réflexion se situant dans cet intervalle de temps.

Avec les boutons 1-0, Rapide, Moyen, Long on peut appeler des réglages prédéfinis et les modifier le cas échéant.

2.2.7.2 Défier joueur

Vous pouvez défier un autre joueur présent dans la même salle. Pour cela il faut sélectionner un joueur en cliquant sur son nom, puis cliquer ensuite sur le bouton *Défier*. Les conditions d'une partie sont fixées dans un [dialogue de défi](#). Pratique est aussi la [proposition](#), qui est envoyée à tous les joueurs dans la salle.

Adversaire	Conditions	Elo	Pendule	Votre camp	Ducats	Conne...	Type
↓ Andersenc...	Évaluée	1513	10m + 1s	Automatique		■	Proposit...
↓ Heeze	Évaluée	1577	10m + 2s	Automatique		■	Proposit...
↓ Master_teja	Évaluée		5m + 1s	Automatique		■	Proposit...
↓ HORSE65	Évaluée	1444	2m + 1s	Automatique		■	Proposit...
↓ Zita	Évaluée	1264	2m + 0s	Automatique		■	Proposit...

Accepter
 Supprimer
 Modifier
 Proposition
 Formule
 Pause

Mcadoo88 => Votre Elo change: Victoire = 1605 (+15), Nulle = 1588 (-2), Défaite = 1571 (-19) [Lag 0.06s]

Les parties évaluées sont utilisées pour le calcul d'un classement Elo. Les parties libres ne sont pas prises en compte dans ce calcul. On ne peut pas jouer de parties évaluées avec le statut "Invité".

L'adversaire peut accorder la reprise d'un coup si une erreur de saisie manifeste a été commise.

L'option *Avec début de partie* ne démarre pas automatiquement une nouvelle partie après le chargement de la fenêtre de l'échiquier. Le challenger peut charger par le menu *Partie/Charger* une partie les premiers coups d'une base de données, en choisissant une partie ajournée ou une variante définie d'ouverture. Si l'option adéquate a été choisie, vous pouvez démarrer la partie et activer les horloges. De cette manière, vous pouvez jouer sur le serveur des parties ajournées.

Les défis sortants, c'est à dire ceux que vous avez envoyés, sont indiqués dans la fenêtre [Défis](#) par une petite flèche verte pointant vers le haut.

Recherche rapide dans la liste des joueurs

Dans la [liste des joueurs](#) sur le serveur d'échecs on peut recherché rapidement un joueur. Ceci ne fonctionne que si la liste est triée alphabétiquement.

Info	Joueurs	Mappemonde	Parties									
Nom	Blitz	Bul...	Tit...	Etat	Pays	Niveau	Distance	Relation	Lo...	Internet	Module	
AAA90	1881			Spectateur		Pion						
Aage	1619	1827		Spectateur/...		Fou++						
Aakbas	1532			Spectateur		Pion						
Abababu		2015		Spectateur/...		Pion						
Abaco70				Spectateur		Pion						
Abcbca	2020	1814				Fou						
Abeautiful...	2090	1979	FM	Spectateur/...		Tour++						
Absinthe	2985	2710	GM	Inactif		Roi+						
Abt	1403			Spectateur/...		Cavalier						
ABuzzo	1699			Spectateur		Fou+						
ACDC	1891	1986		Spectateur		Fou++						
Achmani	1544	1551		Spectateur		Fou++						
A...	1277	1504		Spectateur		Pion						

La recherche est déclenchée en saisissant la première lettre du nom du joueur au clavier.

2.2.7.3 Accepter défi

Tous les participants présents dans la pièce où vous vous trouvez peuvent vous envoyer un défi directement. Toutes les [propositions](#) générales, faites à tous les joueurs présents, apparaissent aussi dans la fenêtre de défis. Les défis directs sont reconnaissables à la flèche rouge.

Défis		Calendrier des évènements					
Adversaire	Conditions	Elo	Pendule	Votre camp	Ducats	Conne...	Type
↓ Guest362366	Libre		5m + 0s	Automatique		■	Réception
↓ Guest360159	Libre		2m + 2s	Automatique		■	Proposit...

Les propositions générales sont signalées avec une *flèche noire*.

Défis		Calendrier des évènements					
Adversaire	Conditions	Elo	Pendule	Votre camp	Ducats	Conne...	Type
↓ MPknight	Évaluée	1274	5m + 12s	Automatique		■	Proposit...
↓ Tupac Yupa...	Évaluée	1379	5m + 0s	Automatique		■	Proposit...
↓ Guest361349	Libre		5m + 0s				

Accepter
 Supprimer
 Modifier
 Proposition
 Formule

- Cliquez sur le bouton *Accepter*. Une nouvelle partie est lancée dans une nouvelle fenêtre d'échiquier avec les conditions proposées. • Cliquez sur le bouton *Supprimer*. Le défi est refusé.
- Cliquez sur le bouton *Modifier* pour proposer de changer les conditions de la partie. L'adversaire est prévenu et peut alors lui-même accepter vos modifications ou retirer son défi.
- L'option *Pause* vous permet d'indiquer que vous ne voulez pas jouer et vous ne recevez alors plus aucun défi.

Lors d'un clic d'un défi ou d'une ligne de conversation, l'expéditeur est sélectionnée dans la liste des joueurs. Le message "<Ami> arrive" peut être cliqué pour converser directement avec un ami à son arrivée

2.2.7.4 Liste de parties structurée sur playchess.com

La liste de parties sur le serveur a été nouvellement structurée. L'affichage des tournois et des temps de réflexion offre à présent une meilleure vue d'ensemble.

La structure est faite selon les tournois ou le temps de réflexion.

Info Joueurs Parties Mappemonde								
Tournoi	Ronde	Parties	En cours	Observer	Diffusi...	Résultat	Directeur	
Toutes les parties		896	851	262				
3m + 0s	(Mar.)	237	212	225				
1m + 0s	(Mar.)	103	96	11				
Blitz	(Mar.)	187	184	8				
5m + 0s	(Mar.)	151	149	7				
Longue	(Mar.)	64	62	6				
2m + 0s	(Mar.)	37	35	1				
4m + 0s	(Mar.)	16	15	1				
3m + 1s	(Mar.)	15	14	1				
4m + 2s	(Mar.)	8	7	1				
4m + 1s	(Mar.)	4	3	1				
5m + 2s	(Mar.)	26	26					

Parties Montre le nombre des parties affichées.

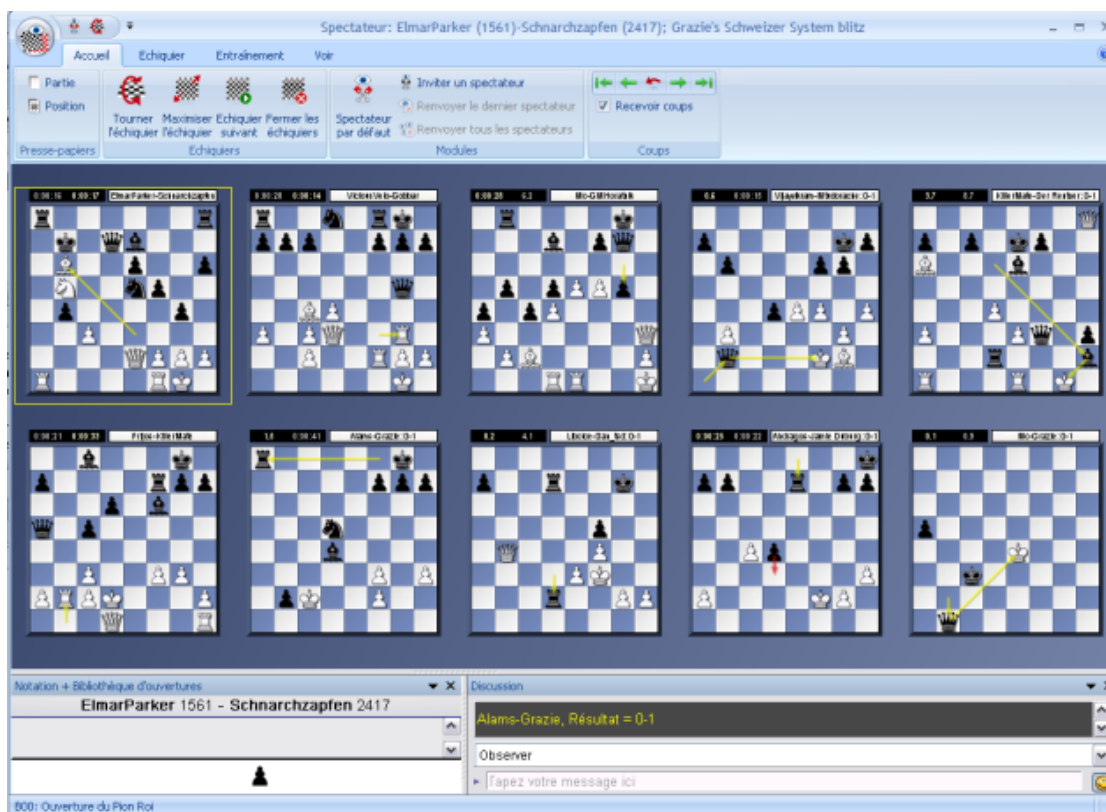
En cours Les parties non encore terminées.

Observer Nombre d'observateurs.

Cette option est particulièrement pratique lors des diffusions.

Info Joueurs Parties Mappemonde								
Tournoi	Ronde	Parties	En cours	Observer	Diffusi...	Résultat	Directeur	
Toutes les parties		110		650	15			
Diffusions importantes		15		581	15			
Match Kasparov vs Karpov	2 (Mar.)	1		199	1			
18th Croatian Team Championship	2 (Lun.)	30		114	5			
Match Kasparov vs Karpov	1 (Mar.)	1		101	1			
El CECLUB División de Honor I	3 (Mar.)	14		86	3			
InventiChess	5 (Mar.)	5		69	2			
Baku Open 2009	2 (Mar.)	10		37	2			
Match Nigel Short vs Zahar Efimenko	3 (Mar.)	1		28	1			
InventiChess	4 (Lun.)	4		5				
Analvce	(Mar.)	1		4				

Par un double-clic sur l'indication du tournoi, le programme affiche toutes les parties de ce tournoi dans une fenêtre multi échiquiers.



2.2.7.5 Défi avec temps de réflexion variable

Quand vous défiez un adversaire, vous pouvez déterminer le temps de réflexion et le type de partie dans le dialogue *Défis*:

Temps: temps global pour une partie en minute.

Bonus par coup: cette valeur (en secondes) est ajouté à chaque coup.

Couleur: Pour des parties évaluées, c'est le serveur qui choisit le joueur avec les Blancs. Pour une partie libre vous pouvez choisir cela lors du défi.

Évaluée: Si la case est cochée, la partie est prise en compte pour le [classement](#).

Avec pendule: Pour les parties amicales on peut jouer sans temps de réflexion fixé.

Conseil: Un clic sur une proposition ou un défi entrant le barre d'état au bord inférieur de la fenêtre prévoit la modification du Elo selon le résultat de la partie. De plus le [lag](#) en cours est indiqué.

Dans la liste des joueurs vous pouvez défier un joueur pour une partie. Pour cela il faut sélectionner le joueur (cliquer sur le nom) puis cliquer sur le bouton *Défier*. Les

conditions pour la partie sont fixées au préalable dans le dialogue *Défier*. Ce dialogue se présente comme ceci :

Défier Ducats

Adversaire
Benoit68

Pendule

Temps 5

Bonus par coup 0

Couleur

Automatique
 Blancs
 Noirs

Conditions

Evaluée
 Avec pendule
 Avec début de partie

Ce dialogue est connu depuis la version précédente.

Dans la fenêtre *Défis* vous pouvez avec le bouton Proposition envoyer un défi à tous les joueurs présents dans la salle.

Proposition Ducats

Pendule

Temps 5 ... 5

Bonus par coup 0 ... 0

Bullet Rapide Moyenne Longue

Conditions

Evaluée
 Avec pendule

Couleur

Automatique
 Blancs
 Noirs

Vous pouvez définir les propositions avec un intervalle flexible de temps de réflexion avec lesquels vous voudriez jouer une partie. L'exemple dans l'image signifie que vous êtes prêt à jouer de parties de 5 - 10 minutes .

Un réglage de 4 ... 7 signifierait que vous êtes disposé à jouer des parties avec des temps de réflexion se situant dans cet intervalle de temps.

Avec les boutons 1-0, Rapide, Moyen, Long on peut appeler des réglages prédéfinis et les modifier le cas échéant.

2.2.7.6 Formule

Vous pouvez définir une *formule* pour filtrer les défis qui vous sont envoyés par les autres joueurs.

Évaluée : Accepte les parties évaluées c'est à dire celles qui sont prises en compte pour les classements Elo.

Libre : Accepte les parties sans évaluation.

Pas d'ordinateur : Les défis des ordinateurs sont automatiquement refusés. Cette option n'est utile que dans les salles où les ordinateurs sont autorisés.

Pas de centaure : Les défis des [centaures](#) sont automatiquement refusés.

Elo : Fourchette de classement Elo de l'adversaire acceptée.

Temps : Temps accepté pour l'ensemble d'une partie.

Bonus par coup : Bonus de temps ajouté par coup joué.

Niveau minimum : Niveau minimum désiré de l'adversaire. Le [niveau](#) de l'adversaire dépend de son expérience sur playchess.com.

Activer : Active le filtre de la formule.

Initialiser : Remet la formule au plus large afin que tous les défis sont à nouveau acceptés.

Exemple : Vous voulez jouer une partie libre de Blitz de cinq minutes contre des joueurs estimés entre 1500 et 1700 Elo.

Libre coché, *Évaluée* non coché.

Elo 1500-1700, *Temps* 5-5, *Bonus par coup* 0-0.

Activer coché.

Si la formule refuse un défi déjà arrivé, un message vous prévient dans la fenêtre de discussion et le joueur qui l'a lancé reçoit un message contenant les informations de

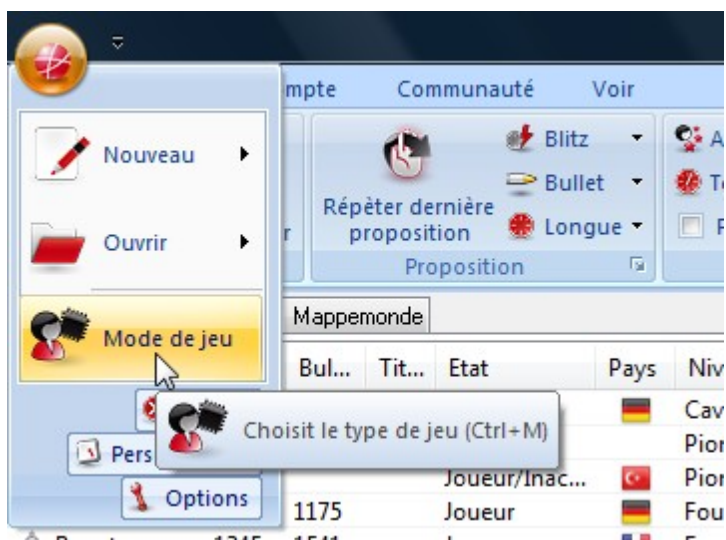
votre formule. Les nouveaux défis sont filtrés sans indication.

2.2.7.7 Formule différente pour mode de jeu Humain+ordinateur

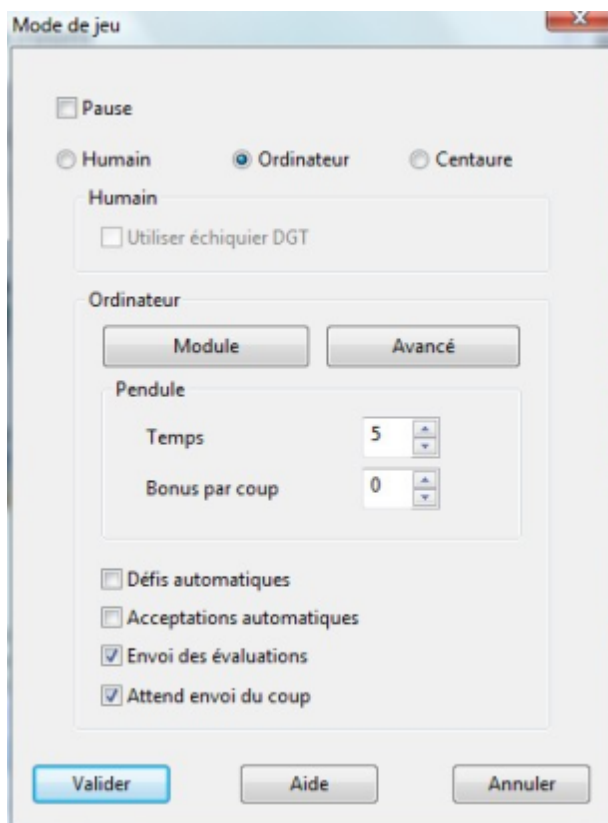
Le client serveur propose la possibilité de fixer une formule différente pour Humain et ordinateur.

Passez de la grande salle de jeu à la salle des machines.

Menu Fichier- - Mode de jeu

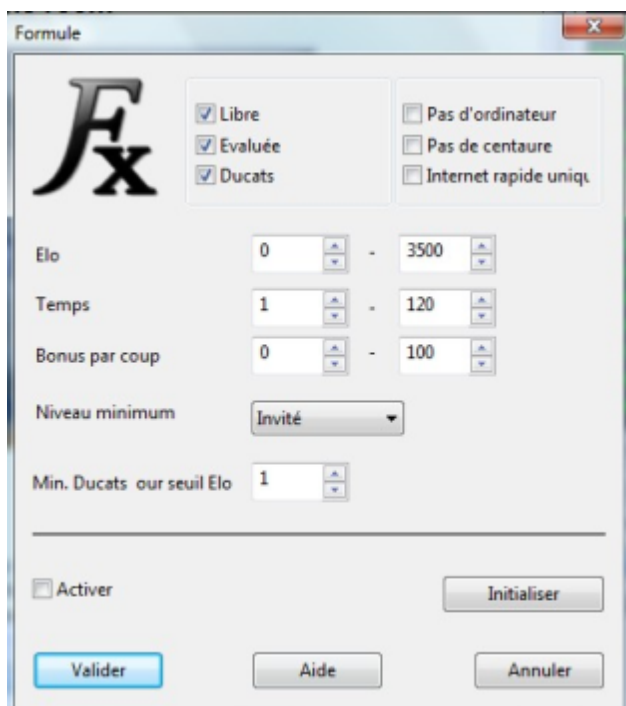


Choisissez le mode "ordinateur" pour fixer la [formule](#) en tant ordinateur.



Chargez par l'intermédiaire de "Module" n'importe quel module disponible.

Cliquez à présent sur formule dans la fenêtre "Défis". Le dialogue pour la définition de la formule est affiché.



Définissez un réglage sous par ex. Elo 2000-3000.

Il est important de comprendre que les paramétrages effectués sont sauvegardés même si on change dans le mode "Humain". C'est ce que l'on va essayer.

Passez dans la grande salle de jeu sous "*Jouer et observer*".

Menu Fichier - Mode de jeu - Humain.

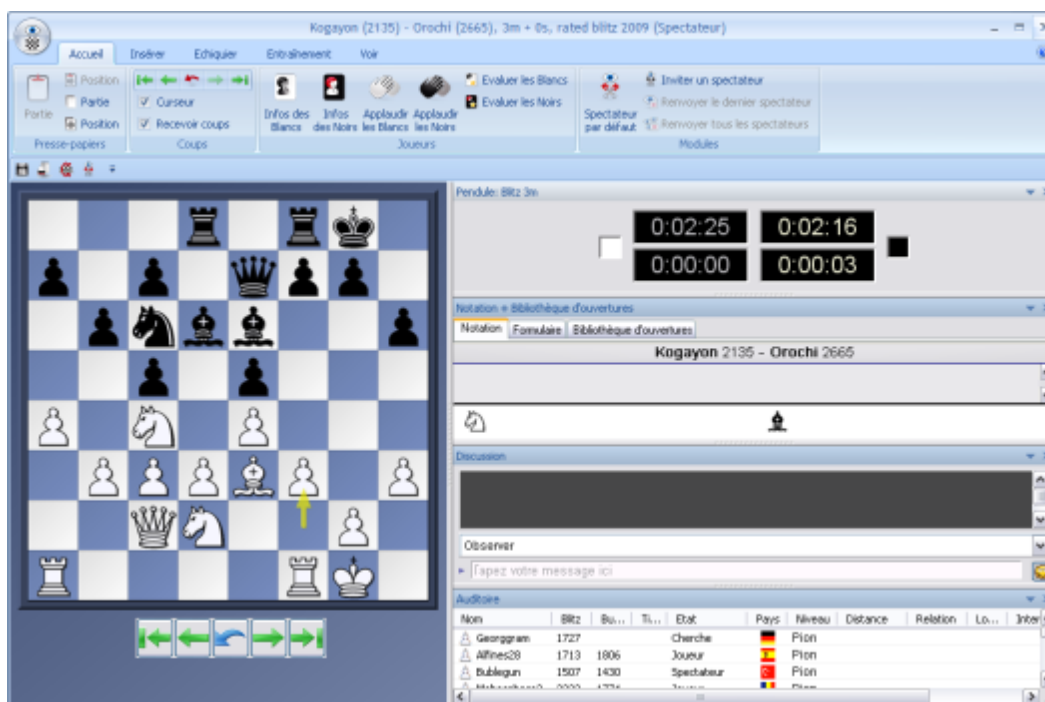
Redémarrez la formule comme précédemment et fixez vos paramètres.

La configuration est terminée. Le programme "garde" les paramètres et il n'est pas nécessaire d'adapter la formule selon le mode de jeu.

2.2.7.8 Observer

Il est presque aussi fascinant d'observer en direct d'autres parties que de jouer soi-même.

Les joueurs d'échecs désignent un spectateur sous le nom de *Kiebitz*. Pour observer une partie en ligne, vous ouvrez l'onglet *Parties* dans la fenêtre principale pour accéder à la liste des parties en cours, puis vous faites un double-clic sur la partie que vous souhaitez regarder. Vous pouvez également cliquer sur le nom d'un joueur dans la liste et cliquer sur le bouton *Observer*. Si le joueur est lui-même spectateur vous aboutissez à la partie qu'il suit.



Si vous voulez analyser la partie observée sur l'échiquier, utiliser le menu *Partie/Couper la retransmission*. Vous pouvez alors exécuter des variantes sur l'échiquier graphique. Si vous retournez à la partie réelle par le menu *Partie/Rétablir la retransmission*, les analyses sont remplacées par ce qui a été joué sur le serveur.

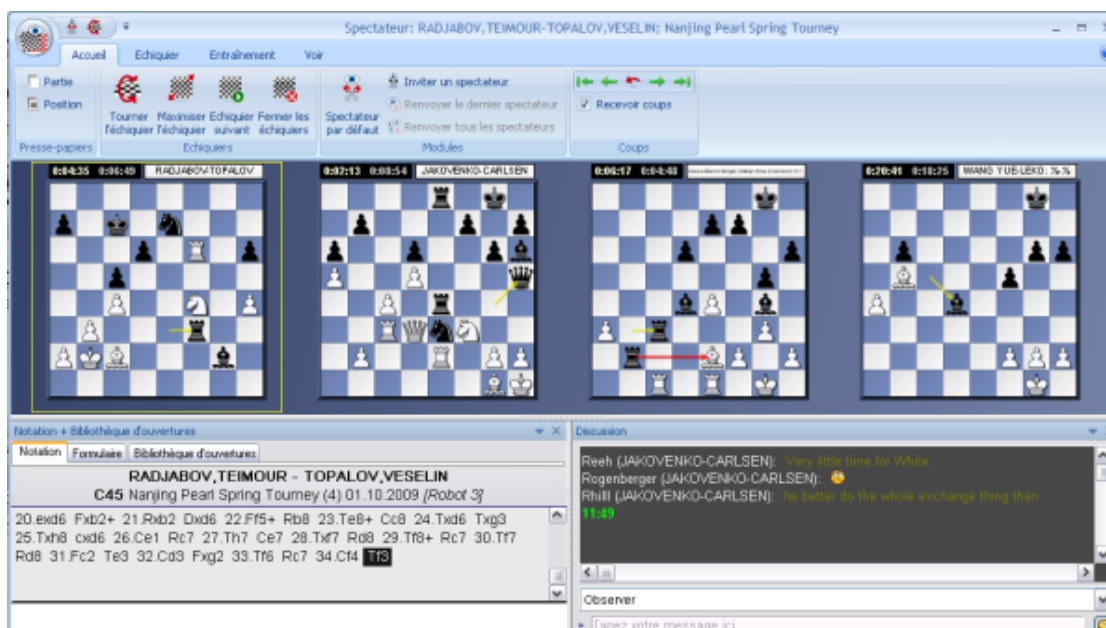
Conseil : Pour observer vous pouvez démarrer un module par le menu *Module/Inviter un spectateur*. Dans ce cas une évaluation du programme d'échecs de la position en cours est affichée dans une fenêtre d'analyse à part.

La visualisation des informations personnelles des Blancs et des Noirs est possible par un bouton dans le coin supérieur droit de l'écran. Vous pouvez à l'aide de ce bouton déclencher un module d'analyse ou applaudir les *Blancs* ou les *Noirs*.

Conseil: Vous pouvez visualiser jusqu'à 9 parties simultanément dans l'[échiquier multiple](#).

2.2.7.9 L'échiquier multiple

L'*échiquier multiple* offre une possibilité confortable pour suivre plusieurs parties dans la même fenêtre. Par ex. dans le cas de retransmission de match par équipe ou pour [observer](#) les appariements de pointe dans un tournoi.



Fenêtre de parties *Marquer les parties* que vous voulez observer. Clic sur *Observer* charge les parties sélectionnées dans l'échiquier multiple. Alternativement vous pouvez démarrer l'échiquier multiple après le marquage des parties par un clic droit - *Observer*.

Vous pouvez utiliser cette option dans toutes les salles et suivre au maximum neuf parties en parallèle dans la fenêtre.

Fonctions

Clic sur un échiquier charge la notation dans la fenêtre de notation. Clic droit sur l'un des échiquiers ouvre un menu contexte avec les fonctions suivantes:



Activer/Désactiver diffusion Stoppe ou démarre la retransmission des coups

—
Maximiser échiquier Maximise la représentation de l'échiquier de la partie sélectionnée et ferme les autres fenêtres. Clic droit - Montrer tous les échiquiers rebascule vers l'échiquier multiple.

Astuce: Avec la touche F6, vous pouvez changer rapidement l'affichage.

Fermer échiquier ferme l'échiquier sélectionné.

2.2.7.10 Affichage du différentiel de temps pour les échiquiers multiples

Démarrez une session avec l'affichage des [échiquiers multiples](#). Ainsi vous pouvez suivre plusieurs parties simultanément.



Clic sur *Différence* active l'affichage de la différence du temps sur la pendule.



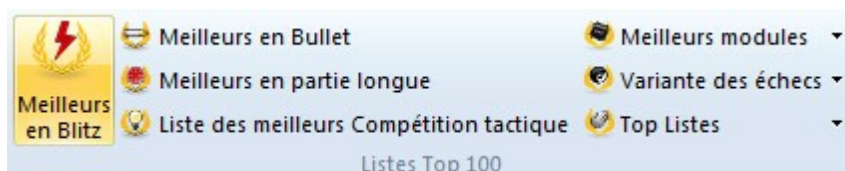
L'affichage de la pendule ressemble alors à ceci:



2.2.7.11 Niveau d'évaluation

L'intérêt de disputer des parties évaluées réside dans la possibilité d'obtenir un [niveau de jeu](#).

Sous *Liste des meilleurs* vous pouvez en plus des informations personnelles faire afficher les niveaux suivant les différentes disciplines.



Dans la liste des joueurs le classement Elo est indiqué s'il est connu du serveur.

Il y a plusieurs niveaux d'évaluation suivant le temps de réflexion :

Bullet : Temps de réflexion < 3mn.

Blitz : Temps de réflexion < 15mn.

Longue : Temps de réflexion > 15mn.

Modules : Évaluation des parties entre modules dans la salle des machines.

Centaures : Évaluation pour des parties aidées par ordinateur (*Advanced Chess*)

Variantes des échecs: Évaluation dans les différentes disciplines des échecs spéciaux

Remarque: Dans les représentations du niveau la date de la dernière partie jouée est indiquée. Si un joueur joue peu ou aucune partie sur playchess.com les niveaux d'évaluation sont effacées et le joueur n'apparaît plus dans les classements du serveur.

2.2.7.12 Triche informatique

Vous faire aider par des programmes d'échecs dans une partie en ligne n'est autorisé que dans les salles dédiées à cet effet et à condition que cela soit indiqué à l'adversaire. Vous jouez alors en tant que [centaure](#) ce qui peut être amusant et est totalement accepté.

Par contre l'aide d'un ordinateur contre des adversaires non informés dans les salles de jeu normales est tout à fait répréhensible.

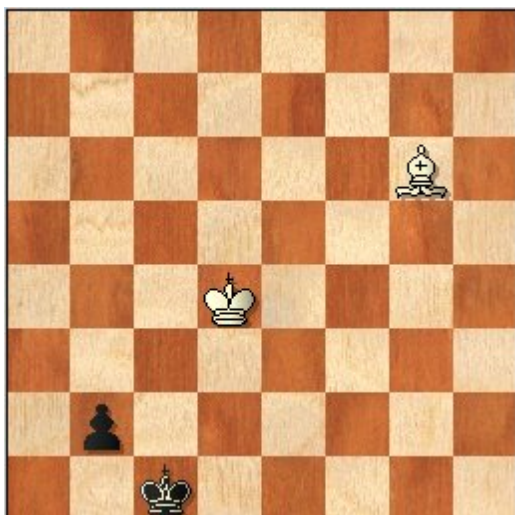
Celui qui trompe son adversaire et les participants au classement par l'utilisation cachée d'un programme d'échecs, sera exclu du serveur sans préavis et son compte annulé.

Playchess.com utilise une série de techniques d'analyse pour examiner post-mortem les parties afin de déceler l'utilisation d'un programme d'échecs. "In dubio contra reo" est appliqué : c'est à dire qu'en cas de soupçon répété, l'accès est annulé, car tricher avec un ordinateur est tout à fait contraire à la déontologie et à l'éthique de jeu sur le serveur.

2.2.7.13 Règles appliquées

Pour toutes les parties sur sur le serveur les règles officielles de la FIDE, fédération internationale, sont appliquées.

Par exemple, est-il correct qu'un adversaire avec uniquement un Fou gagne au temps ? Oui, absolument, ceci correspond aux règles actuelles de la FIDE. Dans un tournoi de Blitz sur le serveur la position ci-dessous a été obtenue:



Elle a été donnée gagnante pour les Blancs.

D'après les règles de la FIDE, et ce sont elles qui sont valables sur le serveur, un joueur a gagné au temps, s'il reste une possibilité de mat - même si -d'après les règles de la FIDE- cela n'est possible que par un jeu catastrophique de l'adversaire. C'est le cas ici. Les Noirs peuvent promouvoir en Cavalier, et se faire mater par Ch2, Rh1, puis Rf2 et Fg2. La décision du directeur de tournoi est sans appel.

2.2.7.14 Espion

L'espionnage montre avec des *flèches en couleur* quelles sont les menaces potentielles dans la position en cours sur l'échiquier. A l'inverse de la fonction "*Menace*", cette fonction offre aussi l'affichage du coup possible suivant.

Ceci n'est pas uniquement une fonction utile pour les débutants car elle évite des erreurs tactiques élémentaires. Dans l'ensemble une partie jouée avec l'espionnage activé est d'un meilleur niveau général. Une amélioration par rapport à la version précédente est que l'espion ne montre plus que les menaces fortes et évidentes.



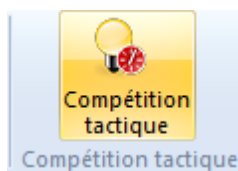
Dans cette position les Noirs pourraient prendre le pion blanc d4 avec leur Dame en d8. Cette possibilité est indiquée par une flèche orange. Le coup possible des Blancs est indiqué avec une flèche verte. Après Dxd4 suivrait Fb5+ et la Dame noire sans protection pourrait être prise par les Blancs.

Remarque: Si dans la position de simples combinaisons tactiques seraient possibles, elles seraient indiquées par une flèche bleue sur l'échiquier.



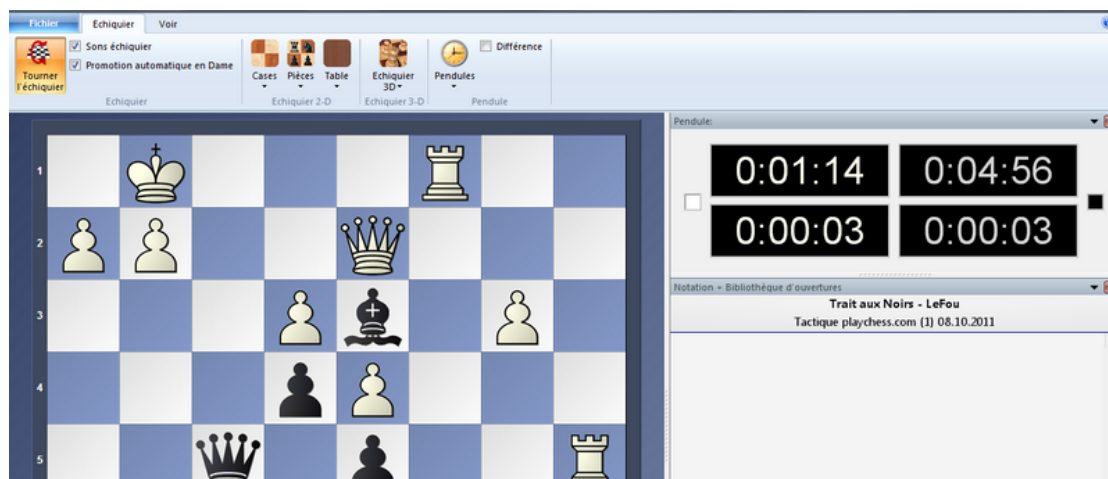
2.2.7.15 Compétition tactique

Un calcul de variantes sûr est un fondamental pour chaque partie d'échecs. Dans les niveaux inférieurs et intermédiaires de jeu presque toutes les parties sont décidées par des défauts dans le calcul. C'est pourquoi un entraînement régulier au calcul avec Fritz apporte une réelle augmentation de la force de jeu.



Démarrez une session par menu *Accueil - Compétition tactique*. Le serveur vous envoie dans un délai de cinq minutes autant de positions que vous arriverez à résoudre. Lorsque la première position est affichée, saisissez simplement le coup de la solution. Le serveur vous envoie une nouvelle position, ou dans certaines positions le coup adverse auquel vous devez aussi répondre.

Par position vous avez 30 secondes au maximum. Le niveau de difficulté est plutôt facile pour que la solution soit trouvée rapidement. La performance évaluée est la rapidité à résoudre. Dans la pendule de l'échiquier de résolution est affichée à gauche le temps utilisé pour la position, à droite le temps restant.



Sur la base de la rapidité de résolution est calculé un niveau Elo et une liste de rang des compétitions tactiques est établi par le serveur.

La liste de rang peut être consulté sous *Communauté - Liste des meilleurs Compétition tactique*.

Toutes les positions tactiques avec le temps utilisé sont enregistrées dans la base *Mes Documents\ChessBase\MyInternetTactics*. Les solutions y sont également enregistrées pour contrôle et vérification.



Communauté - Positions tactiques ouvre la base de données avec les position.

La base des positions tactiques sur le serveur est continuellement augmentée.

2.2.8 Let's Check

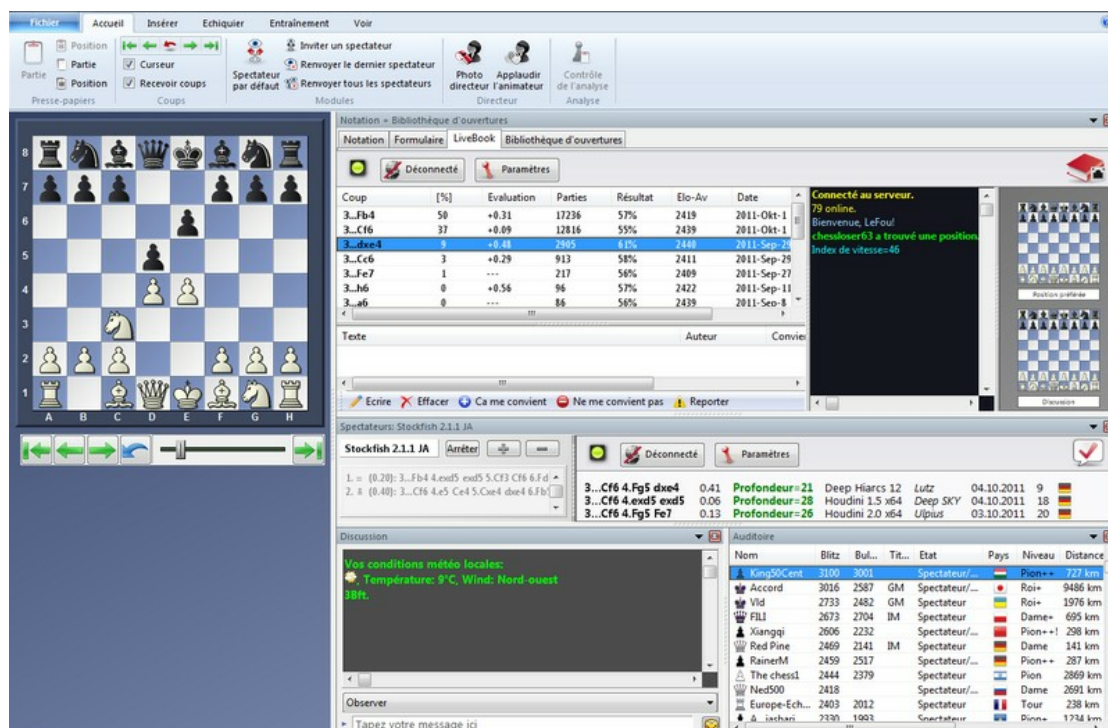
2.2.8.1 Description Let's check

"*Let's check*" est une toute nouvelle fonction d'analyse avec laquelle le programme va révolutionner et animer pendant des années le monde des échecs. Avec cette nouvelle fonction, tous les utilisateurs vont alimenter une gigantesque base de données des connaissances. Quelque soit la position que vous analysez, le programme envoie vos analyses à votre demande au serveur "Let's check". Les analyses les plus intéressantes au plan de vue échiquéen sont reprises dans la base des connaissances.

L'analyse avec les modules a transformé les échecs. C'est devenu tellement évident que l'on prend certains aspects comme naturels. Un module lent sur un vieux portable ne dit par ex. pas toujours la vérité, mais on le prend néanmoins en compte sans se laisser le temps d'y jeter un regard critique. De plus des positions bien connues sont analysées à nouveau et à nouveau par des milliers de joueurs d'échecs. Cela représente une dépense importante de temps et d'énergie, les deux étant réputés être une ressource rare.

Let's Check fournit un remède. Toutes les positions ayant été un jour analysées par quelqu'un sont stockées, sur une base volontaire, par un serveur. Les variantes correspondantes sont alors disponibles à chacun qui examine la même position. Nous avons intitulé le system "*Let's check*" car vous pouvez vérifier les analyses complétées des positions sans perdre de temps.

Celui qui calcule une variante plus profonde que son prédécesseur remplace ses analyses. Ainsi les informations disponibles dans *Let's check* se complètent et deviennent plus précises avec le temps. Le système est basé sur la coopération volontaire. Personne ne n'y publierait des préparations secrètes dans les ouvertures. Mais pour des parties historiques ou récentes de haut niveau il est logique de partager ses analyses avec un module avec les autres, d'autant que cela n'exige aucun travail supplémentaire.

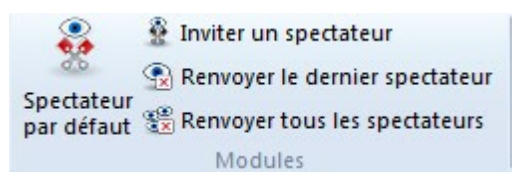


Avec "Let's check" la théorie actuelle des ouvertures, y compris les évaluations par de forts modules d'échecs, est à la disposition de chaque joueur. Fritz vous livre la totalité de la théorie des ouvertures sous forme d'arbre statistique. Le ["LiveBook"](#) indique pour chaque position, non seulement les statistiques complètes basées sur la base en ligne de ChessBase actualisée hebdomadairement (actuellement plus de 5 millions de parties), mais également combien de fois une suite donnée a déjà été interrogée sur la base "Let's check".

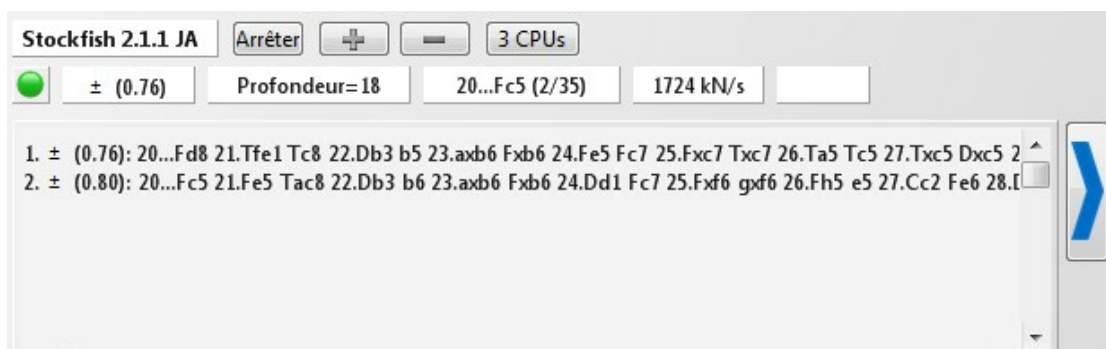
2.2.8.2 Démarrer Let's check

Le système n'est possible sur le serveur que lors de [l'observation](#).

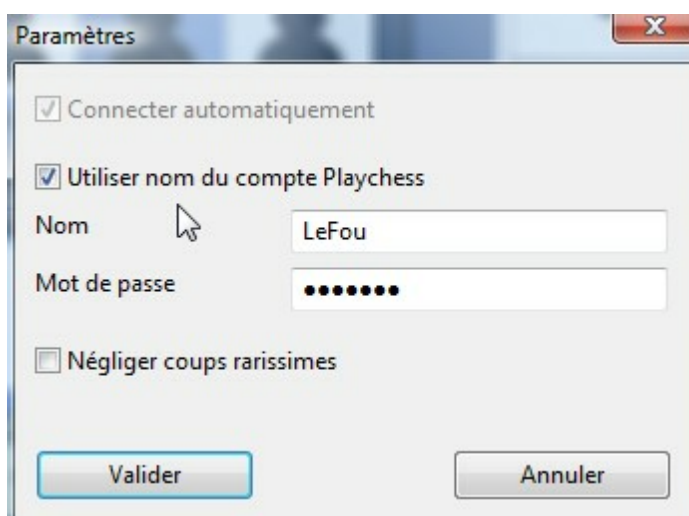
Démarrez par ex. une partie dans la salle [Diffusion](#) et chargez un module par *Inviter un spectateur*.



Pendant que le module sélectionné calcul, cliquez sur la [flèche bleue](#) dans la fenêtre du module. Ceci démarre Let's check et écrit les analyses dans la base du serveur.



Clic sur "*Paramètres*" permet la saisie des données de connexion au serveur pour des analyses nominatives.



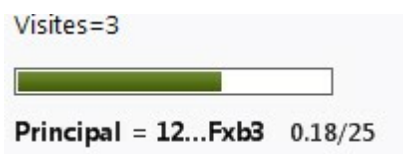
Pour des travaux privés, on clique sur "*Déconnecter*". Quand la diode de contrôle est verte, on est relié au serveur.

Quand on sauvegarde une variante dans "Let's check", on peut faire apparaître son nom si l'on veut. Si une variante est remplacée par un calcul plus profond de quelqu'un d'autre, c'est le nom de celui-ci qui est affiché. Pour chaque position trois variantes sont possibles. Celui qui analyse assez profondément une position en premier est listé comme "Découvreur". Son nom reste attaché pour toujours à la position, même si d'autres utilisateurs envoient des analyses plus profondes.

De plus la fenêtre affiche s'il s'agit encore de théorie des ouvertures connue (=Main), le nombre d'accès et la variante principale.

Barre de progression

Des analyses profondes sont bien sûr précieuses. Avec la barre de progression on peut voir à peu près la durée pour que la position soit assez analysée pour être citée nominativement dans la bibliothèque.



Dès que l'analyse est acceptée nominativement, ceci est indiqué dans la fenêtre de chat.

Connecté au serveur.
36 online.
Bienvenue, LeFou!
Gaby_Assmann a gagné une variante.
Polo51 a gagné une variante.

Remarque: A l'exception de la théorie des ouvertures déjà connue, toutes les positions peuvent être "découvertes"

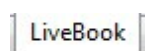
Pour l'acquisition de positions, c'est-à-dire l'inscription nominative de variantes de module, il existe une liste de rang. Une acquisition de position est d'autant plus précieuse que celle-ci est plus souvent visitée et que la variante précédente était profonde. Mais on peut naturellement utiliser "Let's check" de façon anonyme sans mention de l'inscription du nom.

2.2.8.3 LiveBook

Les données de "Let's check" peuvent être utilisées comme une bibliothèque d'ouvertures. Comme toutes les positions d'ouverture de la base en ligne y sont incluses, le LiveBook est la plus complète et la plus récente source des coups d'ouverture joués. On peut jouer contre lui ou simplement feuilleter les variantes. Le LiveBook est vivant car il évolue de seconde en seconde. Toute position analysée avec "Let's check" est incluse de suite dans le LiveBook avec l'évaluation!

Démarrer LiveBook

Clic sur l'onglet "LiveBook" dans la fenêtre de notation.



Remarque: lors d'une connexion existante tous les coups saisis sont enregistrés, pour une préparation privée cliquez sur "Déconnecté". Les données sont échangées avec le LiveBook uniquement si la diode de connexion est allumée.

The screenshot displays the ChessBase interface. On the left is a chessboard with a blue and white checkered pattern. The top menu bar includes 'Fichier', 'Accueil', 'Insérer', 'Echiquier', 'Entraînement', and 'Voir'. Below the menu is a toolbar with various icons for actions like 'Partie', 'Position', 'Curseur', 'Recevoir coups', 'Inviter un spectateur', 'Renvoyer le dernier spectateur', 'Spectateur par défaut', 'Renvoyer tous les spectateurs', 'Photo directeur', 'Applaudir l'animateur', and 'Contrôle de l'analyse'. The main window is divided into several panes:

- LiveBook:** A table showing chess moves and their statistics. The columns are 'Coup', '[%]', 'Evaluation', 'Parties', 'Résultat', 'Elo-Av', and 'Date'. The highlighted row is '3...dxe4' with a probability of 9%, an evaluation of -0.48, 2905 parties, a result of 61%, and an Elo-Av of 2448.
- Discussion:** A chat window with the text 'Vos conditions météo locales: Température: 9°C, Wind: Nord-ouest 38ft.' and an 'Observer' field.
- Auditoire:** A list of spectators with columns for 'Nom', 'Blitz', 'Bul...', 'Ta...', 'Etat', 'Pays', 'Niveau', and 'Distance'. The top entry is 'King50Cent' with 3100 blitz, 3001 bul., and a distance of 727 km.

Les informations sur la position sont affichées dans les colonnes.

Coup: indique les coups possibles dans la position.

[%]: la probabilité en pourcentage. Cette information est basée sur le nombre de parties dans le LiveBook.

Évaluation: évaluation moyenne de la position par des modules d'échecs.

Parties: nombre de parties.

Résultat: performance obtenue avec le coup choisi.

Elo-AV: moyenne Elo des parties choisies.

Date: dernière analyse dans le LiveBook.

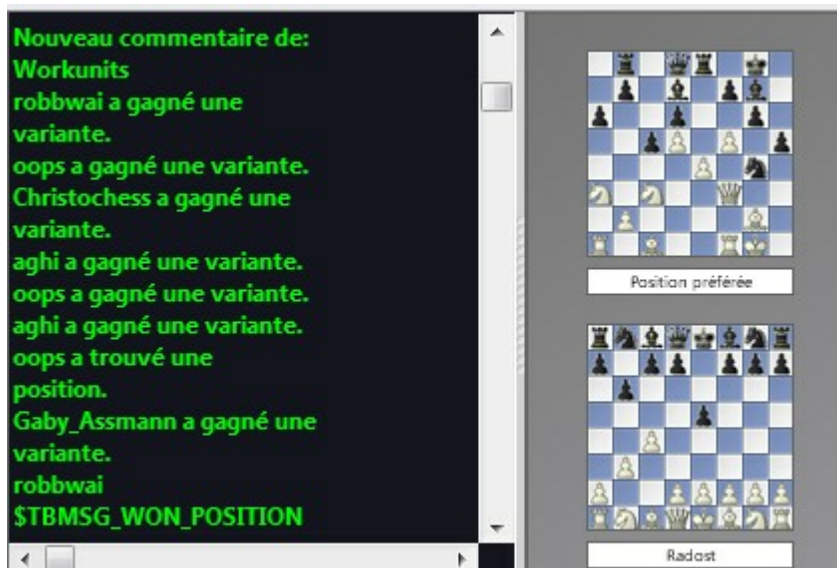
Visites nombre d'accès au coup ou à la position affichée.

Par ex. si une partie actuelle de pointe est jouée sur le serveur et si quelques observateurs accèdent à Let's check, celle-ci sera complètement disponible dans le LiveBook avec les évaluations des modules en profondeur relative.

Chacun peut saisir des coups à tout moment dans le LiveBook, peu importante qu'ils soient sensés ou non. Comme un cerveau humain le LiveBook oublie, après un certain temps, des informations sans importance, c'est-à-dire celles qui ne sont pas rafraîchies.

Des informations supplémentaires sont disponibles dans la fenêtre du module avec la fonction Let's check active.

Echiquiers d'information dans le LiveBook



Dans le LiveBook, il y a deux échiquiers supplémentaires. L'échiquier en haut à gauche affiche la position avec le plus d'accès actuellement. L'échiquier à droite ou en bas montre le chat en cours. Par ex. s'il est indiqué "*LeFou a gagné une variante*", la position correspondante est affichée. On peut aussi cliquer sur une ligne de chat pour faire afficher la position correspondante. Clic sur l'échiquier autorise la copie de la position.

2.2.8.4 Commentaires dans LiveBook

Les évaluations dans [Let's check](#) proviennent uniquement de programmes d'échecs. Mais chacun peut inclure un commentaire texte pour chaque position du LiveBook de 140 signes maximum en n'importe quelle langue.

Notation + Bibliothèque d'ouvertures

Notation | Formulaire | LiveBook | Bibliothèque d'ouvertures




Coup	[%]	Evaluation	Parties	Résultat	Elo-Av	Date
2.c13	83	+0.45	232504	53%	2427	201
2.c3	7	+0.00	20950	51%	2399	201
2.c3	7	+0.50	20356	50%	2402	201
2.d3	1	+0.07	1884	51%	2414	201
2.f4	1	+0.07	1568	48%	2385	201
2.b3	0	+0.06	1455	49%	2395	201
2.d4	0	+0.15	1359	42%	2343	201
2.c2	0	+0.27	1320	54%	2429	201
2.g3	0	-0.05	1068	49%	2393	201




Non connecté.
 33 online.
Connecté au serveur.
 Bienvenue, LeFou!
 Index de vitesse=46
 Non connecté.







D'autres utilisateurs évaluent ces commentaires avec "*Ca me convient*" ou "*Ne me convient pas*". Les commentateurs qui reçoivent le plus de compliments obtiennent plus de poids et leurs textes se retrouvent en haut de liste.







Seuls des textes se rapportant directement à la position et qui respectent les droits des autres auteurs sont acceptés. Celui qui n'accepte pas ces règles est exclu sans préavis.

Mode opératoire: Dans la fenêtre LiveBook le bandeau commentaire se trouve en bas ou à droite selon la taille de la fenêtre. Clic sur "*Ecrire*" ouvre le masque de saisie, clic sur un drapeau détermine la langue.

N'écrivez que des remarques se rapportant à la position en cours.
Veuillez respecter les droits des autres auteurs.

Saisissez votre commentaire ici



Un commentaire peut être effacé ou modifié jusqu'à ce que quelqu'un ait ajouté une évaluation.

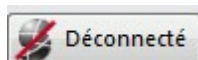
Conseil: Clic sur un commentaire l'affiche pour une meilleure vision dans une fenêtre popup.

2.2.8.5 FAQ Let's check

Des informations complémentaires à propos de *Let's check* sont données dans la documentation (aide et livret) de Fritz. Ci-dessous les réponses aux questions fréquentes.

Est-ce que mes analyses sont toujours transmises à Let's check ?

Non. Un simple clic sur "Déconnecté" interrompt la connexion et il n'y a plus de données transmises ou reçues.



La condition est que Fritz a été activé avec un numéro de série valide.

A quel point la performance de mon ordinateur est-elle influencée ?

Fritz vérifie à intervalles réguliers des mesures de la performance de l'ordinateur. Les ordinateurs rapides sont avantagés.

De plus des modules "Deep" sont largement avantagés. Analyser en mode multi-

variantes prend du temps. Celui qui est inscrit avec son compte playchess.com reçoit à titre d'information son *index de vitesse* dans le chat du [LiveBook](#).

Quels modules peuvent être utilisés ?

Chaque module qui fonctionne sous l'interface Fritz est utilisable pour *Let's check*.

Manipulation des évaluations / commentaires ?

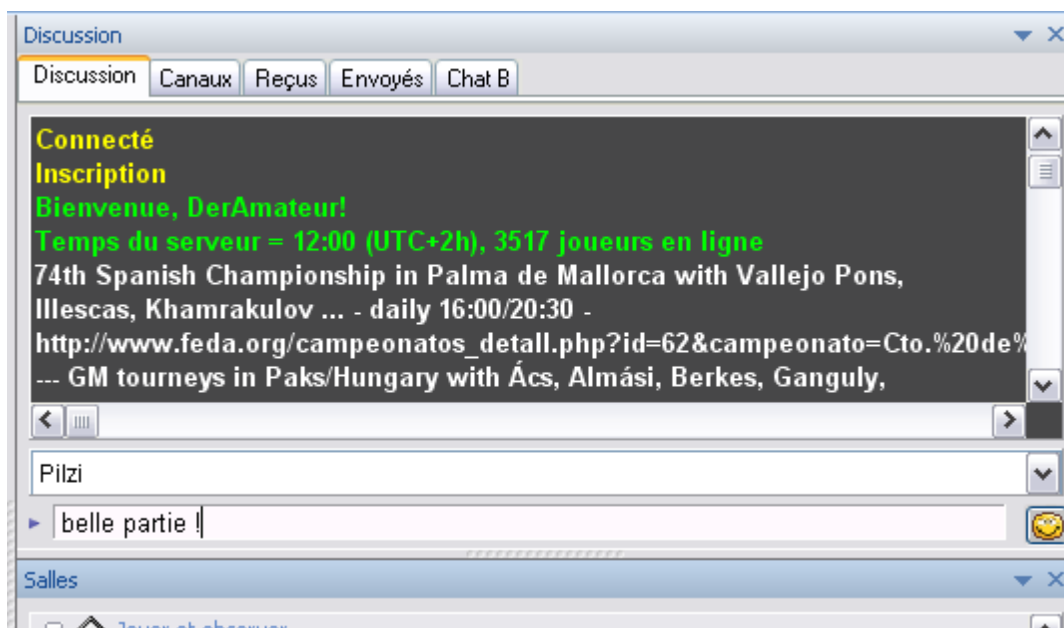
Comme *Let's Check* est ouvert à tous les modules, il est possible que d'anciens, de mauvais ou des modules manipulés soient utilisés. Il peut y avoir des problèmes comme toujours lorsqu'on a accès sous une forme ou une autre dans une communauté sur le Net.

Comme la performance matérielle et la durée de calcul interviennent dans le rang des variantes, il sera très difficile et ennuyeux de manipuler une variante même si le module annonce, optimiste, les plus profondes variantes principales. Dans la fenêtre *Let's check* est indiqué également combien de fois une variante a été approuvée par d'autres utilisateurs. Le système est autonettoyant, des variantes non confirmées vont être mises au rebut avec le temps et, de même, les résultats dépassés de vieux modules disparaîtront avec le temps.

2.2.9 Communication

2.2.9.1 Chat

La discussion par écrit sur Internet, appelée chat en Anglais, est un procédé de communication très en vogue. Il permet de se faire des amis et représente une fonctionnalité importante sur Playchess.com. Lorsque vous cliquez sur un nom dans la liste des joueurs, son pseudonyme apparaît au-dessus de la ligne de saisie qui commence par le signe ">" en bas de la fenêtre *Discussion*.



Dès qu'un participant a été ainsi sélectionné, vous pouvez entrer le texte de votre message dans le champ de la fenêtre *Discussion*. Pour envoyer le texte, utilisez la touche *Entrée*.

Vous pouvez adresser votre message à plusieurs joueurs à la fois en les sélectionnant par *Ctrl-clic* dans la liste des joueurs.

Pour répondre à un message, il suffit de cliquer sur le texte reçu dans la fenêtre *Discussion*. L'expéditeur du texte reçu est alors automatiquement sélectionné comme destinataire.

Veuillez prendre note des remarques sous [indicateur de chat ...](#)

Les partenaires de discussion sont enregistrés dans la liste déroulante au dessus du champ de saisie. La liste déroulante est déroulée par un clic sur la flèche vers le bas. La gestion automatique des groupes de discussion, c'est à dire la discussion entre plusieurs personnes fonctionne ainsi: Avec *Ctrl-clic* on peut choisir plusieurs joueurs de la liste. Les destinataires cliquent sur le message entrant pour voir qui est concerné et pour répondre au même groupe.

Avec les [émoticons](#) on peut encore mieux communiquer.

Les observateurs et les joueurs peuvent discuter directement entre eux dans la salle des machines dans la fenêtre d'échiquier. Dans la liste déroulante se trouve l'entrée *Joueurs et observateurs*.

La discussion générale peut être filtrée par rang. Lors de grandes diffusions sur le serveur d'échecs, il peut être utile par ex. de n'avoir affiché que les commentaires des Maîtres ("Uniquement message Maîtres").

Par menu clic droit dans la fenêtre de discussion on peut débrancher totalement les messages entrants. Au choix avec réponse automatique ou filtre de rang. Ce réglage se fait par Outils - Options dans le dialogue Paramètres serveur - Chat.

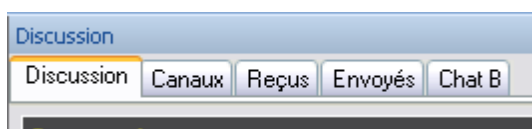
Conseil : Le menu contextuel ouvert par clic droit dans la fenêtre Discussion permet de choisir la police de caractères. De plus par Édition/Copier la discussion vous pouvez copier le texte complet dans le presse-papiers de Windows pour le coller par exemple dans un traitement de texte par la touche Ctrl-V.

Pendant une partie en cours, vous pouvez discuter directement avec votre adversaire sans manipulations spéciales. La ligne de saisie est située directement sous l'échiquier. Entrée expédie le texte.

Des informations complémentaires [ici](#)

2.2.9.2 Canaux de Chat

Dans la fenêtre *Discussion* se trouve l'onglet Canaux.



Les canaux de discussion servent à discuter dans toutes les salles du serveur. Ceci signifie que vous pouvez discuter avec des utilisateurs qui se trouvent dans une autre salle.

En bas de la fenêtre de Canaux, vous disposez des icônes suivantes :

Rejoindre : Si vous cliquez dessus alors qu'un canal est sélectionné dans la liste, vous allez recevoir dans la fenêtre de discussion tous les messages de ce groupe.

Quitter : C'est l'inverse du précédent : plus aucun message ne sera reçu de ce canal.

Parler : Vous pouvez écouter sur tous les canaux que vous avez rejoints, mais vous ne pouvez parler (émettre) que sur un seul. Cette icône vous permet d'en changer à volonté. Un canal où vous êtes intervenu une fois est disponible dans la liste des canaux.

Actualiser : Indique le nombre d'auditeurs sur chaque canal du serveur. La mise à jour n'est pas automatique mais doit être déclenchée par cette icône.

Qui ? : Cette icône affiche la liste des joueurs présents sur le canal choisi.

Nouveau Créé un nouveau canal. Le rang Fou est nécessaire.

Clic droit sur un des canaux *Qui ?* liste les utilisateurs ayant activé ce canal.

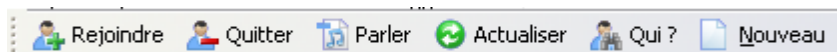
On peut par un clic sur le titre de colonne *Nom*, *Salle*, *Rang* etc. trier la liste.

Clic droit sur un élément de liste - *Portrait* affiche le dialogue avec les informations personnelles.

Discussion		
Discussion Canaux Reçus Envoyés Chat B		
Nom	Etat	Partici...
Simuls	Talking	2114
Tournaments	Joined	2116
Events		2075
General		69
Deutsch		68
Hilfe Deutsch		50
English		46
Help English		45
Computer Chess		34
Flirt		26
-		--

Conseils :

- Les invitations aux [Tournois](#) ou aux simultanés ne sont affichées dans la discussion que si vous avez rejoint les canaux correspondant, soit *Tournaments* ou *Simuls*. Ceux-ci sont activés automatiquement à l'installation.
- Par un double clic sur un élément de la liste du canal (Qui ?) on va directement dans la salle où se trouve l'utilisateur.
- Les utilisateurs avec le [rang Fou](#) peuvent créer leur propre canal de discussion.



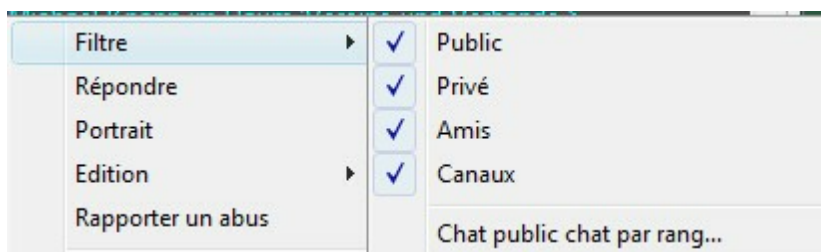
Cliquez sur l'icône *Nouveau* pour créer un nouveau canal de discussion.

- On peut trouver rapidement les amis sur un canal. Clic sur *Qui ?* démarre une liste des utilisateurs. Sous Relations les amis présents sont listés.

2.2.9.3 Deuxième fenêtre de Chat

Pour une meilleure vue d'ensemble lors de l'arrivée de nombreux messages on peut faire une séparation par ex. entre les Chats privé et public.

Avec un clic droit dans la fenêtre de Chat vous fixé par ex. par un filtre de ne laisser passer que des messages privés.



Ainsi vous triez et répartissez le flux de messages sur les différentes fenêtres.

Par Menu *Voir - Fenêtres* vous activez la deuxième fenêtre de Chat et rendez ainsi les deux fenêtres visibles côte à côte.

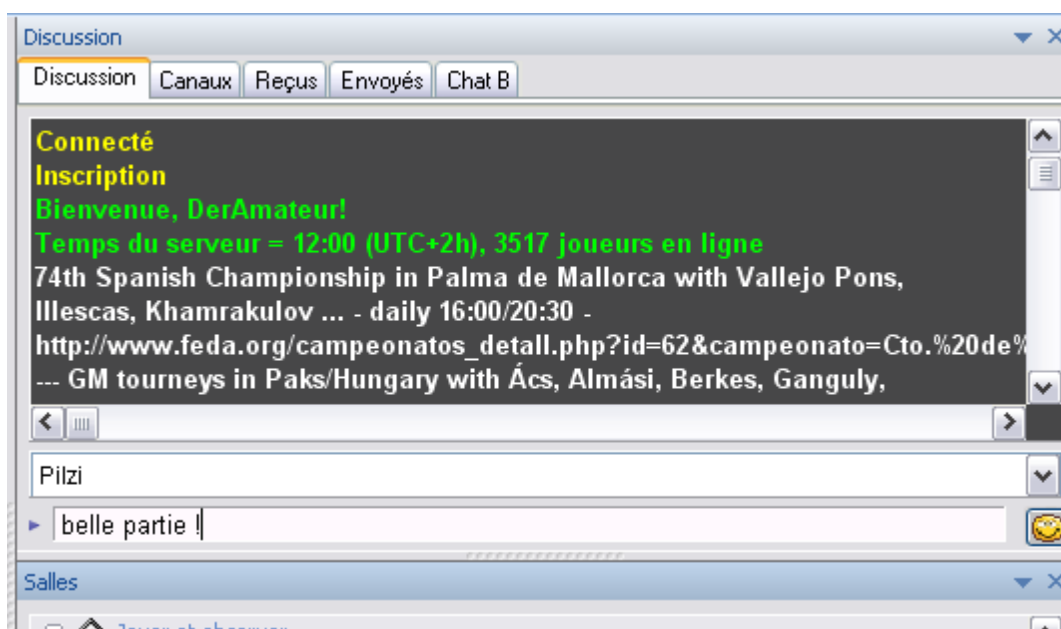
2.2.9.4 Emoticons

Sur Internet, on a pris l'habitude d'exprimer certaines émotions par des signes particuliers, ainsi par ex. le signe :-) dit au destinataire que l'expéditeur est de bonne humeur.

Sous la [ligne de chat](#) de Fritz se trouve une barre d'icônes avec plusieurs icônes au moyen desquelles vous pouvez communiquer au destinataire votre état émotionnel. La barre d'icônes est visible après un clic sur l'émoticon à côté de la ligne de chat.



Lorsque que l'on passe le curseur de la souris sur une icône, une info-bulle indique la signification de l'icône. Un clic sur l'icône le transfert dans la ligne de chat, avec la touche Entrée l'icône est envoyé au destinataire.



Remarque: Les icônes ne peuvent être réceptionnées que par des utilisateurs

utilisant le client Fritz 9 ou la plus récente version client. Les utilisateurs de versions antérieures obtiennent les informations sous la forme texte classique.

Sous Menu *Fichier - Options - Discussion* on peut filtrer le contenu du Chat. Vous pouvez déterminer si les émoticons doivent être filtrés dans les Chats publics, privées ou dans tous.

Vous pouvez de plus déterminer si les smileys saisis doivent être transmis sous forme graphique au destinataire.

2.2.9.5 Système de messagerie

Le programme offre un système de messagerie interne qui permet d'envoyer et de recevoir directement des messages d'autres utilisateurs. Si un message vous est destiné, vous êtes prévenu dans la fenêtre de discussion.

Remarque : Le système de messagerie n'est disponible qu'après la saisie du numéro de série.

Dans la fenêtre *Discussion* se trouvent deux onglets *Boîte d'arrivée* et *Boîte de départ*. Ils vous permettent de gérer votre correspondance de la même manière que votre logiciel de courrier électronique.

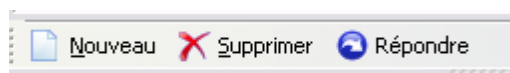


Reçus

Nouveau : Prépare un nouveau message en ouvrant une boîte de dialogue de saisie du message. Vous y précisez le destinataire (Envoyer à"), le sujet et si vous souhaitez un accusé de réception. Vous pouvez attribuer un style ou une couleur à votre texte ou à certains passages seulement.

Remarque : La fenêtre de texte supporte le format RTF et les balises RTF. Vous pouvez écrire votre message avec l'accessoire Wordpad de Windows puis le coller dans la fenêtre de texte en passant par le presse-papiers et en conservant la mise en page. La longueur maximale d'un message, formatage compris, est limitée à 1024 signes.

Supprimer : Enlève le message sélectionné (par clic) de la boîte à lettres.



Répondre : Après avoir sélectionné un message, le clic sur cette icône ouvre la fenêtre de création de nouveau message, le message d'origine de l'expéditeur étant repris dans la fenêtre de texte.

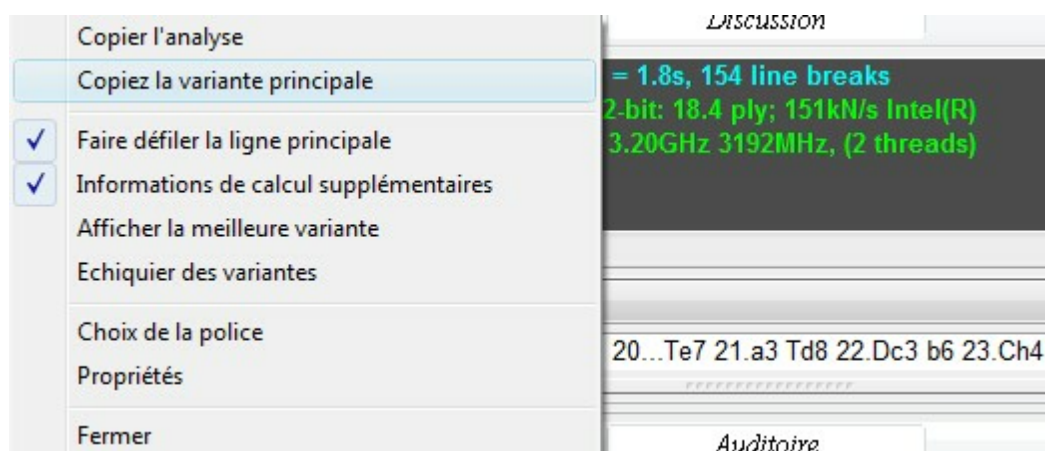
Envoyés

Nouveau Démarre comme décrit sous *Reçus* un nouveau message.

Supprimer : Enlève le message sélectionné de la boîte à lettres.

2.2.9.6 Envoyer variante principale dans le Chat

Dans la Salle des machines on peut envoyer la variante principale en cours du programme via le Chat. Clic droit dans la fenêtre du module -> *Copiez la variante principale* copie l'information dans le Presse-papiers Windows.

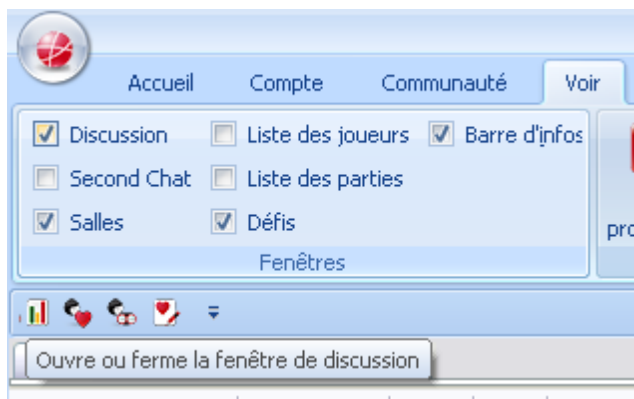


Avec la combinaison de touches Ctrl-V on peut insérer la variante principale dans la ligne de Chat.

2.2.9.7 Fenêtre de messages

Le programme commente constamment la partie avec des remarques écrites. Celles-ci sont affichées dans la barre d'informations et sont activées par le Menu *Fichier - Options - Multimédia*.

Si la barre d'informations est trop petite, vous pouvez activer une fenêtre de conversation par le menu *Voir - Discussion*.



2.2.9.8 Invitation aux événements

Un événement, tournoi ou simultanée, possède un titre et un texte d'introduction. Ces éléments sont envoyés à tous les joueurs intéressés sur la discussion. De plus, ils sont affichés sur la page d'information de la salle de l'[événement](#).

Les invitations sont envoyées par les [canaux de discussion](#). Les canaux *Tournois* et *Simultanée* sont activés dès l'installation du programme.

Discussion				
Discussion	Canaux	Reçus	Envoyés	Chat B
Nom	Etat	Partici...		
Tournaments	Joined	1084		
Simuls	Joined	1080		
Events	Joined	1067		
General		33		
Help English		30		

Si vous ne voulez pas recevoir ces invitations vous devez couper les canaux correspondants.

2.2.10 Tournois

2.2.10.1 Organiser des tournois

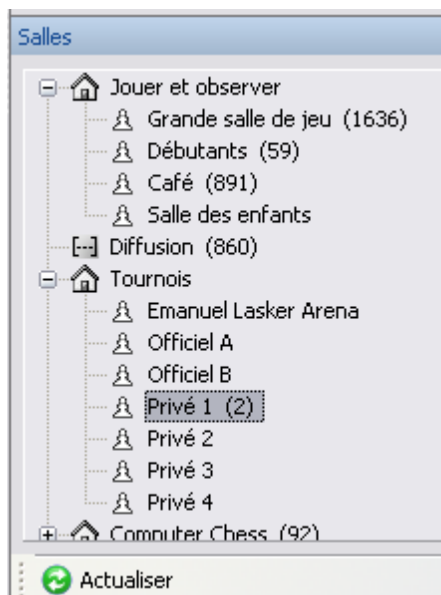
Des utilisateurs du serveur, expérimentés et connus par leur nom, ont la possibilité d'organiser des tournois dans la salle des tournois et d'en être le directeur.

Remarque : Un directeur de tournoi doit posséder au minimum le niveau **Fou**.

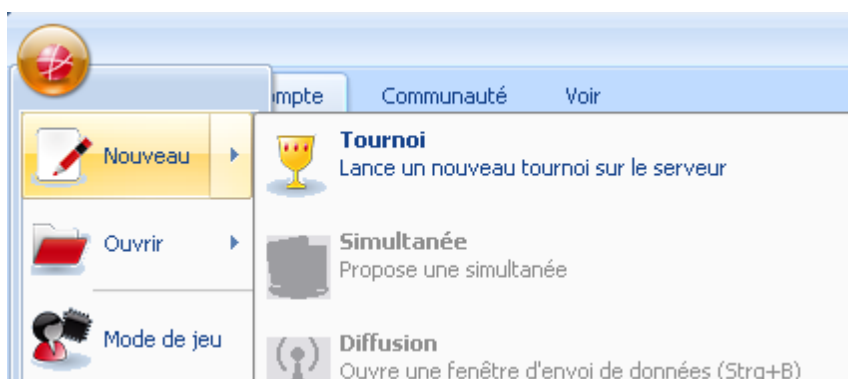
Comment on atteint le niveau Fou ?

Pour obtenir le niveau *Fou*, vous devez avoir un compte sur le serveur depuis au moins 30 jours et avoir joué 50 parties. Le nom réel et une adresse électronique valide doivent avoir été indiqués dans les informations personnelles.

Allez dans une des sales de tournois privés ("Privé A-C" et "Machines A+B") sur le serveur, dans les salles de tournois "Officiel A + B" ne peuvent être organisés des tournois que par des personnes autorisées par ChessBase, en règle général elles ont le rang de "Sysop". Les différentes salles sont représentées dans la fenêtre "Salles" dans une structure inspirée de l'Explorateur Windows.

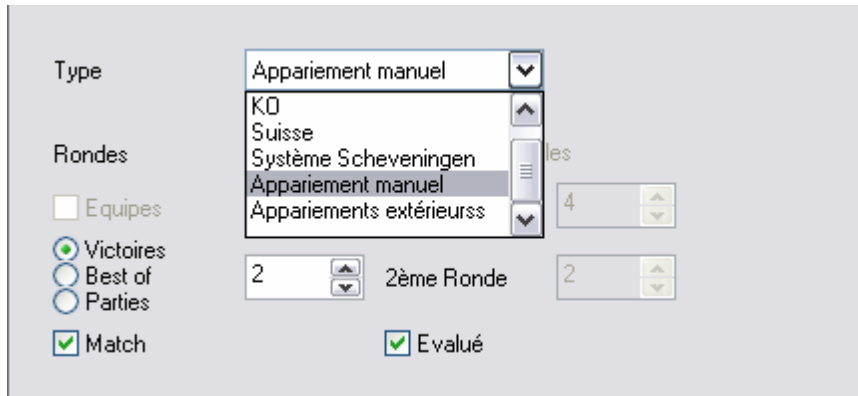


Sous le point de Menu *Fichier - Nouveau - Tournoi sur le serveur*, vous pouvez démarrer un nouveau tournoi.



Choisissez la forme du tournoi, un temps de réflexion et décidez si la parties doivent être évaluées (bouton "Évaluée"). Actuellement les ' variantes de tournoi sont disponibles:

- Toutes rondes
- Système suisse
- Tournoi K.O.
- Système Scheveninge



Avec le bouton *Suivant*, vous passez à la suite du dialogue pour saisir le titre du tournoi et écrire un texte d'invitation qui sera envoyé aux joueurs présents sur le serveur.

Remarque : Le texte d'invitation est envoyé à tous les joueurs sur le serveur qui ont au moins le niveau de **Cavalier**. Le texte est affiché dans la fenêtre Discussion des joueurs. Le texte est affiché dans la fenêtre de discussion du joueur en police couleur turquoise. On ne voit le texte que si le canal "Tournaments" est activé. Quand vous avez confirmé vos saisies, vous obtenez une nouvelle boîte de dialogue où vous déterminez quels joueurs peuvent participer à votre tournoi. Vous pouvez ajouter ou retrancher des joueurs de la liste.

Pour ajouter un joueur, cliquez avec le bouton droit de la souris sur son nom dans la liste. Par *Ctrl-clic* vous pouvez sélectionner plusieurs joueurs de la liste en une seule fois. Ensuite, confirmez la sélection par le choix *Ajouter au tournoi* dans le menu contextuel. Pour enlever un joueur de la liste des participants, cliquez sur son nom puis sur *Supprimer*.

Pour ajouter un joueur après le démarrage du tournoi, cliquez avec le bouton droit sur le pseudo dans la liste des joueur. Avec la touche CTRL maintenue et clic sur les pseudos de différents joueurs vous pouvez sélectionner plusieurs joueurs en une fois. Puis vous insérer la sélection par un clic droit - *Insérer dans tournoi*.

Remarque: Pour les joueurs déjà en ligne, dans la colonne statut apparaît "participe" quand un joueur veut être admis et "admis" quand il a été ajouté dans la liste. "Veut quitter" signale qu'un joueur ne veut pas ou plus participer au tournoi. Pendant la préparation des saisies, vous pouvez à tout moment utiliser d'autres fonctions du programmes, en particulier la discussion. Ceci vous permet d'échanger des messages avec des participants potentiels et de répondre à leurs éventuelles questions.

Vous pouvez envoyer la liste des participants en cours à tous les présents dans la salle de tournoi. Clic sur Liste -> *Chat*. Des tournois par rondes peuvent être organisés même avec un nombre impair de participants. Si vous n'avez pas assez de participants pour le tournoi, vous pouvez envoyer un message à tous les joueurs présents sur le serveur. Dans le message, votre salle et le titre du tournoi sont automatiquement insérés.

Prenez soin à bien réaliser les invitations aux joueurs sur l'ensemble du serveur - il n'y

a que 4 invitations possibles et prenez en compte que des joueurs voulant participer au tournoi mais jouant encore une partie dans la "Grande salle" doivent disposer du temps nécessaire pour finir la partie et se rendre dans la salle de tournoi.

Remarque: Ne fermez dans aucun cas la fenêtre "Inscrire joueurs", ceci termine automatiquement le tournoi! Une fois que la liste des participants est complète, confirmez par Valider et l'assistant de tournoi est encore une fois affiché.

Vous pouvez corriger les paramètres, un clic sur "Appliquer" puis "Valider" ouvre la fenêtre suivante.

Confirmez par "Valider" et le dialogue de l'organisation du tournoi apparaît -> **Le manager de tournoi**

Cliquez sur "Démarrer ronde 1" pour lancer la première ronde du tournoi. L'affichage d'une partie passe de rouge en jaune dès que la partie est démarrée. Les participants reçoivent l'appariement dans la fenêtre de discussion et les parties sont démarrées automatiquement. Cliquez sur une partie puis clic droit -> *Suivre partie* pour suivre le déroulement d'une partie. Si vous voulez parler aux deux joueurs d'une partie, cliquez Clic droit -> *Chat* et écrivez votre message dans la fenêtre ouverte. Pour redémarrer une partie qui n'a pas commencé correctement Clic droit -> *Redémarrer partie*. De même par un clic droit sur une partie, vous pouvez corriger le résultat. Si l'affichage est grisé, cela signifie qu'un des deux joueurs n'est plus connecté ou a quitté la salle, un message en couleur rouge est également affiché dans la fenêtre de discussion que seul le directeur de tournoi peut voir. Une telle partie peut également être redémarrée par Clic droit -> *Redémarrer partie*.

Remarque: Si une partie ne démarre pas suite à des problèmes de connexion d'un participant, informez les deux parties en cause que vous fermez leur fenêtre d'échiquier. Cliquez par Clic droit -> *Redémarrer partie* pour redémarrer la partie. Vous pouvez suivre chaque partie pendant le tournoi comme Observateur par Clic droit -> *Suivre partie*. Vous pouvez pendant le tournoi basculer entre les fenêtres par la barre de titre (Info montre la liste HTML, Parties montre toutes les parties jouées, Globe montre la mappemonde avec les points rouges représentant les résidences des participants, Tournoi affiche le manager de tournoi). Dès qu'une partie est terminée, l'affichage de la partie passe au vert et vous signale que le résultat a été enregistré. Par mesure de sécurité, vous devriez contrôler les résultats dans la liste des parties. Une fois toutes les parties terminées, cliquez sur "Suivant". Les participants sont informés du classement dans leur fenêtre de discussion. La grille au format HTML est actualisée.

Remarque: (*Bye*) est utilisé par le programme lorsque le nombre de joueurs est impair pour indiquer "Exempt". Par "Démarrer ronde 2" vous pouvez lancer la ronde suivante du tournoi. Quand toutes les rondes sont terminées, cliquez sur "Suivant". Le résultat final est envoyé et la grille au format HTML est actualisée automatiquement. A l'issue du tournoi, une fenêtre apparaît où vous devez confirmer la fin définitive du tournoi.

Remarque: Comme la police d'affichage (grille dans la discussion, grille HTML dans la fenêtre d'information) est relativement grande, faites une courte pause entre le clic sur le bouton "Suivant" et le démarrage de la ronde suivante. Ceci pour que les joueurs avec des connexions Internet plus lentes puissent avoir un démarrage de parties plus sûres.

Continuer le tournoi ultérieurement

Il est possible d'interrompre un tournoi après le déroulement d'une ronde. Pour le reprendre, cliquez sur le menu Fichier/Ouvrir/Tournoi. Le gestionnaire de tournoi démarre alors automatiquement la ronde correcte.

Que faire si un participant s'enfuit ?

Si un participant quitte le tournoi avant qu'il ne soit terminé, il est automatiquement supprimé de la liste et n'est plus pris en compte pour la ronde suivante - néanmoins s'il revient avant la prochaine ronde ou la suivante, il est de nouveau pris en compte pour la ronde suivante, ceci aussi longtemps que le tournoi est en cours.

Questions fréquentes**Comment organiser un tournoi dans la salle des machines ?**

Démarrez un tournoi dans la salle *Tournoi - Machines*.

Puis-je comme directeur de tournoi corriger les résultats manuellement ?

Cliquez simplement sur le bouton *résultat* avant qu'une ronde ne soit finie.

Je n'arrive pas à organiser un tournoi. Je n'arrive pas à comprendre la description ?

Vous n'avez sans doute pas le niveau "*Fou*" ? En haut de cette page, vous trouverez une description des conditions.

Je ne peux pas participer à des tournois car j'ai le niveau "*Pion*". Comment puis-je avoir le rang "Fou" ?

Jouez pendant une semaine sur le serveur, indiquez votre vrai nom, localisation et une adresse électronique valide. Vous pouvez contrôler ces données en appelant ou accédant aux données utilisateur en ligne par F2.

2.2.10.2 Participation aux tournois

En bas de la liste des joueurs apparaît un bouton *Participer* qui vous permet d'annoncer au directeur de tournoi ou au joueur de simultanée que vous souhaitez participer.

Celui-ci reçoit directement l'information dans sa fenêtre de discussion et votre état personnel est changé en *Postulant*.

Après enregistrement par le directeur de tournoi, *Participant* est affiché dans la liste des joueurs. Si vous ne voulez plus participer, cliquez sur *Annuler la participation* et le directeur du tournoi en est informé automatiquement dans sa fenêtre de discussion.

Le directeur de tournoi trie facilement la liste des joueurs par leur *État*.

Remarque : Les invitations aux tournois ne sont visibles dans la fenêtre *Discussion* que

si vous êtes à l'écoute sur le canal *Tournaments*. Celui-ci est activé automatiquement à l'installation.

Pour ne rater aucun tournoi ou événement important, utiliser l'onglet *Événements* dans la fenêtre *Défis*. Le [calendrier des événements](#) offre un aperçu de toutes les activités importantes sur *playchess.com*.

2.2.10.3 Calendrier des évènements

Sur *playchess.com* il y a constamment diverses activités. Cela peut être par ex. des tournois, des retransmissions ou des leçons d'entraînement.

Pour ne rater aucun des événements intéressants, il y a dans la fenêtrés *Défis* un onglet *Événements*. Vous pouvez par un clic de souris quelles activités sont projetées sur *playchess.com*.

Evènement	Salle	Type	Date
VII. Marx György Memorial in Paks - rest day on Wedn...	Diffusion	Relais	Mercredi
Wednesday to Thursday night Playchess lecture by D...	Diffusion	Média	Jeudi
Nanjing Pearl Spring Chess Tournament in Nanjing/Chi...	Diffusion	Relais	Jeudi
FIDE Women Grand Prix in Nanjing/China with Zh...	Diffusion	Relais	Jeudi
GM tourneys in Paks/Hungary with Ács, Almási, Berke...	Diffusion	Relais	Jeudi
74th Spanish Championship in Palma de Mallorca with ...	Diffusion	Relais	Jeudi
Training with IM Dennis Breder (german language)	Chess Media Streaming	Entraînement	Jeudi
10.00 pm (GMT +1): Fast-Blitz Tournament 3+0, 9 ro...	Officiel A	Tournoi	Jeudi

Les informations sont - comme dans toutes autres fenêtrés de liste - listées en colonnes.

Événements indique en clair légèrement

Salle montre la salle où se déroule légèrement.

Type Vous voyez le contenu par ex. s'il s'agit d'un module d'entraînement.

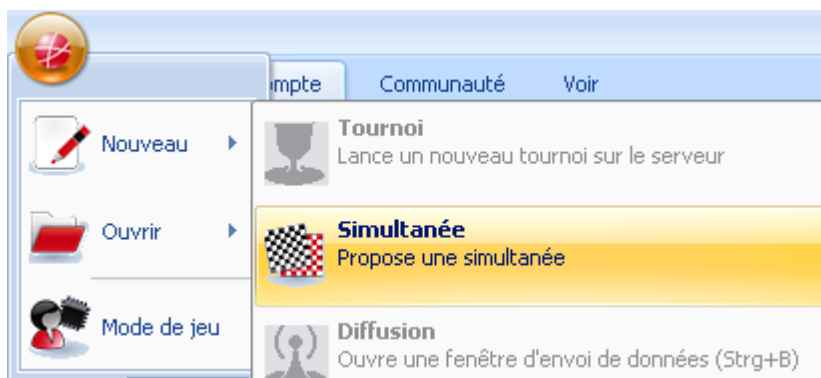
Date/Heure Date et horaire

Salle	Type	Date	Temps
Diffusion	Relais	Mercredi	15:00
Diffusion	Média	Jeudi	03:00
Diffusion	Relais	Jeudi	09:00
Diffusion	Relais	Jeudi	09:00

2.2.10.4 Donner une simultanée

Participation à une simultanée

Les simultanées fonctionnent comme les [Tournois](#) dans des [salles](#) réservées. L'utilisateur qui veut jouer une simultanée envoie une invitation par le [canal Simultanées](#). Ceux qui veulent participer vont dans cette salle et cliquent sur le bouton *Participer* en bas à gauche de la liste des joueurs.



 A screenshot of the configuration panel for a simultaneous game. The 'Type' section has three radio buttons: 'Simultanée avec pendule' (selected), 'Simultanée entre échic', and 'Simultanée ouverte'. The 'Temps' section shows '5' minutes and '0' seconds per move. The 'Maximum d'échiquiers' section shows '6' boards. The 'Classement Elo' section shows a range from '0' to '2300'. There are two checkboxes: 'Toutes les parties Blancs' and 'Privé', both of which are currently unchecked.

Il existe trois types de simultanées :

1. Pendule

Le maître de la simultanée reçoit le même crédit de temps que ses adversaires. Il peut jouer sur chaque échiquier le nombre de coups qu'il veut à la suite.

2. D'échiquier en échiquier

La simultanée se joue sans pendule. Le maître de la simultanée "va" d'échiquier en échiquier. Dès qu'il arrive sur l'échiquier d'un adversaire, un cadre rouge signale à ce dernier qu'il doit jouer son coup en dix secondes. S'il n'y parvient pas après deux passages du maître de la simultanée, celui-ci peut réclamer la victoire par Absence de coups.

3. Ouverte

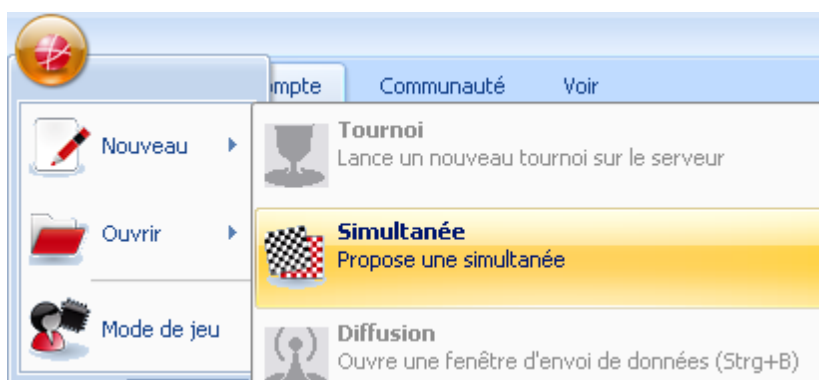
La simultanée se joue sans pendule et le maître va d'échiquier à échiquier. Vous pouvez vous inscrire sur une liste d'attente après le début de la simultanée. Dès qu'une partie est finie, le premier échiquier de la liste d'attente est mis en jeu. La simultanée dure, aussi longtemps que le maître en a envie.

Remarque : Les parties simultanées ne sont pas prises en compte pour le classement Elo.

Jouer des simultanées

La mise en oeuvre d'une simultanée demande au joueur maître une adaptation à la gestion des fenêtres d'échiquier multiples. Une simultanée pendule contre deux adversaires légèrement moins forts peut être assez amusante.

Appelez le Menu *Fichier - Nouveau - Simultanée* dans une salle de simultanée.



Dans le dialogue indiquez le type de la simultanée. L'option Nombre total d'échiquiers n'est utilisée que dans le cas d'une simultanée Ouverte. Si vous installez plus d'échiquiers que de joueurs disponibles, les adversaires qui arrivent ensuite peuvent s'installer et jouer immédiatement.

Après validation, saisissez le texte d'invitation qui est envoyé sur le canal *Simuls* et est affiché sur la page d'informations de la salle.

Après l'envoi du texte d'invitation, la liste des joueurs est ouverte. L'invitation n'est destinée qu'aux joueurs dont le classement Elo Blitz est dans la fourchette choisie. Vous pouvez cependant accepter n'importe quel joueur présent dans la salle. L'acceptation des joueurs se fait comme pour les tournois : cliquez dans la liste des joueurs, puis sur le bouton *Ajouter*. Le bouton *Discussion* envoie la liste en cours à tous les visiteurs de la salle. Le bouton *Diffusion* envoie une nouvelle invitation sur le canal *Simuls*.

Remarque : Les joueurs avec des programmes anciens ne reçoivent pas d'invitation et ne peuvent participer à des simultanées.

Lorsque la simultanée démarre, tous les échiquiers sont affichés dans la fenêtre de jeu du maître. Le choix de menu *Partie/Maximiser l'échiquier* enlève tous les échiquiers sauf celui encadré en jaune. Le raccourci clavier le plus important est **F6** : il bascule du mode échiquier unique au mode échiquiers multiples et vice-versa.

Sur chaque échiquier, une diode indique qui a le trait : rouge pour le maître, vert pour l'adversaire. Les proposition de nulle, abandon et ajournement se font par clic droit sur l'échiquier ou grâce à la barre d'outils de l'échiquier encadré en jaune. Une proposition de nulle de l'adversaire est affichée en vert clair dans le champ du nom en haut à droite de l'échiquier.

En cas de simultanée "d'échiquier à échiquier", si l'adversaire ne joue pas, vous pouvez par clic droit appeler *Réclamer le gain*. L'adversaire abandonne alors par forfait.

Si une partie est terminée, vous pouvez effacer l'échiquier par le menu *Partie/Fermer les échiquiers*. En cas de simultanée Ouverte si des joueurs sont présents dans la liste d'attente, une nouvelle partie commence à ce moment seulement.



La gestion de la liste d'attente se fait par menu. Le choix *Partie/Fermer la liste d'attente* n'accepte plus de nouveau joueur dans la liste, mais continue à démarrer de nouvelles parties jusqu'à ce que la liste soit vide. Le choix *Partie/Utiliser la liste d'attente* détermine si de nouvelles parties sont démarrées avec les joueurs de la liste d'attente après l'utilisation du menu *Partie/Fermer les échiquiers*.

Une simultanée interrompue, par exemple pour une panne d'ordinateur, peut être continuée après reconnexion.

Allez dans la salle concernée et utilisez le menu *Fichier/Ouvrir/Simultanée*. La simultanée démarre à nouveau automatiquement. Lors d'une déconnexion, vous n'êtes pas obligé de fermer la fenêtre de simultanée, un clic sur le bouton *Reconnecter* suffit.

2.2.11 Programmes d'échecs sur le serveur

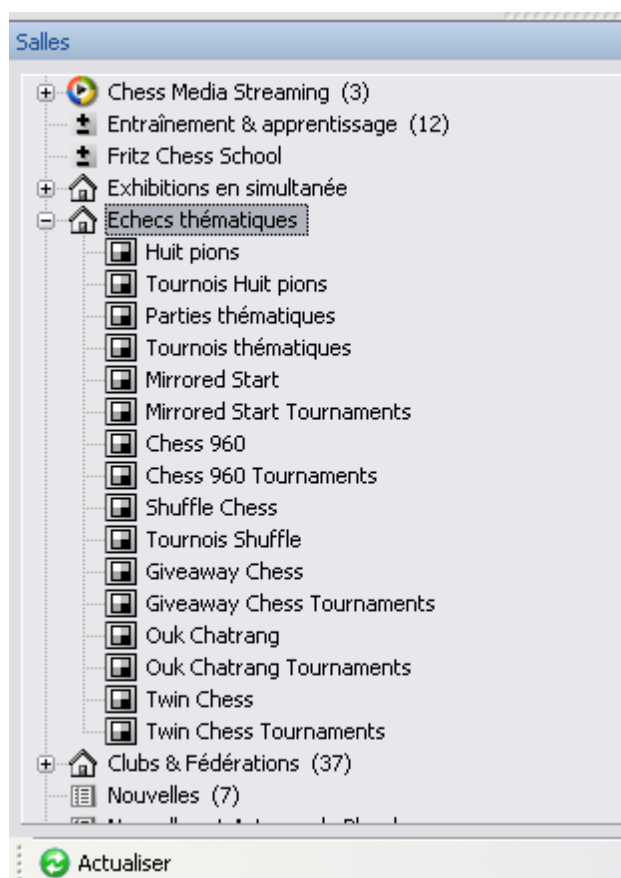
L'utilisation de programmes d'échecs sur le serveur est uniquement autorisé dans les salles prévues à cet effet. Une possibilité intéressante d'utilisation d'un programme d'échecs est le jeu en mode centaure. Dans la représentation mythique un centaure est une créature mi-homme mi-cheval. Dans la terminologie du serveur de d'échecs, on désigne par centaure un joueur qui joue avec l'aide d'un programme. L'idée en revient à Garry Kasparov qui a déjà joué plusieurs matchs contre des collègues GM où les joueurs avaient l'autorisation d'utiliser un ordinateur avec des programmes et des bases de données d'échecs. Dans la salle des machines, l'utilisation des ordinateurs est bien sûr parfaitement autorisée.

Les programmes d'échecs n'ont pas à mettre les pieds dans les autres salles. Ceux qui espèrent marquer des points avec des programmes contre des adversaires non prévenus vont connaître des difficultés sur le serveur. Des comportements typiques qui sont liés à l'utilisation de programme d'échecs sont détectés par le système. A partir d'un certain stade, le système envoie une information à tous les utilisateurs et les performances enregistrées jusque là sont effacées.

Remarque : Dans quelques rares cas, des utilisateurs se sont plaint du système et ont assuré ne pas avoir bénéficié du soutien de l'ordinateur. Si cela vous arrive, le système vous avertit et il est alors bon de surveiller son comportement. Un comportement typique du joueur qui fait tourner un programme d'échecs en arrière-plan est le basculement continu entre le logiciel du serveur et celui du programme d'échecs. Si pendant une partie vous basculez souvent vers d'autres applications, par exemple un programme de messagerie ou un navigateur, ceci peut être la cause de l'avertissement du logiciel du serveur. Dans ce cas, évitez pendant une partie de basculer souvent vers d'autres applications.

2.2.12 Echecs thématiques

Sur playchess.com, il y a une salle *Échecs thématiques*. Plusieurs salles sont disponibles dans lesquelles vous pouvez jouer contre d'autres participants à diverses variantes du jeu. Pour chaque variante une salle de tournoi particulière est disponible.



[Informations pour "Bouffe tout"](#)
[Informations pour Chess 960](#)
[Informations pour Ouk Chatrang](#)
[Informations pour échecs jumeaux](#)
[Informations pour Shuffle Chess](#)

Deux salles sont préparées spécialement, dans *Huit pions* vous pouvez jouer aux échecs sans aucune figure autre que le Roi, dans *Shuffle Chess* les 960 positions Fischer sont là mais sans les roques spéciaux comme au *Chess 960*.

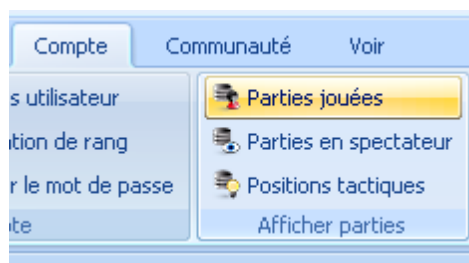
La position change toutes les 24 heures. Si le Roi et la Tour sont sur leurs cases normales dans la position initiale, le roque correspondant est autorisé.

Dans la salle "*Parties thématiques*", un joueur de [niveau minimum Fou](#) peut choisir une position initiale ou une suite de coups d'ouverture librement. Il peut ensuite démarrer un tournoi sur cette position.

Remarque : Les parties dans les salles spéciales sont prises en compte pour le classement Elo. Les salles "*Échecs thématiques*" ne sont pas visibles par les anciens programmes.

2.2.13 Base MyInternetGames

Les parties jouées sur le serveur sont automatiquement enregistrées dans la base de données "*MyInternetGames*".



Le chemin exact (Mes Documents) dépend de la configuration individuelle du système.

Vous pouvez charger directement les parties du client serveur par *Compte - Parties jouées*.

2.2.14 Base MyInternetKibitzing

Il existe une possibilité d'améliorer ses connaissances dans le jeu d'échecs. Une méthode ayant fait ses preuves est d'observer de forts joueurs pendant leurs parties.

Sur *playchess.com* il est possible de regarder à tout moment des parties entre deux forts joueurs. Dans la liste des joueurs on peut trier les joueurs d'après leur force de jeu par un clic sur le titre de colonne *Rang*.

Nom	Blitz	Bu...	Ti...	Etat	Pays	Niveau	Distance	Relation	Lo...	Internet	Module
Hausigel	3128	2751	FM		Germany	Tour++					
Powerguru	2929	2986	GM	Joueur	France	Roi++					
Woland13	2883		GM	Joueur	France	Roi					
RuznaMamuna	2847	2785	GM	Inactif	France	Roi+					
Vomit	2844	2383		Joueur	France	Pion					
Bah		31	IM	Joueur	France	Dame					
Lance5500		05			France	Fou					
Renier		65	GM	Cherche	Spain	Roi					
Chanwxt		26			Spain	Dame					
Kazakh	2796	2701	GM	Joueur	Spain	Roi					
TheChamp	2716	2831		Joueur	Spain	Tour					
Periodic lam...	2677	2746	IM	Joueur	Spain	Dame++					
ABCG33102	2673	2452	IM		Spain	Pion+					
Wassila	2643	2301		Joueur	Spain	Pion					
Porat	2592	2585	IM	Joueur	Spain	Dame					

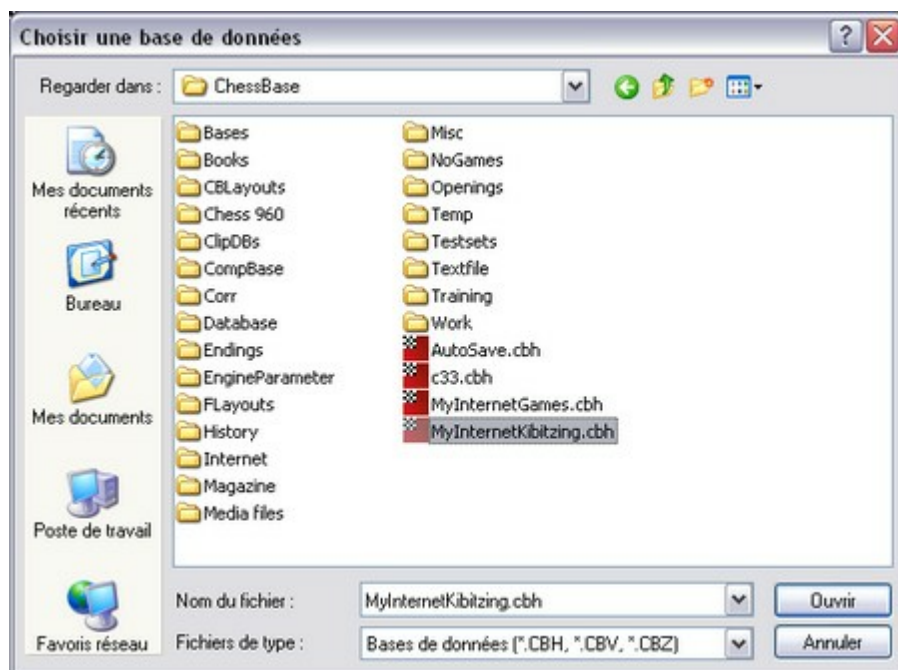
Les joueurs avec une icône Roi sont des Grands-Maîtres reconnus, il est donc profitable de suivre leurs parties.

Si on marque des joueurs dans la liste puis si on clique sur le bouton "Suivre", on parvient directement comme spectateur de leurs parties.



Vous pouvez charger directement les parties observées par *Compte - Parties en spectateur*.

Vous ne comprenez pas beaucoup des coups et des combinaisons joués et voulez voir la partie tranquillement "offline" et l'analyser avec un programme d'échecs. C'est facilement réalisable. Toutes les parties que vous suivez en tant que spectateur (Kiebitz) sont automatiquement sauvegarder dans la base de données "MyInternetKibitzing". La base se trouve en règle générale sous le chemin Mes Documents/ChessBase. Selon la configuration, le chemin peut varier.



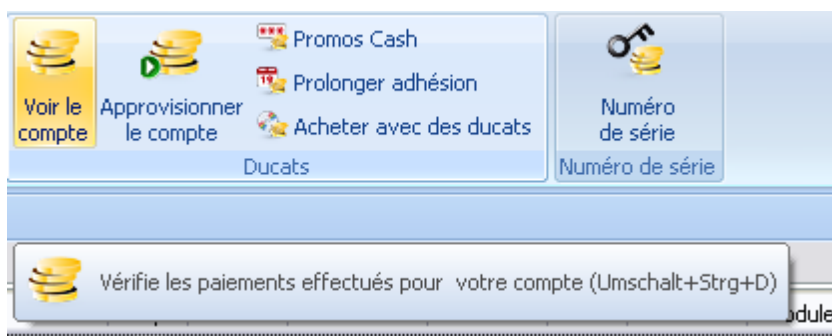
Depuis la base de données "MyInternetKibitzing" on peut charger ultérieurement les parties pour les analyser en toute tranquillité.

2.2.15 Paiements



La monnaie pour le paiement sur playchess.com est le Ducat. Avec des Ducats, il est possible de payer des services comme les simultanées ou un [entraînement privé](#).

Vous pouvez voir l'état de votre compte par le menu *Compte - Voir le compte*.



Crédit pour paiements indique votre crédit en Ducats avec lequel vous pouvez acheter des choses sur le serveur. *Revenus* indique les sommes en *Ducats* qui vous ont été transférées par d'autres joueurs, ce qui n'est possible que si vous êtes enregistré auprès de ChessBase.

Le menu *Édition/Paiements/Proposer un paiement* vous permet de faire une proposition à un joueur de la liste des joueurs si celui-ci est en mesure d'accepter un paiement. La proposition de paiement ne provoque pas le transfert, le destinataire doit d'abord accepter et c'est seulement après un nouvel accord du payeur que la transaction est effectuée.

Vous pouvez aussi proposer des paiements par le menu contextuel ouvert par clic droit dans la liste des joueurs.

Le menu *Édition/Paiements/Approvisionner le compte* vous permet d'acheter des Ducats sur la page web de ChessBase dans la boutique.

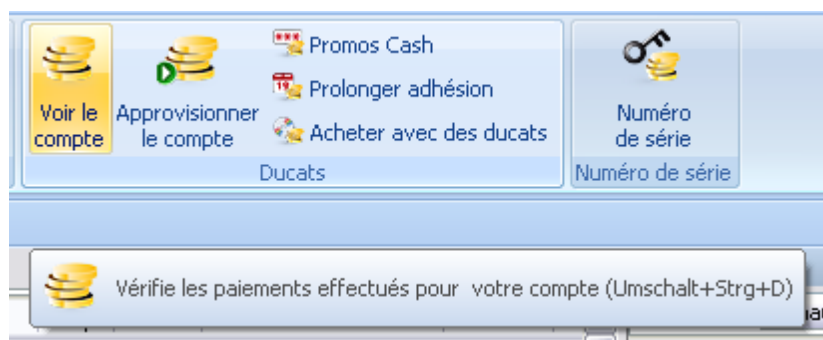
Le cours brut est de 1:10. Pour 1€ on obtient 10 Ducats. (Cours: Septembre 2009)

Ducats

1. La monnaie pour les paiements sur playchess.com est le Ducat. Vous pouvez vous en servir pour payer des services comme des simultanées ou des entraînements privés, ou les transférer pour des services entre joueurs et pour des achats dans le ChessBase-Shop
2. Pour gagner des Ducats comme prix de tournoi, le rang Pion est suffisant.
3. Pour jouer avec des Ducats comme enjeu, le rang Fou ou mieux est nécessaire.
4. Pour transférer des Ducats, le rang Fou est également exigé.
5. Pour recevoir des Ducats, le rang Dame est au moins nécessaire.
6. Les Ducats ne peuvent être échangés que contre des articles de la compagnie ChessBase GmbH. Ils peuvent être utilisés comme moyen de paiement avec un cours de 10 Ducats pour € 1,00.
7. Les joueurs titrés et les entraîneurs peuvent proposer des services sur le serveur

(parties, entraînement, simultanée, etc.) et demander des Ducats de la part des participants. La conversion de ces services en Euro auprès de ChessBase GmbH n'est possible qu'après un contrat individuel. En cas de besoin, envoyez un courriel à info@chessbase.com.

2.2.16 Adhérents Premium



Il y a deux niveaux d'adhésion sur playchess.com.

Souscription Playchess étendue		
Date d'expiration:	04.12.2009	Acheter pour un an
Ducats	299	
Souscription Playchess étendue (Premium)		
Date d'expiration:		Acheter pour un an
Ducats	499	

Dans Fritz 13, les deux niveaux sont compris automatiquement. Les adhérents Premium reçoivent des droits et des offres supplémentaires:

- Entraînement en direct gratuit, par ex. avec Daniel King, Dennis Breder
- Radio/TV: [ChessBase TV](#)
- Commentaires en direct lors des diffusions de tournois, par ex. de Daniel King, Leontxo Garcia etc.
- Participation à la nouvelle ligue de [tournois](#) sur le serveur (à partir de janvier 2010).
- Les adhérents Premium sont distingués spécialement dans la liste des [joueurs](#).

Le numéro de série "normal" reste inchangé, c'est "l'adhésion basique". Les adhérents "basiques" doivent payer les offres Premium en Ducats.

2.2.17 Défi - Ducats

Dans le dialogue *Défier* vous trouvez l'onglet *Ducats*.

Les Ducats sont la monnaie interne sur playchess.com. Vous pouvez les acquérir directement chez ChessBase et vous pouvez commander des produits ChessBase en contrepartie. Les prix des tournois sont payés en Ducats, pour des entraînements privés ou des simultanées ils servent de moyen de paiement.

Informations complémentaires sous [Paiements](#)

- Les amateurs peuvent proposer un prix fixe aux joueurs titrés pour une partie.
- Contre n'importe quel joueur on peut jouer pour un enjeu.
- Les joueurs titrés peuvent demander automatiquement un bonus correspondant pour leurs parties ou services.

Ducats	
Mise	5 Ducats
Coût forfaitaire	-5 Ducats

Gain (positif) ou coût (négatif) de la partie	
Victoire	0
Nulle	-5
Défaite	-10

Chaque défi avec des Ducats consiste en un *Enjeu* et un *Prix fixe*. Pour l'enjeu, il s'agit d'une somme en Ducats que le gagnant perçoit. Le prix fixe est payé en avance indépendamment du résultat.

Si vous acceptez un prix fixe dans votre défi ou une proposition, cela signifie que vous jouez pour de l'argent contre d'autres participants.

Dans l'exemple ci-dessus vous pouvez voir que le Prix fixe a été saisi avec une valeur négative. Cela signifie qu'avant la partie vous envoyez une proposition de 5 Ducats à votre adversaire. Cela peut être un Maître ou un joueur titré. L'enjeu consiste en 5 Ducats supplémentaires. Si vous gagnez la partie, vous n'avez pas besoin de payer dans ce cas. Dans le cas d'une nulle vous devez payer 5 Ducats et dans le cas d'une défaite 10 Ducats.

Exemple 2: Vous défier un Grand-Maître avec un prix fixe de 10 Ducats et un enjeu de 4 Ducats. Les conditions de paiements sont les suivantes:

Victoire Vous payez 6 Ducats au Grand-Maître

Nulle Vous payez 10 Ducats.

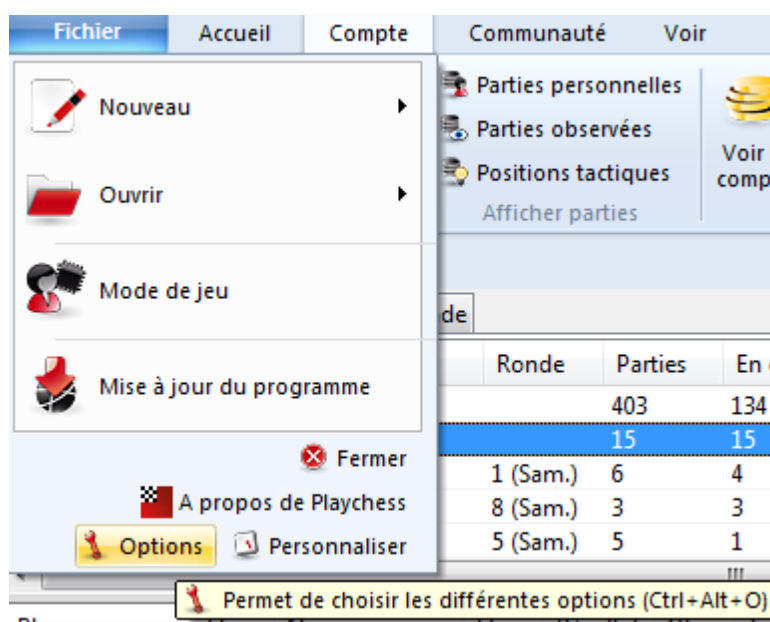
Défaite Vous payez 14 Ducats

Remarque: Vous pouvez faire des propositions avec des Ducats. Assurez vous que le bon groupe est sélectionné par les limites du niveau Elo à l'aide de la [Formule](#) !

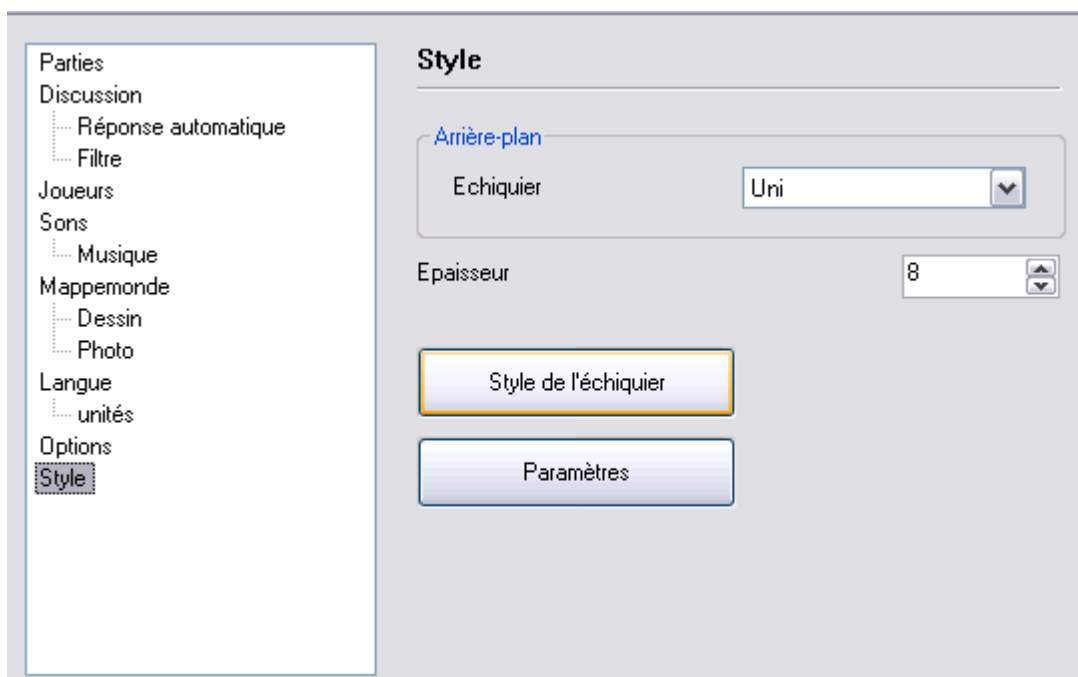
2.3 Configurations du serveur

2.3.1 Configurations générales

Menu Fichier - Options



Tous les réglages importants peuvent être réalisés avec le dialogue *Paramètres du serveur*.



Dans la colonne de gauche, on trouve les domaines que l'on peut modifier. Un double clic affiche les contenus, un deuxième double clic fait disparaître l'affichage.

Les réglages suivants sont possibles:

[Parties](#)
[Chat](#)
[Réponse automatique](#)
[Joueur](#)
[Bruitage](#)
[Musique](#)
[Globe](#)
[Carte simplifié](#)
[Globe photo](#)
[Langue](#)
[Unités](#)
[Style](#)

2.3.2 Configuration parties

Menu Fichier - Options

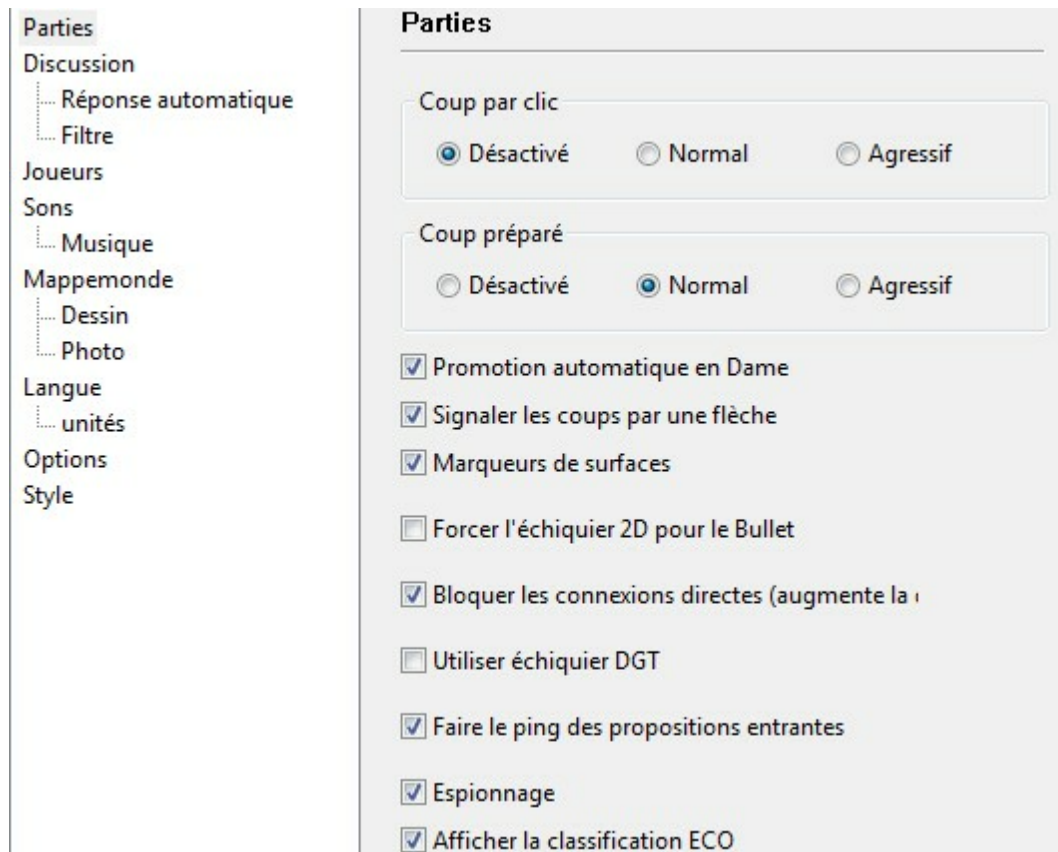
Promotion automatique en Dame Un pion est toujours promu toujours en Dame.

Coup par clic Réalisation du coup par ex. de la case de départ à la case d'arrivée

Coup préparé Pendant que l'adversaire a le trait, on peut saisir le coup prévu. Ceci est censé pour des coups évidents et économise du temps en Blitz ou en Bullet. Le coup est représenté avec une flèche verte sur l'échiquier.

Signaler les coups par une flèche Le dernier coup joué est représenté par une flèche

jaune sur l'échiquier graphique.



Bloquer échiquier 3D pour Bullet Au Bullet, la rapidité est aussi importante que les connaissances échiquéennes. Vous pouvez bloquer l'échiquier 3D gourmand en ressources graphiques.

Interdire connexion directe Empêche qu'une connexion directe à l'adversaire soit réalisé pendant une partie. La connexion directe économise du temps de transmission dans les parties de Blitz ou Bullet, les coups sont exécutés plus vite, ce qui est très réaliste. Pour des temps de réflexion plus longs, cela est moins important et vous pouvez avec cette option éviter par ex. une confirmation demandée par votre pare-feu au début d'une partie.

Utiliser échiquier DGT Active l'échiquier externe DGT.

2.3.3 Configuration Chat

Menu Fichier - Options

Signaler un arrivant de niveau Affiche une information dans la fenêtre de Chat si un joueur avec un rang déterminé entre sur le serveur.

Lecture discussion *Windows* dispose d'une reconnaissance vocale interne. Si vous activez l'option "Lecture discussion" les messages entrants sont convertis en paroles et lus à haute voix.

Discussion

Signaler un arrivant de niveau

Lecture discussion

Filterer émoticons

Dans le Chat public

Dans le Chat privé

Emoticons saisis traduits

Filtre insulte

Messages astronomiques et météo

Fenêtres d'alertes dynamiques

Filterer émoticons Vous pouvez fixer si les émoticons sont filtrés soit dans le Chat privé ou public, soit dans les deux. De plus vous pouvez fixer si les smileys texte sont envoyés sous forme graphique au destinataire.

Filtre insulte Le système filtre automatiquement les messages avec un contenu insultant.

Bulletins astronomique et météo Les informations astronomiques et météorologiques sont activées ou non.

Réponse automatique

Il y a deux situations types dans lesquelles on ne veut pas répondre au Chat:

1. Pendant une partie
2. Quand on n'est pas présent devant l'ordinateur mais que l'on est présent sur le serveur.

Réponse automatique

Réponse automatique en cas d'absence

Activer

Réponse automatique pendant une partie

Activer

Niveau pour réponse automatique

Rang minimum

Quand on est en train de jouer une partie, on ne veut pas forcément répondre au Chat. On peut envoyer une réponse automatique à l'expéditeur. Clic droit dans la *fenêtre de Chat - Propriétés* démarre le dialogue correspond où l'on peut faire le réglage approprié.

Réponse automatique sous un rang donné fait que tous les participants sous le rang indiqué reçoivent une réponse définie à l'avance et le message envoyé n'est pas reproduit dans sa propre fenêtre de Chat.

2.3.4 Réponse automatique

Il y a deux situations types dans lesquelles on ne veut pas répondre au Chat:

1. Pendant une partie
2. Quand on n'est pas présent devant l'ordinateur mais que l'on est présent sur le serveur.

Quand on est en train de jouer une partie, on ne veut pas forcément répondre au Chat. On peut envoyer une réponse automatique à l'expéditeur. Clic droit dans la *fenêtre de Chat - Propriétés* démarre le dialogue correspond où l'on peut faire le réglage approprié.

Réponse automatique

Réponse automatique en cas d'absence

Activer

Réponse automatique pendant une partie

Activer

Niveau pour réponse automatique

Rang minimum

Réponse automatique sous un rang donné fait que tous les participants sous le rang indiqué reçoivent une réponse définie à l'avance et le message envoyé n'est pas reproduit dans sa propre fenêtre de Chat.

2.3.5 Configuration joueur

Vous fixer ici si et quelle [icône photo](#) doit être affichée lors du passage du curseur dans la liste des joueurs.

Joueurs

Mappemonde comme bulle d'information

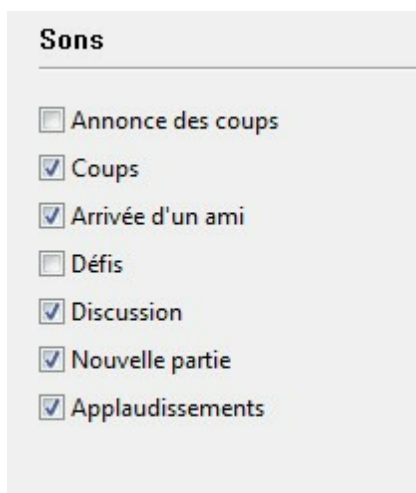
Photo joueur comme bulle d'information

2.3.6 Configuration sonore

Annonce des coups Les coordonnées des coups sont annoncées par les haut-parleurs.

Coups Active les bruitages lors du mouvement de pièce.

Arrivée d'un ami Les arrivées des amis sont annoncées dans la fenêtre du Chat et au choix sous forme acoustique.



Défis Sont signalés par un signal sonore.

Discussion Si vous êtes en statut "Pause", un signal sonore peut vous avertir d'un nouveau message sur le Chat.

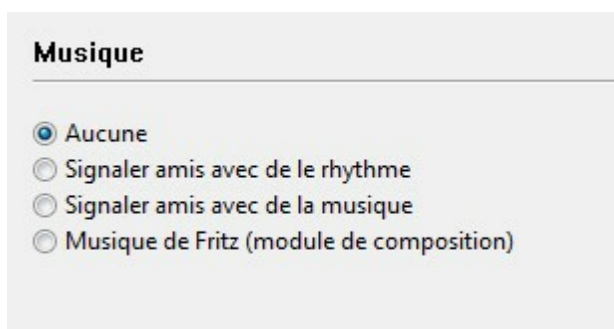
Nouvelle partie Bruitage de pièces lors du démarrage d'une nouvelle partie.

Applaudissements Bruitage d'applaudissements lors d'une partie gagnée.

2.3.7 Configuration musique

Le programme peut signaler certains événements par de la musique.

Les fonctions sont générées par un nouveau [module de composition](#) spécial.



Aucune Coupe toute musique.

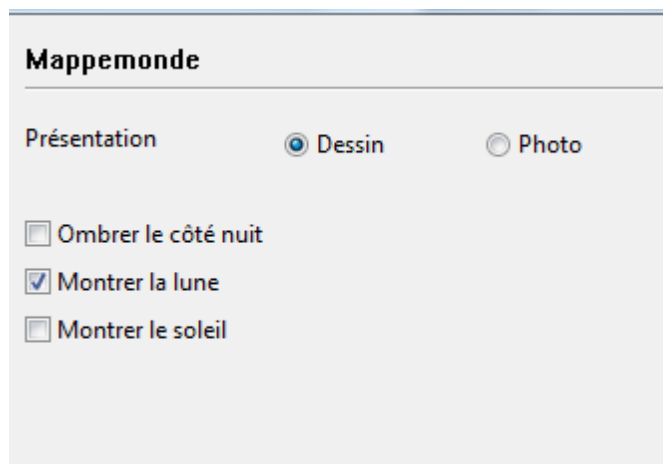
Signaler amis avec rythme Le programme génère un roulement de tambour doux quand un joueur avec l'attribut Ami arrive sur le serveur.

Signaler amis avec de la musique Joueurs avec l'attribut Ami sont accueillis avec une petite mélodie.

Musique de Fritz Joue une musique de fond.

2.3.8 Configuration globe

Vous pouvez modifier le réglage de l'affichage du globe



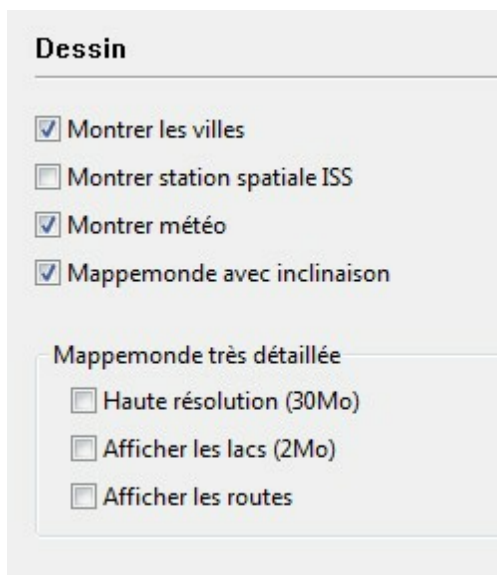
Dessin / Photo change la représentation graphique et peut afficher un globe photo réaliste.

Ombrer le côté nuit Affiche les ombres du soleil

Montrer le soleil / la lune Indique la position du soleil et de la lune. Les astres sont affichés à l'endroit où ils sont au zénith.

2.3.9 Carte dessinée

Ici vous pouvez régler la carte dessinée.



Montrer les villes Montre la position des villes sur la carte.

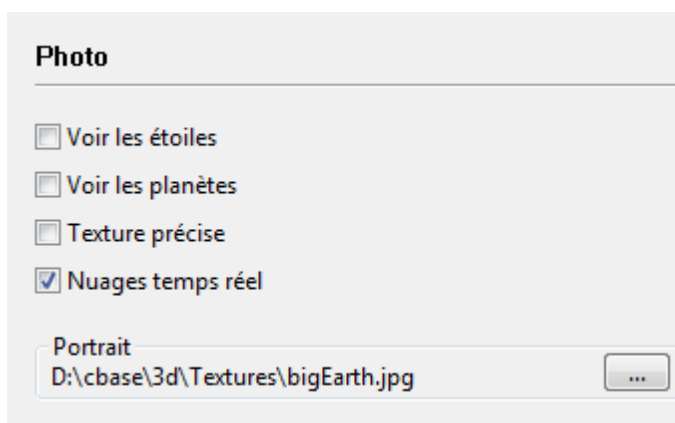
Montrer station spatiale ISS Affiche la position de la station ISS.

Montrer météo Bascule vers l'affichage de la météo.

Mappemonde très détaillée Offre différentes résolutions de la carte.

2.3.10 Globe photo

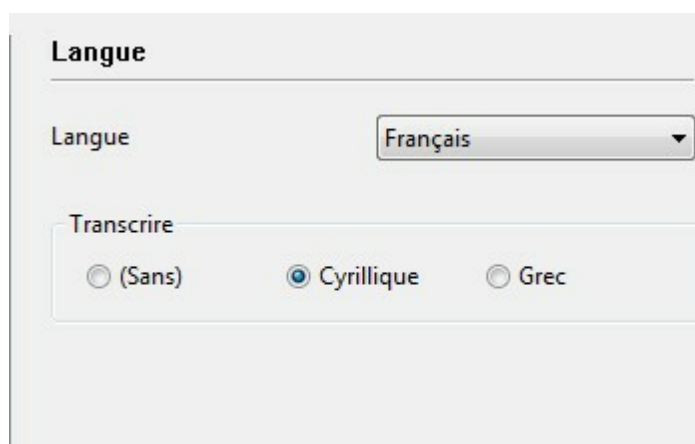
Dans ce dialogue vous pouvez configurer la position des planètes et des étoiles.



De plus vous pouvez augmenter la résolution de la représentation graphique.

2.3.11 Configuration langue

Avec ce dialogue, vous choisissez non seulement la langue pour les messages et aides du programme mais aussi celle des commentaires texte pour les parties. Les commentaires texte apparaissent dans la notation.

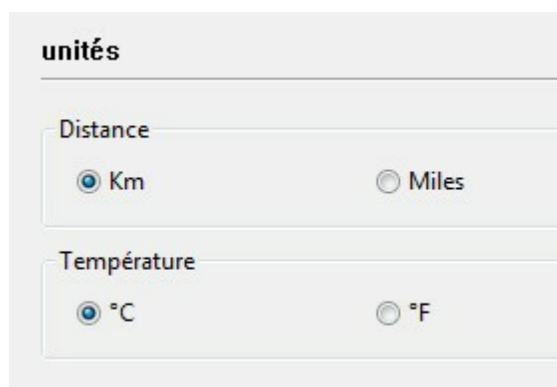


Transcrire Si un utilisateur utilise une police *cyrillique* ou *grecque* les différentes polices sont transcrites pour être lisibles par tous.

2.3.12 Unités

Unités

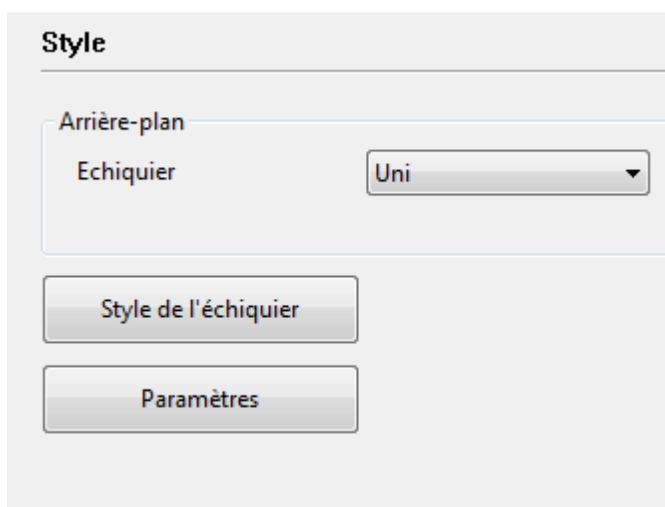
Dans ce dialogue vous fixez les unités. Par ex. vous pouvez choisir entre indiquer la distance d'un utilisateur dans la liste des joueurs en kilomètres ou en miles.



Les valeurs par défaut utilisent le système légal décimal.

2.3.13 Visuel

Dans ce dialogue vous pouvez configurer l'interface graphique à votre propre goût.



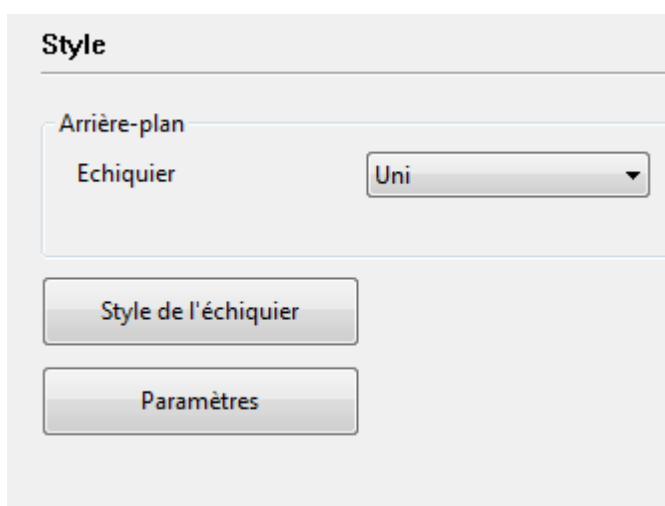
Échiquier Ici vous pouvez choisir entre les différents matériaux et couleurs.

Style de l'échiquier

[Paramètres \(échiquier 3D\)](#)

2.3.14 Couleurs et visuel des fenêtres

Par le menu Menu *Fichier - Options - Style* vous obtenez une boîte de dialogue pour ajuster l'interface graphique à vos besoins.

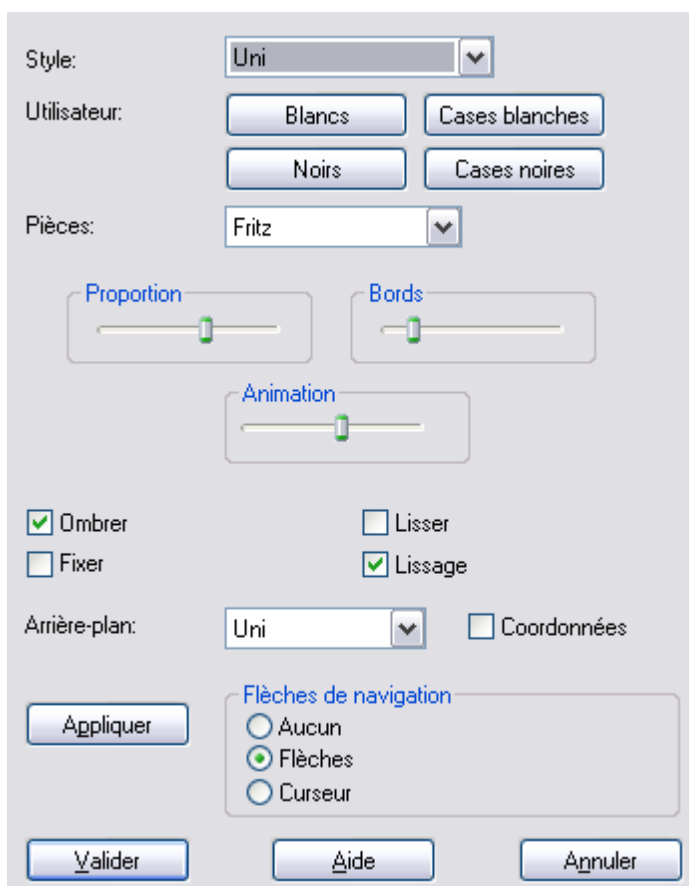


Arrière-plan - Échiquier

Fixe l'arrière-plan de la fenêtre de l'échiquier.

Style de l'échiquier

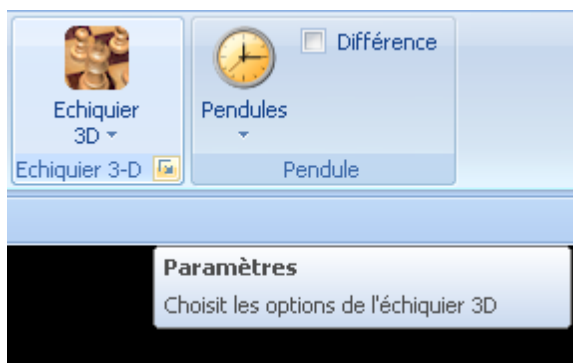
Conduit au réglage de l'aspect de l'échiquier.



Conseil : Par un clic droit sur l'échiquier vous pouvez faire les réglages du visuel de l'échiquier.

2.3.15 Configuration échiquier 3D

Menu *Échiquier* - *Échiquier 3D*



Remarque: Cette représentation 3D fonctionne de manière fluide sur des ordinateurs anciens. Si vous possédez un ordinateur récent avec une carte graphique performante, utilisez plutôt [l'échiquier 3D](#).

Le bouton "Détails" du panneau de contrôle permet de faire varier divers paramètres.

Hauteur et Ambiant : Contrôlent l'angle et l'intensité de la lumière.

Blancs, Noirs, Cases blanches, Cases noires, Arrière-plan et Bords : Permettent de choisir la couleur des objets correspondants.

Grillager : Permet de renforcer les pièces avec du fil de fer.

Ombre : Permet de gérer l'ombre des pièces sur le plateau. Cette fonction utilise beaucoup de temps de calcul et est désactivée automatiquement pour les sources de lumière rasantes.

Précision : Détermine la précision de dessin des pièces par le nombre d'arêtes.

Animation : Définit la longueur en millimètres du pas de l'animation lors du déplacement d'une pièce.

Simplifiées, Normales, Détaillées : Ce sont les réglages principaux pour la complexité des pièces. Plus celle-ci est élevée, plus le temps de rafraîchissement des images est important. Les pièces les plus esthétiques (et les plus lentes) s'obtiennent par "Détaillées" et "Précision" élevée, une valeur de 20 par exemple.

Cases : Fixe en millimètres la taille d'une case du plateau. Le Roi a une taille constante de 88mm de haut, ce qui vous permet de modifier la proportion échiquier/pièces.

Bords : Fixe la largeur en millimètres des bords de l'échiquier.

Standard : Reprend les réglages d'origine.

Cliquez avec le bouton droit de la souris n'importe où dans la fenêtre pour ouvrir la fenêtre de navigation. Maintenez le bouton de navigation appuyé pour obtenir un changement rapide de la perspective avec un échiquier vide.

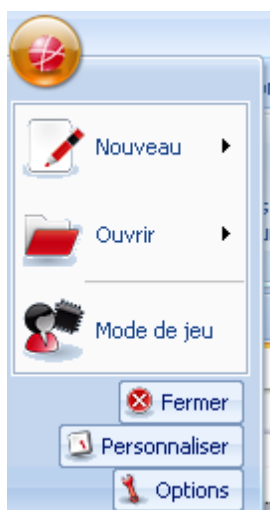
Cliquez sur une pièce ou sa case pour commencer la saisie des coups. Faites glisser le marquage de la case de départ à celle d'arrivée et lâchez le bouton de la souris.

Pour accélérer l'échiquier 3D :

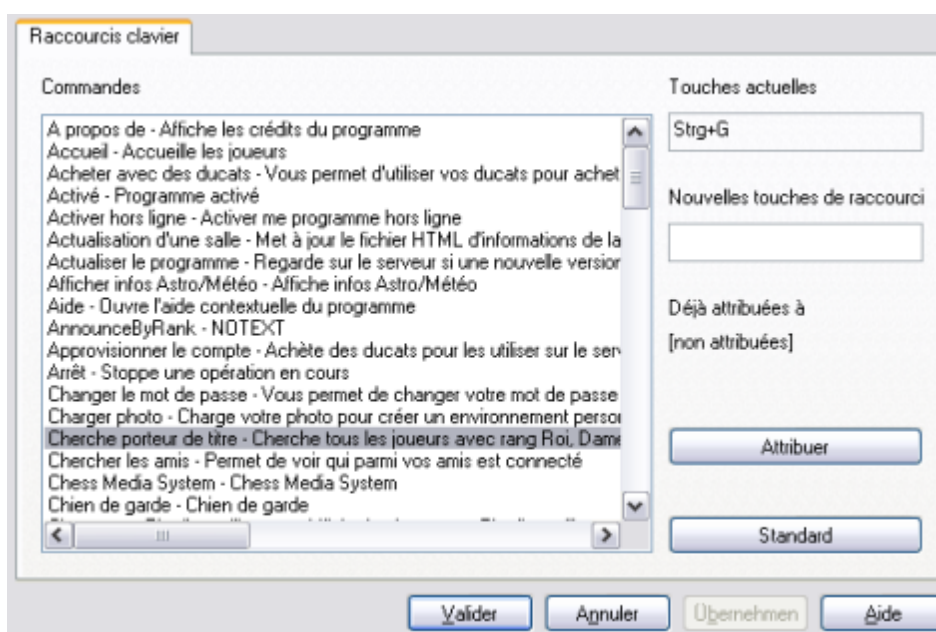
- réduisez la précision des pièces (avec l'option Grillager active).
- passez à la représentation Simplifiée des pièces.
- réduisez l'animation.
- enlevez l'ombre.
- réglez votre carte graphique en milliers de couleurs. Les couleurs 32Bits ralentissent

la représentation graphique.

2.3.16 Adapter raccourcis



Avec le *Menu Fichier - Personnaliser* vous avez la possibilité de modifier les raccourcis clavier existants ou d'en ajouter de nouveaux.



La liste "Commandes" contient la liste de toutes les fonctions du programme auxquelles vous pouvez attribuer une combinaison de touches.

Dans le champ de saisie vous avez les possibilités suivantes :

- Cliquez dans la liste "Commande"s sur la fonction pour laquelle vous voulez attribuer un raccourci clavier.
- Si pour une commande un raccourci clavier existe déjà, il est affiché dans "Touches actuelles". Dans le champ "Nouvelles touches de raccourci" vous pouvez

modifier la définition et attribuer un nouveau raccourci. Si la nouvelle combinaison est déjà utilisée pour une autre fonction, elle est indiquée sous "Déjà attribuées à".

Par un clic sur le bouton Attribuer le nouveau raccourci défini est attribué à la fonction sélectionnée.

Remarque : Les attributions nouvelles ou modifiées sont reprises et affichées dans la fenêtre raccourcis clavier.

2.3.17 Module de composition

Fritz compose de la musique.

La façon de travailler du module de composition est très similaire à celui d'un module d'échecs avec la différence que ce sont des mélodies au lieu de variantes qui sont calculées.

Su playchess.com, le module de composition est utilisé pour annoncer musicalement l'arrivée d'amis. Si un joueur de la listes des [amis](#) pénètre sur le serveur une musique personnelle annonce son arrivée. La [mélodie personnelle](#) peut aussi être lue depuis les données du joueur ou la liste des amis.

La particularité est que chaque nom est associée à sa propre mélodie mais des noms approchant ont des mélodies comparables. La règle et la suivante:

1. Des noms commençant par les mêmes lettres produisent un ensemble d'accords similaires.
2. Plus le nom est long, plus le rythme de la mélodie associée est complexe.

Sur le serveur vous pouvez régler:

- ▶ - Aucune musique
- ▶ - Signaler amis avec rythme - Les amis arrivant sont annoncés par un roulement de tambour.
- ▶ - Signaler amis avec de la musique - Les amis sont accueillis avec leur mélodie personnelle.
- ▶ - Musique de Fritz - Fritz compose une musique de fond.

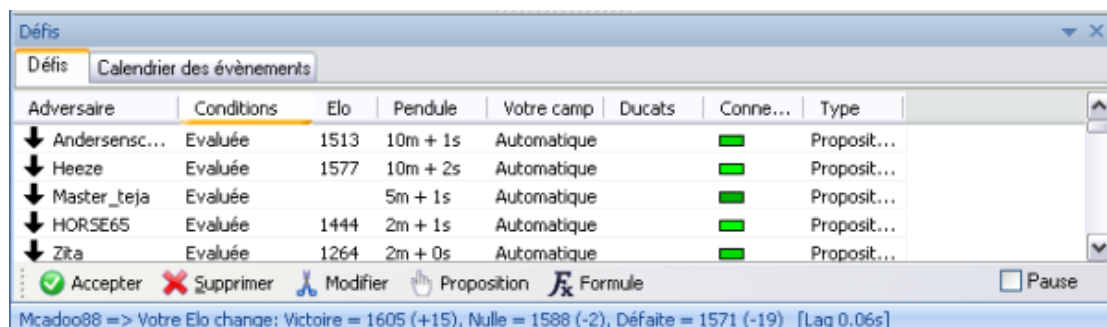
Remarque: Si dans le dialogue données de joueurs vous utilisez plusieurs fois le bouton "Mélodie personnelle", le même motif est joué avec de légères variations pour éviter la monotonie. La composition utilise beaucoup de ressources, il peut y avoir un silence de deux à quatre secondes avant d'entendre la mélodie. Sur des ordinateurs rapides la musique de Fritz est généralement meilleure car le module de composition peut calculer à une plus grande profondeur.

L'orchestre de Fritz est composé de: Clarinette ou Trombone / Guitare / Cordes / Basse / Batterie.

2.3.18 Réduire problèmes de lag

Ceux qui aiment jouer au Blitz ou en Bullet sur playchess.com tiennent spécialement à ce que leur adversaire dispose également d'une bonne connexion. Pour les parties à temps réduit, une mauvaise connexion est une contrariété.

Vous pouvez vérifier la connexion de votre adversaire. Avant d'accepter un défi, marquez l'élément de liste correspondant dans la fenêtre "Défi".

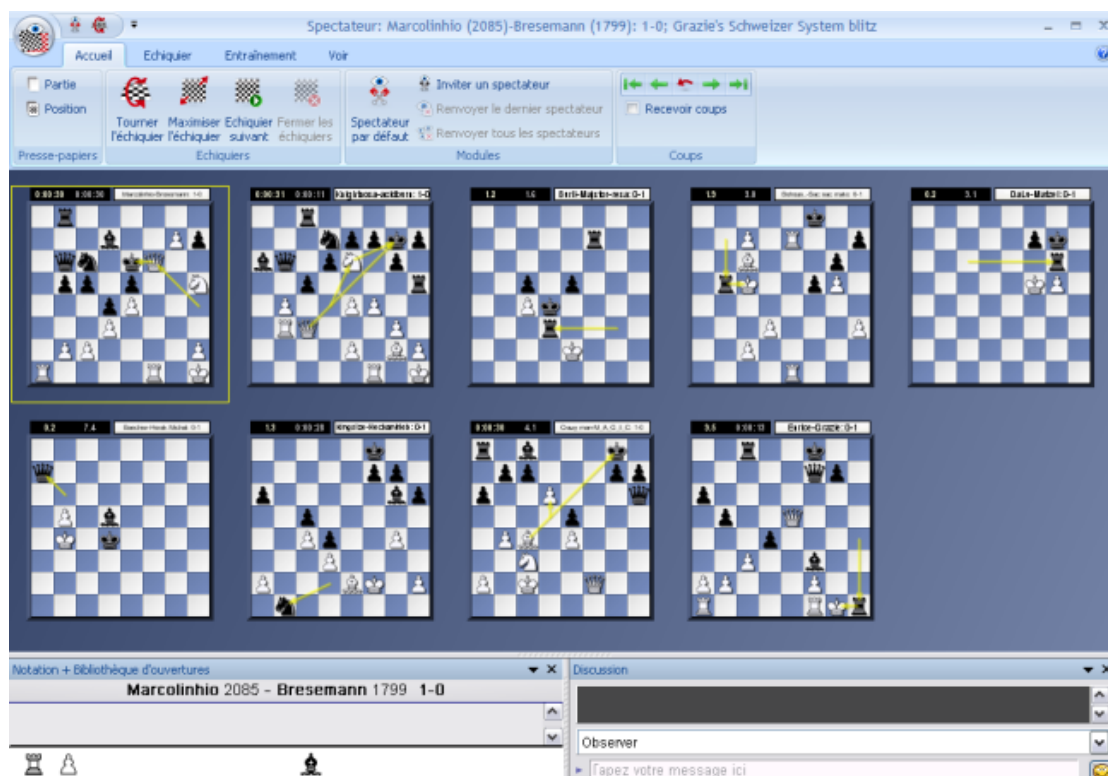


Dans la ligne d'état, à côté de la prévision, est indiqué aussi le *lag* du joueur. Avec cette information vous pouvez éviter de jouer en Blitz ou en Bullet contre un adversaire avec une mauvaise connexion Internet. Refusez simplement le défi.

2.3.19 Tourner individuellement les échiquiers multiples

Il est possible d'observer plusieurs parties simultanément dans les [échiquiers multiples](#).

On peut tourner individuellement les échiquiers.

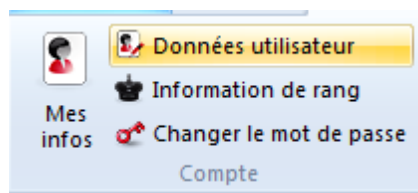


Marquer l'échiquier que vous voulez tourner. Appuyez sur la combinaison de touches *Ctrl-F* pour tourner l'échiquier sélectionné. Vous pouvez à présent voir la partie du côté des Noirs.

2.4 FAQ

2.4.1 Modifier données utilisateur

Vous pouvez modifier à tout moment vos [données d'utilisateur](#).



Utilisez le menu *Compte - Données utilisateur* ou appuyez sur *F2*. Vous pouvez alors sauvegarder une photo sur le serveur ou procéder aux modifications de vos données personnelles.

Identité

Pseudonyme:

Adresse électronique:

Prénom:

Nom:

Pays:

Coordonnées:

Titre


Genre: M. Mme Ord.

Naissance:

Titre FIDE FM IM GM

Pas de téléchargement de mes parties

Votre portrait. (<= 70kB)



Toutes les données personnelles sont facultatives et sont protégées sur le serveur. Les données relatives à votre date de naissance et votre sexe n'ont d'intérêt que si vous voulez participer aux tournois évalués, car cela rend possible des classements du type Dames, Jeunes ou Seniors. La date de naissance et le sexe ne sont pas accessibles aux autres utilisateurs.

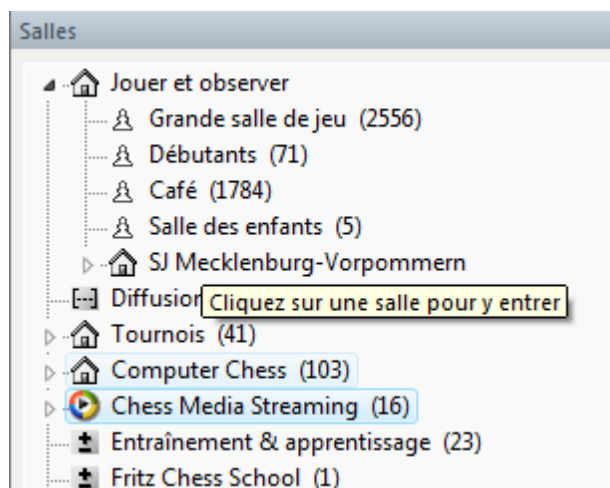
Par contre, il est souhaitable d'indiquer votre vrai nom et vos [coordonnées géographiques](#). Le climat social sur le serveur d'échecs sera amélioré si les visiteurs consentent à perdre un peu de leur anonymat. Une vraie photo en portrait participe de la même idée.

Pour l'obtention de [niveaux](#) élevés, permettant d'organiser des tournois par exemple, l'indication de votre identité réelle et une adresse électronique valide sont nécessaires.

Avec le bouton *Informations personnelles*, vous pouvez saisir un texte accessible à tous les visiteurs, votre biographie par exemple.

2.4.2 Description des salles

Dans la fenêtre *Salles* toutes les salles du serveur, qui correspondent chacune à un contenu, sont représentées selon un affichage structuré dans le style de l'Explorateur de Windows.



Les nombres entre parenthèses vous indiquent combien de membres sont actuellement présents dans les différentes [salles](#). Vous pouvez naviguer entre les salles en cliquant sur les éléments. Dès que vous pénétrez dans une salle, vous obtenez d'abord un aperçu des contenus en cours.

Grande salle de jeu

C'est ici que se trouve en principe le plus grand nombre de participants. Ici, vous pouvez défier des joueurs, accepter les [défis](#), observer des parties, etc...

Débutants

Vous y trouvez des utilisateurs qui sont relativement nouveaux sur le serveur ou aux échecs.

Salle des enfants

Dans cette salle, vous rencontrez surtout des enfants et des adolescents que vous pouvez observer dans leurs premiers pas aux échecs. Vous pouvez naturellement aussi jouer dans cette salle.

Salle des machines

Dans cette salle l'utilisation des [programmes d'échecs](#) est autorisé.

Tournois

Sur le serveur des [Tournois](#) sont régulièrement organisés. Dans les tournois officiels, des prix attractifs peuvent être généralement gagnés.

Simultanées

Cette salle est réservée aux [Simultanées](#). Vous pouvez jouer simultanément contre plusieurs joueurs ou participer à une simultanée donnée par certains joueurs.

Échecs thématiques

Le programme peut gérer les parties avec coups d'ouverture imposés ou position initiale originale. Les salles consacrées à ce type de parties spéciales se trouvent dans "Échecs thématiques".

Dans la salle "Huit pions" vous pouvez jouer aux échecs sans aucune figure autre que le Roi. Dans la salle "Shufflechess" vous pouvez jouer avec les 960 positions Fischer, où les figures ont une position de départ aléatoire.

La position change toutes les 24 heures. Si le Roi et la Tour sont sur leurs cases

normales dans la position initiale, le roque correspondant est autorisé. Dans la salle "Parties thématiques", un joueur de [niveau minimum Fou](#) peut choisir une position initiale ou une suite de coups d'ouverture librement. Il peut ensuite démarrer un tournoi sur cette position.

Remarque: Les parties dans les salles spécialisées sont prises en compte dans l'évaluation Elo. Les sales "Échecs thématiques" ne sont pas accessibles aux anciens programmes.

Clubs et Fédérations

Dans cette salle vous avez un aperçu représentatif des clubs d'échecs de différents pays. Que devez-vous faire pour que votre club d'échecs soit intégré dans cette liste des clubs d'échecs ? Il n'existe pas de possibilité d'entrer soi-même les éléments dans la liste. Envoyez un message avec le lien sur votre club à l'adresse zimmerfrei@schach.de. Nous reprendrons le site Web de votre club dans l'aperçu des clubs.

Diffusion

Sur le serveur de Fritz sont régulièrement diffusées des parties de tournois ou des matchs. Si vous voulez suivre les parties en direct, vous devez passer dans la salle Diffusion.

Par un double clic sur un élément de liste ou un clic simple sur le bouton Observer vous chargez la fenêtre d'échiquier avec la partie en cours. Vous pouvez discuter avec d'autres spectateurs dans la fenêtre de discussion. Pendant une diffusion vous pouvez charger un module comme "Spectateur". Le programme d'échecs qui calcule peut alors vous donner des informations intéressantes sur la position en cours sur l'échiquier : évaluation de la position, calcul du prochain coup, etc...

Vous pouvez aussi [diffuser des parties](#) sur le serveur.

Entraînement & apprentissage

Dans cette salle sont donnés des cours et des entraînements.

Nouvelles

Vous trouvez ici des informations sur le monde des échecs.

Nouvelles et astuces de playchess.com

Dans cette salle vous trouvez les dernières informations concernant les événements sur le serveur, par exemple des annonces d'événements, des résultats de tournois, etc...

2.4.3 Chess Media System

Le programme dispose d'un nouveau module de présentation.

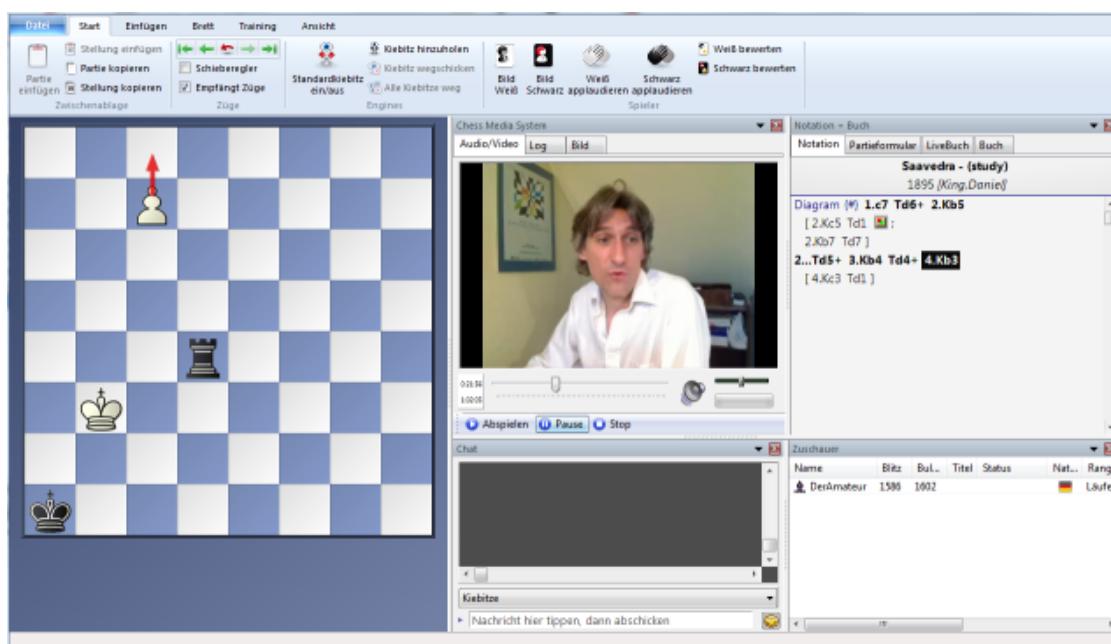
Remarque: Pour que le "*Chess Media System*" fonctionne, il faut absolument que le Windows Media Player soit installé.

Avec le nouveau "*Chess Media System*" il est possible de visionner des vidéos incluant des leçons d'échecs à l'intérieur du programme. La particularité est que les événements sur l'échiquier graphique sont synchronisés avec la lecture de la vidéo.

On peut ainsi présenter des leçons et des entraînement d'échecs proches de la réalité.

Le Chess Media System est activé dans la fenêtre d'échiquier par *Fichier - Ouvrir -*

Chess Media System ou par Fenêtre - Fenêtres - Chess Media System.



Au bord inférieur de la fenêtre Audio/Vidéo se trouve une barre d'icônes pour diriger le système.



Lire Relit les fichiers média chargés.

Arrêter Stoppe la présentation encours dans le Chess Media System.

Pause Marque une pause.

Avec le curseur à côté des icônes on peut aller à n'importe quel endroit de la présentation. L'échiquier graphique est automatiquement synchronisé avec la présentation.

2.4.4 Règlages du Chat

Menu Fichier - Options

Signaler un arrivant de niveau Affiche une information dans la fenêtre de Chat si un joueur avec un rang déterminé entre sur le serveur.

Lecture discussion Windows dispose d'une reconnaissance vocale interne. Si vous activez l'option "Lecture discussion" les messages entrants sont convertis en paroles et lus à haute voix.

Discussion

Signaler un arrivant de niveau

Lecture discussion

Filtrer émoticons

Dans le Chat public

Dans le Chat privé

Emoticons saisis traduits

Filtre insulte

Messages astronomiques et météo

Fenêtres d'alertes dynamiques

Filtrer émoticons Vous pouvez fixer si les émoticons sont filtrés soit dans le Chat privé ou public, soit dans les deux. De plus vous pouvez fixer si les smileys texte sont envoyés sous forme graphique au destinataire.

Filtre insulte Le système filtre automatiquement les messages avec un contenu insultant.

Bulletins astronomique et météo Les informations astronomiques et météorologiques sont activées ou non.

Réponse automatique

Il y a deux situations types dans lesquelles on ne veut pas répondre au Chat:

1. Pendant une partie
2. Quand on n'est pas présent devant l'ordinateur mais que l'on est présent sur le serveur.

Réponse automatique

Réponse automatique en cas d'absence

Activer

Réponse automatique pendant une partie

Activer

Niveau pour réponse automatique

Rang minimum

Quand on est en train de jouer une partie, on ne veut pas forcément répondre au Chat. On peut envoyer une réponse automatique à l'expéditeur. Clic droit dans la *fenêtre de Chat - Propriétés* démarre le dialogue correspond où l'on peut faire le réglage approprié.

Réponse automatique sous un rang donné fait que tous les participants sous le rang indiqué reçoivent une réponse définie à l'avance et le message envoyé n'est pas reproduit dans sa propre fenêtre de Chat.

2.4.5 Proposition

Une proposition de partie peut être adressée à tous les joueurs présents dans une salle. Comme pour un [défi](#) direct à un seul joueur, vous précisez les conditions souhaitées pour la partie, par exemple le temps de réflexion désiré et l'évaluation ou non de la partie.

Défier **Ducats**

Adversaire
Benoit68

Pendule
Temps: 5
Bonus par coup: 0

Couleur
 Automatique
 Blancs
 Noirs

Conditions
 Evaluée
 Avec pendule
 Avec début de partie

Si vous avez utilisé une [Formule](#) pour votre proposition, seuls les joueurs correspondant à votre formule reçoivent la proposition, ce qui vous permet par exemple de ne défier que des adversaires de la même force que vous.

De même, vous recevez dans votre fenêtre *Défis* les propositions des autres joueurs :

Adversaire	Conditions	Elo	Pendule	Votre camp	Ducats	Conne...	Type
Andersensc...	Evaluée	1513	10m + 1s	Automatique		■	Proposit...
Heeze	Evaluée	1577	10m + 2s	Automatique		■	Proposit...
Master_teja	Evaluée		5m + 1s	Automatique		■	Proposit...
HORSE65	Evaluée	1444	2m + 1s	Automatique		■	Proposit...
Zita	Evaluée	1264	2m + 0s	Automatique		■	Proposit...

Accepter
 Supprimer
 Modifier
 Proposition
 Formule
 Pause

Mcadoo88 => Votre Elo change: Victoire = 1605 (+15), Nulle = 1588 (-2), Défaite = 1571 (-19) [Lag 0.06s]

Un clic sur le bouton *Proposition* démarre la partie. Si quelqu'un a accepté plus rapidement que vous, vous recevez un message dans votre fenêtre Discussion et devez attendre une autre proposition.

Les propositions entrantes, c'est à dire les défis qui vous sont lancés, peuvent être filtrés par une [Formule](#). Ainsi, vous pouvez limiter les défis par force de jeu ou temps de réflexion.

2.4.6 Proposition de nulle

Quand l'adversaire vous fait une proposition de nulle, l'information arrive dans votre fenêtre de discussion et un commentaire est ajouté dans la notation de la partie.

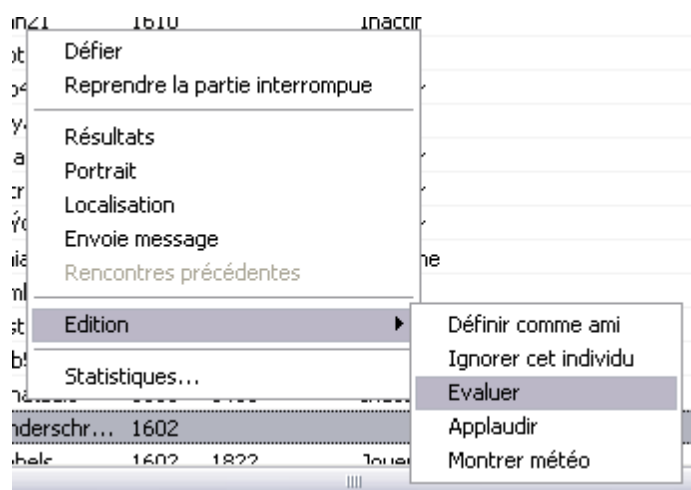


Le bouton *Nulle* commence également à clignoter.

Un clic sur le bouton accepte la nulle ou un clic sur "!" refuse la proposition.

2.4.7 Evaluer joueur

Un clic droit sur un joueur dans la liste des joueurs ouvre un menu contextuel.



Le choix *Édition - Évaluer* donne accès à une boîte de dialogue qui vous permet de noter la politesse et la sportivité du joueur.

The screenshot shows two evaluation panels. The left panel, titled 'Politesse', has a smiley face icon at the top and a frowny face icon at the bottom. It contains five radio button options: 'Charmant', 'Agréable', 'Sans opinion', 'Irritant', and 'Grossier'. The 'Grossier' option is selected. The right panel, titled 'Sportivité', has a smiley face icon at the top and a frowny face icon at the bottom. It contains five radio button options: 'Très sportif', 'Sportif', 'Sans opinion', 'Rusé', and 'Pas sportif'. The 'Sans opinion' option is selected. At the bottom of the interface, it says 'Les autres évaluations du jour = 1'.

Ces évaluations sont affichées dans les données personnelles. Les évaluations négatives ne sont visibles que si vous avez dépassé un certain seuil et disparaissent avec le temps.

A l'inverse des applaudissements, les évaluations sont anonymes. Le but des évaluations est de repérer les brebis galeuses par un mécanisme auto-régulateur. Personne ne perdra cependant ses points Elo ou son compte sur la base des évaluations des autres joueurs sans vérifications.

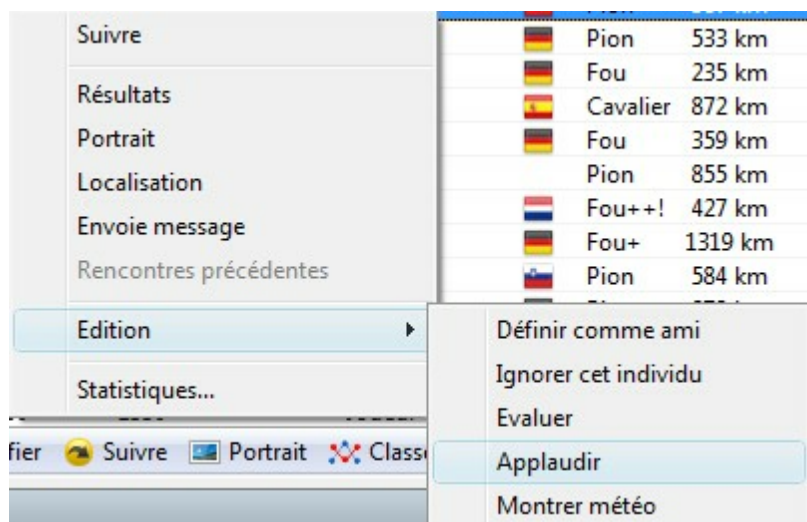
Vous ne pouvez évaluer un autre joueur qu'une fois tous les 20 jours.

Les fonctions Évaluations et Applaudissements sont soumises à la saisie préalable d'un [numéro de série](#).

2.4.8 Applaudissements

Un clic droit sur un joueur dans la liste des joueurs ouvre un menu contextuel. Le choix *Édition/Aplaudir* donne accès à une boîte de dialogue qui vous permet d'envoyer des applaudissements au joueur.

Vous pouvez applaudir n'importe quel autre joueur. Le joueur concerné reçoit un message dans sa fenêtre de discussion et le serveur fait monter l'applaudimètre de ce joueur.



L'état de l'applaudimètre est indiqué dans les données personnelles.

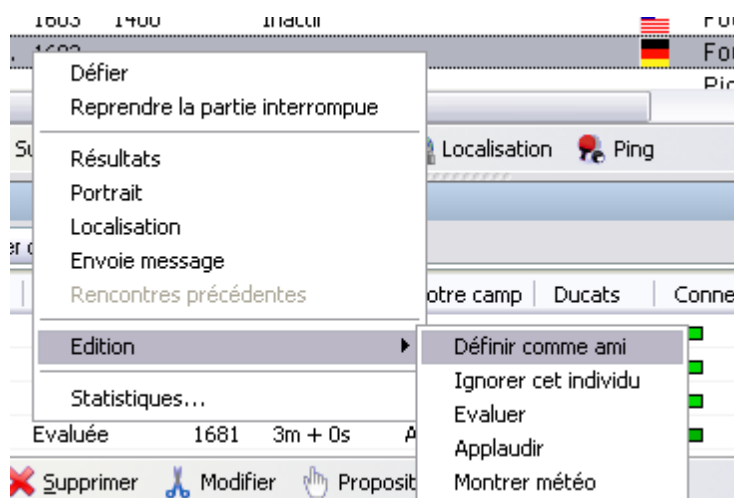
Par jour, seul un nombre limité d'applaudissements peut être attribué mais cette limite augmente avec le niveau sur le serveur.

Les applaudissements peuvent aussi être envoyés par le bouton *Applaudir* dans la fenêtre de jeu ou le menu *Outils/Aplaudissements/Aplaudir les Blancs* ou *les Noirs* dans la fenêtre de spectateur.



2.4.9 Définir ami

Un clic droit sur un joueur dans la liste des joueurs ouvre un menu contextuel. Les choix *Édition/Définir comme ami* ou *Ignorer* permettent de privilégier certains joueurs.



Vous êtes prévenu dès qu'un joueur ami arrive sur le serveur et vous recevez un message dans votre fenêtre de discussion.

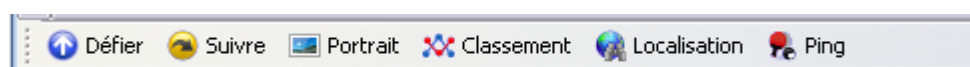
Si un joueur inconnu vous envoie un défi ou un message, ceux-ci sont ignorés et aucune réponse ne lui est envoyée.

Conseil : En cliquant sur la colonne *Relation* dans la liste des joueurs, vous pouvez trier tous vos amis ensemble. Cliquez sur le premier, puis par clic inverse sur le dernier, ils sont tous sélectionnés. Ainsi vous pouvez adresser un message à tous vos amis en même temps.

La liste des amis et des inconnus peut aussi être gérée par le menu *Édition/Liste des amis*.

2.4.10 Fonctions fenêtre principale

La liste des joueurs se trouve sous l'onglet *Joueurs* dans la fenêtre principale. Au bas se trouvent les boutons:



Défier : Si vous avez sélectionné un joueur dans la liste, vous pouvez par un clic lui lancer un défi. Dans le dialogue Défier vous fixez les conditions de la partie.

Suivre : Si le joueur sélectionné est en train de jouer une partie, ce bouton ouvre l'échiquier pour que vous regardiez sa partie. S'il est en train de suivre une partie comme spectateur vous récupérez la même partie et pouvez la suivre avec lui.

Portrait : Montre le portrait et les informations personnelles du joueur sélectionné si elles existent.

Classement : Affiche des informations détaillées sur le classement et les parties jouées du joueur sélectionné.









Localisation : Si le joueur marqué a indiqué ses [coordonnées géographiques](#), sa position est indiquée sur la mappemonde.

Ping : Mesure la qualité de la connexion d'un participant.

2.4.11 Options de tri

Dans toutes les fenêtres de liste vous pouvez trier l'affichage en cliquant sur le titre d'une colonne pour avoir une autre vue d'ensemble selon un critère particulier.

Par exemple, sur la liste des joueurs:

Nom	Blitz	Bullet	Titre	Etat	Pays	Niveau	Distance
 Hausigel	3128	2751	FM	Pause		Tour++	
 FedoseevWladimir	2998	2501	FM	Joueur		Tour	
 Nigel Short	2932	2765	GM	Joueur		V.I.P.++	
 Woland13	2858		GM			Roi	

Nom trie la liste des joueurs par ordre alphabétique de leur nom.

Blitz, Bullet ou **Longue** affiche les joueurs par ordre décroissant de leur Elo en Blitz, Bullet ou partie longue. Ainsi, vous voyez immédiatement les meilleurs joueurs de la spécialité.

Titre trie la liste suivant le titre. Vous voyez immédiatement si un Grand-Maître est présent dans la salle.

Pays classe les joueurs par activité, ce qui vous permet par exemple de regrouper les joueurs disponibles pour les défier.

Niveau affiche les joueurs par niveau sur le serveur décroissant.

Distance trie les joueurs selon leur éloignement en km.

Internet classe les joueurs selon la [qualité de leur connexion Internet](#).

Conseil : Vous pouvez modifier la position des différentes colonnes. Supposons que vous vouliez déplacer la colonne *Pays* plus à droite. Cliquez sur le titre, maintenez la touche de la souris enfoncée et glissez l'élément vers la position désirée.

Conseil : Le menu clic droit sur un titre de colonne de la liste des joueurs offre la possibilité de désactiver certaines colonnes.

2.4.12 Radio ChessBase

Le *Chess Media System* intégré dans les nouveaux programmes permet une nouvelle forme de retransmission des échecs au moyen de vidéo et d'audio, *Radio ChessBase*.

Andre Schulz et Oliver Reeh présente sur *playchess.com* chaque vendredi à partir de 17:00 heure des parties et des interviews.



Avant de pouvoir profiter de cette nouvelle forme d'émissions sur les échecs, on doit d'abord s'assurer de posséder la configuration système adéquate. *Radio ChessBase* ne peut être capté sur playchess.com que si une version récente de l'interface client est présente. Le plus simple est de procéder à la mise en jour en ligne que l'on peut faire sur playchess.com par le menu *Aide - Actualiser le programme*

De plus le *Mediaplayer 11 Windows* ou mieux, que l'on peut télécharger gratuitement chez *Microsoft*, est absolument nécessaire. Si les deux composants logiciels sont installés et les haut-parleurs du PC branchés, votre système a toutes les prérequis pour suivre les émissions radio sur playchess.com.

Les émissions de *Radio ChessBase* se trouvent sur playchess.com dans la salle *Diffusion*.

Ensuite on ouvre la liste de parties par un clic sur le tabulateur *Parties* et on choisit la *Diffusion ChessBase (Radio ChessBase)*. Si aucun son n'est audible, c'est que le *Chess Media System* n'est pas encore activé. Activez le sous le menu *Voir - Chess Media - System*. Si vous n'entendez toujours pas de son, cliquez sur le bouton "*Lecture*" dans la barre d'icônes..

Problèmes ?

Pour voir l'image et entendre le son lors d'une retransmission sur playchess.com, plusieurs préalables sont requis. Une version récente du *Windows Media Player* doit être installé. La version correspondante à votre version *Windows* peut être télécharger gratuitement chez *Microsoft*.

Les leçons ou les retransmissions sont effectuées dans les salles *Diffusion* et *Entraînement & Leçons* sur playchess.com. Avant de sélectionner la diffusion (éléments de liste dans la fenêtr *Parties*), il faut activer le média-système sous *Voir - Chess Media System*. Sinon la retransmission de l'image et du son ne fonctionne pas!

Après la sélection de l'élément, une petite fenêtr avec un fond noir est affichée. C'est ainsi que l'on reconnaît que le *Chess Media System* est actif. Dans cette fenêtr sont présentées, s'il y a lieu, les vidéo et on peut y procéder à des réglages personnels par ex. le niveau du son.

Astuce: Dans la salle *Chess Media System* on trouve aussi une liste des précédentes

émissions que l'on peut regarder ou écouter ultérieurement.

2.4.13 Observer une partie

Dans la fenêtre principale, cliquez sur l'onglet Parties pour afficher une liste complète des parties en cours. Dans les colonnes les informations suivantes sont affichées :

Blancs, Noirs, Elo Blancs, Elo Noirs, Résultat, Temps (de réflexion), Début (de la partie) et Type (partie évaluée ou libre).

Tournoi	Ronde	Parties	En cours	Observer	Diffusi...	Résultat	Directeur
Toutes les parties		695	641	129			
3m		193	168	76			

Blancs	Elo...	Noirs	Elo...	Résultat	Ob...	Tournoi	Temps	Début	Type	R..	ECO	C...
DJ Haubi	2572	Fransisco	2592	En cours	17		3m	18:00	Évaluée			
Bierblitzlein	2556	Challenge	2525	En cours	8		3m	17:57	Évaluée			
Jens K	2588	Helter-skelter	2549	0-1	6		3m	17:47	Évaluée			33
Dust Torna...	2785	Maciek_92	2720	1-0	4		3m	17:19	Évaluée			26
FCChelsea	2777	Dust Tornado	2760	½-½	4		3m	16:30	Évaluée			44
Hanter	2448	Manubibi	2574	1-0	4		3m	17:43	Évaluée			51
Dust Torna...	2748	Blitzzmaster	2857	1-0	2		3m	16:44	Évaluée			48

Cliquez sur le bouton *Observer* en bas de la fenêtre principale après avoir sélectionné une partie en cliquant dessus ou double cliquez sur la partie. La partie est chargée dans la fenêtre d'échiquier et vous pouvez suivre la partie en direct, avec affichage des pendules.

Remarque : Tous les spectateurs sont listés dans la fenêtre *Auditoire* avec la mention du nom, niveau de jeu, etc...

Pendant que regardez une partie, vous pouvez utiliser un module d'échecs en l'invitant comme [Spectateurs](#) par le menu *Module/Inviter un spectateur*. La fenêtre de discussion est alors destinée aux autres spectateurs qui peuvent commenter entre eux la partie observée. Par contre, les joueurs ne peuvent pas suivre les messages échangés entre les spectateurs pendant la partie.

Voir plusieurs parties simultanément sur [l'échiquier multiple....](#)

2.4.14 Informations personnelles

Sélectionnez un joueur dans la liste et ouvrez le menu contextuel par un clic droit puis choisissez *Portrait*.

Informations personnelles: Hausigel


 Prénom: Roland
 Nom: Voigt
 Membre depuis: 4.6.2003
 Niveau: 

Notes personnelles:
www.hausigel.de


 Germany
 Ville la plus proche:
 Leipzig

Popularité
 Applaudissements: 4171
 Sportivité: ?!
 Politesse: ?!

www.scleipziggohlis.de
[Mélodie personnelle](#)
[Classement](#) [Valider](#)

Si les participants ont inclus des informations personnelles et une image lors de leur inscription, ces informations sont affichées dans une boîte de dialogue.

Si dans ce même menu contextuel, vous choisissez Localiser, la mappemonde s'affiche et le lieu de domicile du joueur est indiqué par une flèche rouge, tous les points rouges représentant d'autres joueurs présents dans le voisinage. Ceci suppose que le participant ait indiqué dans ses [données utilisateur](#) lors de son inscription ses [coordonnées géographiques](#). Vous pouvez agrandir l'affichage de la mappemonde pour être plus précis.

Mélodie personnelle Le programme génère automatiquement une musique personnelle pour chaque participant avec le [module de composition](#).

2.4.15 Colonnes fenêtre principale

Si vous cliquez sur l'onglet *Joueurs* dans la fenêtre principale, les colonnes suivantes sont affichées :

Nom	Blitz	Bul...	Tit...	État	Pays	Niveau	Distance	Relation	Lo...	Internet
 BigBangBo...		1481		Joueur		Pion	283 km			
 Blase MC		2220		Joueur		Pion	837 km			

Nom : Nom du joueur.

Blitz, bullet, longue : classement Elo du joueur dans la spécialité sur le serveur.

Titre : Titre du joueur s'il y a lieu.

Etat : Le participant joue, est spectateur, fait une pause ou ne fait rien.

Pays : Le drapeau national est affiché.

Niveau : Le [niveau](#) sur le serveur va de Invité à Roi (Champion du Monde) en passant par Pion et Fou qui autorise l'organisation de tournois.



Distance : Distance physique du joueur au serveur en km.

Relation : Inconnu ou Ami .

Internet : Affichage en couleur de la qualité de la connexion. La qualité de la connexion est calculée sur le temps global de connexion par rapport aux nombre de reconnections. Vous pouvez ainsi vous faire une opinion sur la qualité des connexions.

Module : Utilise un module

Si vous cliquez sur l'onglet Parties dans la fenêtre principale, les colonnes suivantes sont affichées :

Blancs	Elo...	Noirs	Elo...	Résultat	Ob...	Tournoi	Temps	Début	Type	R..	ECO	C...
 DJ Haubi	2572	Fransisco	2592	0-1	11		3m	18:00	Évaluée			33
 Challenge	2543	Bierblitzlein	2538	En cours	9		3m	18:03	Évaluée			

Blancs : Nom du joueur des Blancs.

Noirs : Nom du joueur des Noirs.

Résultat : Résultat de la partie.

Temps : Durée prévue pour la partie en temps de réflexion.

Début : Horaire de début de la partie

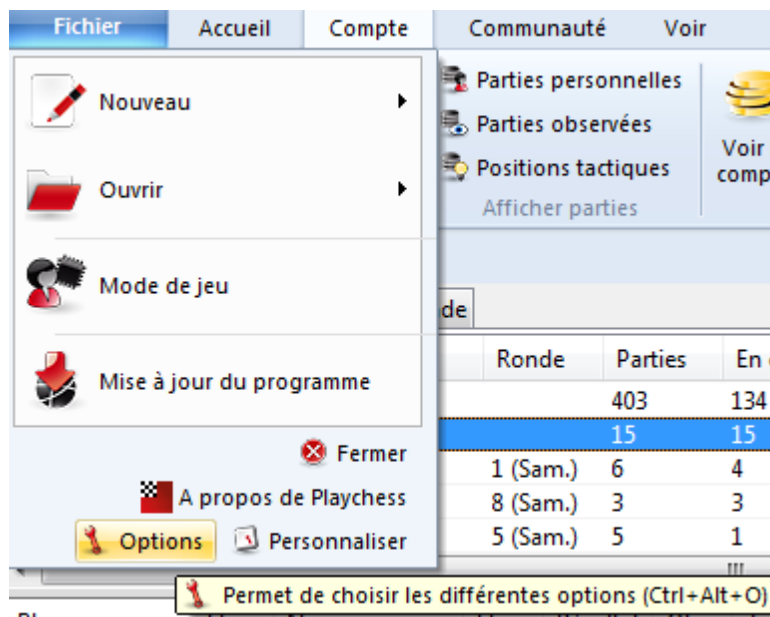
Type : Partie sérieuse, c'est à dire évaluée, ou partie amicale sans évaluation.

Remarque : Un clic sur une colonne réaffiche la liste triée selon les valeurs de la colonne.

Conseil: Le menu clic droit sur un titre de colonne de la liste des joueurs offre la possibilité de désactiver certaines colonnes.

2.4.16 Sonorisation lors du jeu sur playchess.com

Menu Fichier - Options - Sons



Les réglages les plus importants sont :

Annonce des coups : Les coups sont annoncés dans les haut-parleurs.

Coups : Active les bruitages lorsqu'un coup vient d'être joué.

Arrivée d'un ami : L'arrivée des amis est signalée par un son en plus du message dans la fenêtre de discussion.

Discussion : Si vous êtes en état de Repos, donc si vous n'avez effectué aucune action dans le programme d'échecs depuis un certain temps, un message qui arrive est alors annoncé par une sonnerie.

Défis : Un signal vous prévient lorsqu'un autre joueur vous lance un défi personnel, direct.







Nouvelle partie : Un bruit similaire à la mise en place des pièces sur l'échiquier est émis au démarrage d'une nouvelle partie.

Applaudissements : On vous applaudit lorsque vous gagnez une partie

Avec le dialogue [Configuration des sons](#) vous pouvez fixer d'autres options.

2.4.17 Niveau

Le symbole à gauche du nom dans la liste des joueurs indique le niveau. Celui-ci est aussi écrit en texte dans la colonne Niveau de la fenêtre des joueurs.

Nom	Blitz	Bullet	Titre
 Hausigel	3128	2751	FM
 FedoseevVladimir	2998	2501	FM
 Boris Avrukh	2937		GM
 Nigel Short	2932	2765	GM
 Vomit	2844	2380	
 Lance5500	2834	3105	

Les rangs sont dépendant du temps et de la force de jeu.

Les Grands-Maître FIDE obtiennent directement le niveau Roi sur demande, les Maîtres internationaux le niveau Dame.

Le niveau le plus bas est ChessBase. N'hésitez pas à poser des questions techniques aux visiteurs avec ce niveau.

Pour l'obtention de chaque niveau, l'indication du nom véritable et d'une adresse électronique valide est nécessaire, ainsi que les coordonnées géographiques réelles et le pays. En cas d'insultes ou d'utilisation non autorisée de programmes d'échecs, le niveau est ramené à Pion automatiquement par le serveur ou manuellement par un opérateur du système.

Niveau	Jours de visite	Parties	Force de jeu
Pion	0	0	0
Cavalier	6	10	0
Fou	25	100	1400
Tour	100	1000	2300
Dame	400	2000	2450
Roi	600	5000	2600 (Bullet 2700)

Le nombre de parties et la force de jeu doivent être obtenus dans la même discipline.

Remarque: Si l'on n'a pas joué au moins une partie évaluée dans les 14 jours, le rang et éventuellement la place dans le Top 100. Une seule partie évaluée suffit pour récupérer son niveau.

2.4.18 Nouveau lieu sur carte

Avec un clic droit sur la carte - *Ajouter nouvelle ville à la carte* on peut fixer le lieu précis si la localité de résidence n'est pas disponible dans la liste des villes.



On démarre un dialogue "Lieu géographique". Voir [Données utilisateur ...](#).

A screenshot of a dialog box titled "Lieu géographique". It contains a text input field for "Enter the name of your city". Below it is a button labeled "Choisir avec la carte". There are two sections for coordinates: "Latitude" with a spinner set to 0, a text input for "00000", and radio buttons for "N" (selected) and "S"; and "Longitude" with a spinner set to 0, a text input for "00000", and radio buttons for "W" and "E" (selected). Below these is a text field showing "00°00'00" N 000°00'00" W". At the bottom, there is a dropdown menu set to "(Sans)", a map icon, and two buttons: "Valider" and "Annuler".

Avec "Choisir avec la carte" vous pouvez marquer directement le lieu sur la carte.

2.4.19 Données géographiques

N'oubliez pas d'indiquer vos coordonnées géographiques dans vos données utilisateur.

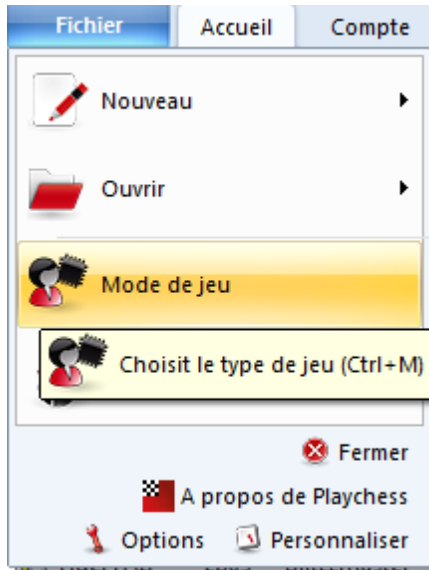
Ainsi vous améliorez le confort du serveur pour vous et les autres joueurs. Votre nationalité est indiquée par un drapeau dans la liste des joueurs et votre position est signalée par un point rouge sur la [mappemonde](#). De plus la distance physique entre vous et les autres joueurs est affichée.



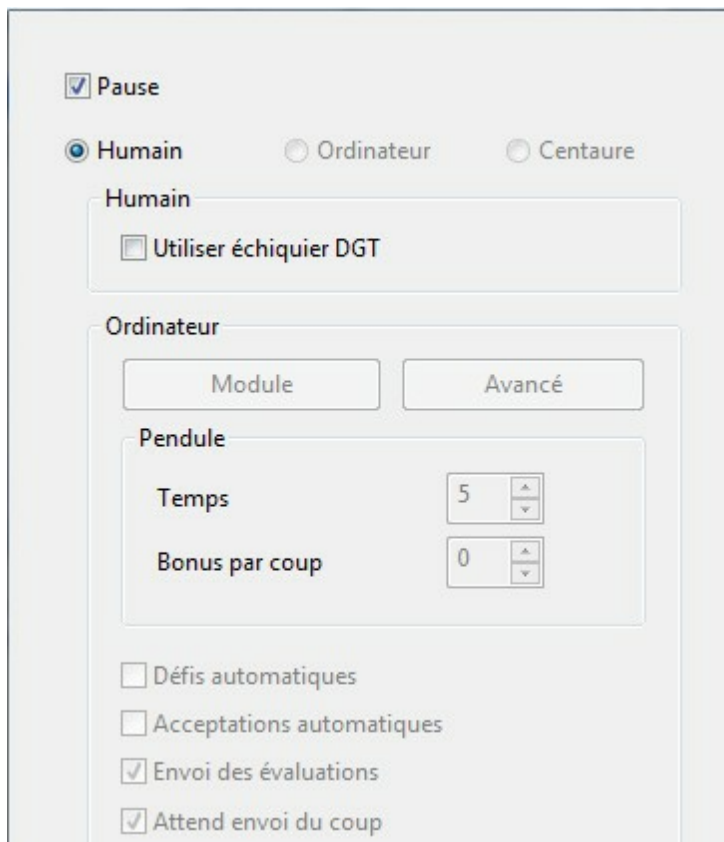
Si les choix dans la liste déroulante *ville la plus proche* ne correspondent pas à votre domicile, vous pouvez saisir vos coordonnées latitude et longitude directement. Pour cela vous pouvez par exemple faire appel à [Getty Thesaurus of Geographic Names](#) une banque de données de lieux sur toute la planète qui vous donne les coordonnées dans le format requis.

2.4.20 Mode de jeu

Playchess.com, il existe trois modes de jeu :



- Humain
- Ordinateur
- [Centaure](#)



Dans la plupart des salles, seuls les humains sont admis, le jeu avec l'aide de l'ordinateur étant alors considéré comme une [tricherie](#). Dans la salle des machines, par contre, on pratique les échecs électroniques avec des fonctions particulières proposées par le programme. Dans le mode de jeu Ordinateur, le module joue complètement en automatique. Une intervention humaine n'est possible qu'entre les parties. Le manipulateur peut proposer la nulle ou abandonner ou s'entendre avec l'adversaire pour interrompre la partie. Pour les échecs électroniques il y a un [niveau d'évaluation](#) particulier.

Échiquier DGT active un échiquier électronique relié. Remarque: L'échiquier DGT n'est utilisable que pour des parties de 10 minutes ou plus.

Par le bouton *Module*, vous choisissez le module et ses paramètres, en particulier la taille des Hashtables. N'oubliez pas la bibliothèque ! Ensuite, vous fixez le temps de réflexion avec lequel votre programme doit défier les autres joueurs de la salle si *Défis automatiques* est actif.

Acceptations automatiques accepte les défis des autres programmes dès qu'ils sont compatibles avec la [Formule](#).

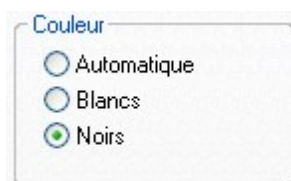
Envoyer évaluations transmet les évaluations du module.

Par le choix *Mode de jeu* vous pouvez aussi vous accorder une *Pause*. Les autres joueurs voient alors que vous ne voulez pas être défié. Cette option est aussi accessible en bas de la fenêtre *Défis* si elle est élargie suffisamment.

2.4.21 Répartition des couleurs sur playchess.com

L'attribution des couleurs pour les parties sur playchess.com est faite par le [serveur](#). Le serveur attribue une couleur automatiquement à chaque joueur, ces valeurs ne peuvent pas être modifier pour des parties évaluées.

Pour des parties amicales, c'est différent. Vous voulez jouer des parties d'entraînement contre un ami sur playchess.com avec toujours la même couleur (dans l'exemple ci-dessous les Noirs). Dans le dialogue du *Défi* vous pouvez choisir la couleur pour les parties amicales.



Cette option est idéale pour le jeu de parties thématiques. Le lanceur du défi peut envoyer une suite de coup ou une partie à son partenaire. Pour l'envoi de coups d'ouverture on active "*Avec début de partie*".

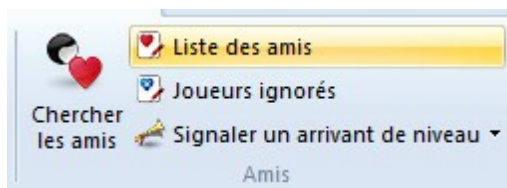
- Avec pendule
- Avec début de partie

Les coups peuvent être saisis directement sur l'échiquier ou charge depuis une base de données par Menu *Partie - Charge partie*.

Dès que le chargement est achevé on démarre par *Partie - Démarrer partie*. Chez l'adversaire un message correspondant est reçu et la partie d'entraînement peut commencer.

2.4.22 Liste d'amis

Sur playchess.com on peut attribuer l'attribut "ami" à un utilisateur. Les saisies pour la liste des amis sont faites sous *Édition - Liste des amis*.



Si un joueur avec cet attribut arrive sur playchess.com, vous serez prévenu par un signal sonore et un message est affiché dans la fenêtre de discussion.

On obtient l'effet inverse quand on attribue "Ignorer" à un utilisateur dans la liste. Tous les messages et défis de cet utilisateur sont filtrés par le programme.

Si l'on clique sur la colonne "Relation" dans la liste des joueurs, on peut filtrer en un seul bloc tous les amis.

Si l'on marque toutes les lignes avec *CTRL-clic*, ou *MAJ-clic*, on peut envoyer un message de Chat directement à tous ses amis.

Les éléments de la liste des amis ne sont pas enregistrés sur le serveur mais localement sur le disque dur de l'utilisateur dans le fichier "Friends.ini". Le client-serveur de la version actuelle de Fritz et ChessBase se servent du même fichier *Friends.ini*. Pour cette raison le fichier se trouve sur le chemin C:/Documents and Settings/USER/Application Data/ChessBase/Client/.

2.4.23 Reprise de coup

Lors d'une partie, il peut arriver que l'adversaire fasse une erreur grave qui est à imputer à une "erreur de souris". Il est tout à fait possible que la souris reste "accrochée" ou ne fonctionne pas parfaitement.

Vous voulez proposer à votre adversaire de reprendre son coup, mais ne trouvez pas la fonction pour lui transmettre cette proposition ?

Pour les parties évaluées il est de règle de ne reprendre aucun coup !

Pour des parties amicales par contre vous pouvez proposer une reprise de coup à votre adversaire par *Partie - Proposer reprise de coup* dans le cas d'une erreur de saisie manifeste.

2.4.24 Globe

Pour naviguer sur la mappemonde :

Clic de souris : Centre le lieu pointé par le clic à l'écran.

Roulette de la souris : Permet de zoomer, c'est à dire d'approcher ou d'éloigner la mappemonde.

Agrandissement/Réduction : Modifie l'échelle de la mappemonde comme avec la roulette de la souris.

Centrer : Centre votre position géographique utilisateur à l'écran.

Cacher la nuit/Montrer la nuit : Affiche ou non les zones où il fait nuit. Ce calcul est plus complexe et ralentit la navigation.

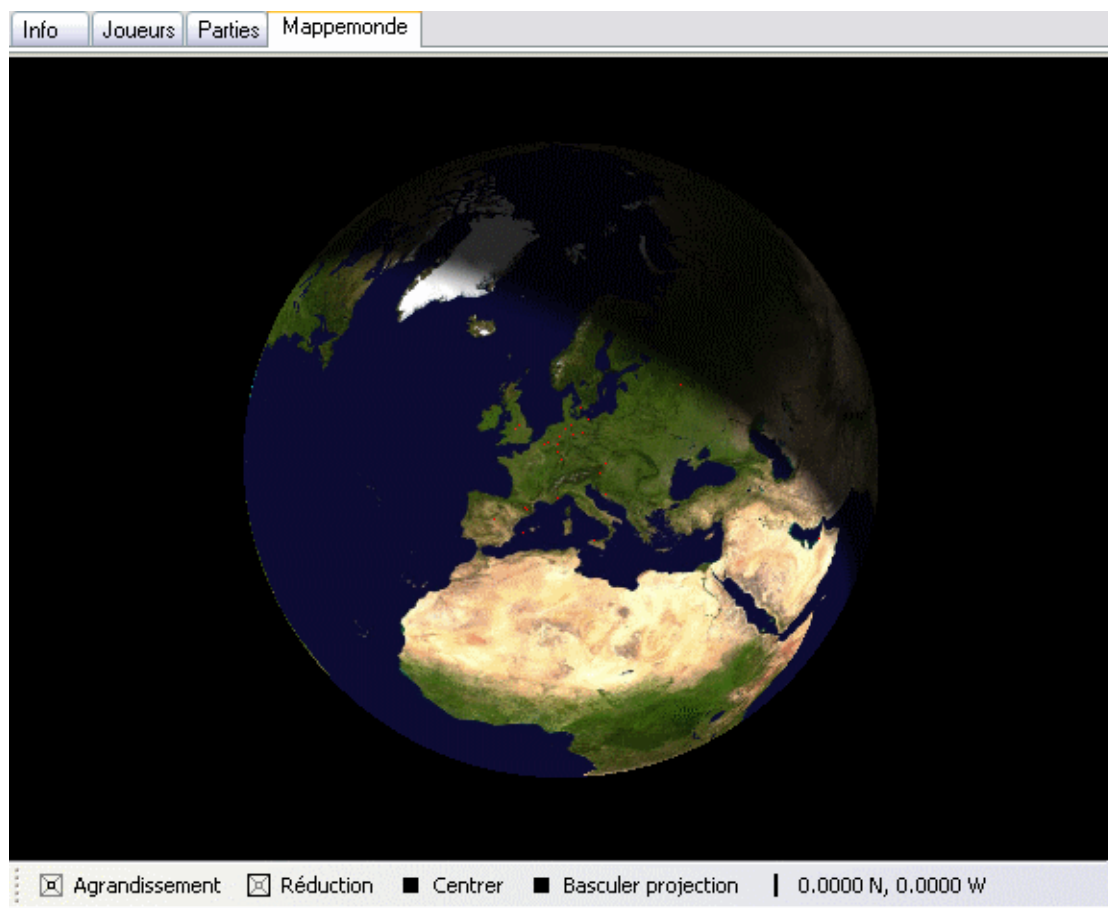
Par le menu *Outils - Options* et l'onglet *Mappemonde* vous avez accès à un certain nombre de paramètres concernant la mappemonde. Vous pouvez afficher les lieux ou si vous êtes amateur d'astronomie ajouter le soleil et la lune qui sont alors affichés à l'endroit où ils sont au zénith.

Conseil : Vous pouvez modifier la représentation du globe pour afficher un globe terrestre photo-réaliste rappelant les images satellite.

Pour cela, il vous faut une bonne carte graphique avec accélérateur 3D, beaucoup de mémoire (au moins 256Mo), un processeur rapide et une version récente de DirectX.

Outils - Options - Mappemonde --> "Représentation graphique" Photo avec Direct X

Un clic droit sur la mappemonde ouvre un menu contextuel qui permet aussi de changer de mode de représentation. Ce menu donne aussi accès à un choix Animation qui fait évoluer les planètes.



Si vous zoomez en arrière, la lune devient visible. Une manipulation avertie du globe et du zoom amène la lune à l'avant-plan, et vous pouvez ainsi en voir la face cachée.



Avec les touches "1""9" vous pouvez représenter la position des planètes dans la mappemonde photo-réaliste. Appuyez par ex. sur la touche "2" pour Vénus. La position du soleil et de la lune est réelle pour chaque point de la Terre.

2.4.25 Demander évaluation

Si vous vous intéressez à un joueur particulier et désirez connaître son parcours à ce jour, sélectionnez-le dans l'onglet Joueurs de la fenêtre principale. Puis ouvrez le menu contextuel avec un clic droit et choisissez *Résultats*.

Bullet	Blitz	Ordinateur	Ordinateur/Longue
Nombre de parties	10417		
Résultats enregistrés	331		
Blancs	167		
Victoires	154		
Nulles	26		
Défaites	151		
Résultat	167.0/331 = 50.5%		
Adversaires Elo	2109		
N Adversaires	152		
Classement	2035		
Classement ±	2649/17085		
Date	6/11/2006		

Dans la boîte de dialogue Résultats des parties évaluées : joueur x vous trouvez les informations suivantes :

Nombre de parties : Le nombre de parties jouées aussi bien avec les Blancs qu'avec les Noirs, puis seulement celles avec les Blancs.

Victoires : Nombre de parties gagnées.

Nulles : Nombre des nulles obtenues.

Défaites : Nombre de parties perdues.

Résultat : Résultat en pourcentage, en comptant 1 pour une victoire, 1/2 pour une nulle et 0 pour une défaite.

Adversaires Elo : Moyenne Elo des adversaires.

N Adversaires : Nombre d'adversaires.

Classement : Classement Elo atteint.

Date : Montre la date de la dernière partie

Les informations sont listés séparément suivant les différentes disciplines Blitz, Bullet, Longue et Ordinateur. Un clic sur l'onglet correspondant affiche les statistiques correspondantes..

Représentation complète des données Elo

La liste des résultats individuels contient le nom de l'adversaire en clair. Par un clic sur

les différentes colonnes vous pouvez trier la liste selon les valeurs de la colonne.

Adversaire	Rés...	Elo	Camp	#	Pays
katona ferenc	1	2003	Black	104...	
katona ferenc	1	2022	White	104...	
blistex	1	2097	Black	104...	
blistex	0	2084	White	104...	
blistex	0	2069	Black	104...	
katona ferenc	0	2048	Black	104...	
katona ferenc	0	2030	White	104...	
sek	0	1984	Black	104...	
iva21	1	1990	White	104...	
iva21	0	1985	Black	104...	
iva21	1	2001	White	104...	
iva21	½	1998	Black	104...	
franzjdm	1	2021	White	104...	
franzjdm	1	2040	Black	104...	
schweissperle	1	2015	Black	104...	

Avec un clic sur la colonne *Résultats* vous voyez par exemple l'adversaire le plus fort contre lequel le joueur a gagné.

Sous la liste se trouve trois boutons qui vous permettent d'obtenir des informations supplémentaires sous forme graphique.

Histogramme : Montre sous forme graphique la performance Elo contre des joueurs d'un niveau donné.

Distribution : Montre la répartition en nombre des parties jouées contre un niveau de jeu donné.

Graphique : Montre l'évolution du classement au fur et à mesure des parties.

Conseil : Vous pouvez voir les résultats que vous avez obtenus contre certains joueurs. Sélectionnez le joueur et ouvrez le menu contextuel par clic droit: Si vous avez déjà joué des parties contre le joueur sélectionné, vous pouvez par le choix Rencontres précédentes faire afficher un score individuel. Le choix du menu est grisé si aucun résultat n'est disponible

Conseil : Avec un clic droit dans une liste de joueurs, vous pouvez, à partir du menu contexte "*Statistiques*", voir les niveaux de tous les joueurs présents. Les valeurs indiquent des moyennes des joueurs présents.

2.4.26 Qualité de la connexion


Lors de la transmission de coups via Internet, il peut y avoir des délais. Le terme technique pour le temps de transmission sur le Net s'appelle "*Lag*".

Quand au club d'échecs, vous appuyez sur la pendule, le temps de votre adversaire se met à courir. Au contraire quand vous jouez un coup sur le serveur, l'information doit d'abord parvenir à votre adversaire.

Suivant la qualité de la connexion ou le trafic sur Internet, cela peut prendre quelques secondes dans les cas extrêmes et la pendule de votre adversaire est démarrée d'autant plus tard. Ceci est très contraignant dans des parties de Blitz ou rapides, car on a l'impression que l'adversaire réfléchit encore au coup. Au lieu de quoi, il a déjà répondu et les informations du coup sont encore dans les tuyaux du Web.

Le serveur essaie de contourner ce problème en créant une liaison directe entre les deux joueurs. Si deux joueurs ont une bonne connexion, le lag devient négligeable, car le serveur de Fritz, à l'inverse d'autres serveurs d'échecs, ne sert pas d'intermédiaire gourmand en temps. Néanmoins si vous êtes connecté à Internet par un routeur ou si vous êtes derrière un pare-feu, la liaison directe ne fonctionne pas.

Conseil : Dans la colonne Internet de la liste des joueurs dans le fenêtre principale, la qualité de connexion de chaque participant est indiquée par un symbole de couleur.

Pion	16585 km		
Pion	16583 km	1512	
Fou	16583 km	1757	
Cavalier	16581 km		
Fou	16577 km	1413	
Pion	16577 km		

Le rectangle *vert* indique une bonne connexion, *jaune* une connexion tout juste acceptable et *rouge* une mauvaise connexion. Par un clic sur le titre de la colonne vous pouvez trier l'affichage pour regrouper par exemple tous les joueurs qui ont une bonne connexion.

Remarque: Les mauvaises connexions Internet peut être filtrées avec l'aide la formule!

2.4.27 Filtrer connexion avec la formule

Ceux qui préfèrent les parties en Blitz ou Bullet auront un intérêt particulier à ce que l'adversaire dispose également d'une bonne connexion Internet pour que la partie se déroule d'une manière fluide.

C'est justement pour les parties avec des temps de réflexion limités qu'une mauvaise connexion est énervante.

Le terme technique pour le temps de transmission sur le Net s'appelle "*Lag*".

Les participants avec une mauvaise connexion peuvent être filtrés avec la formule.

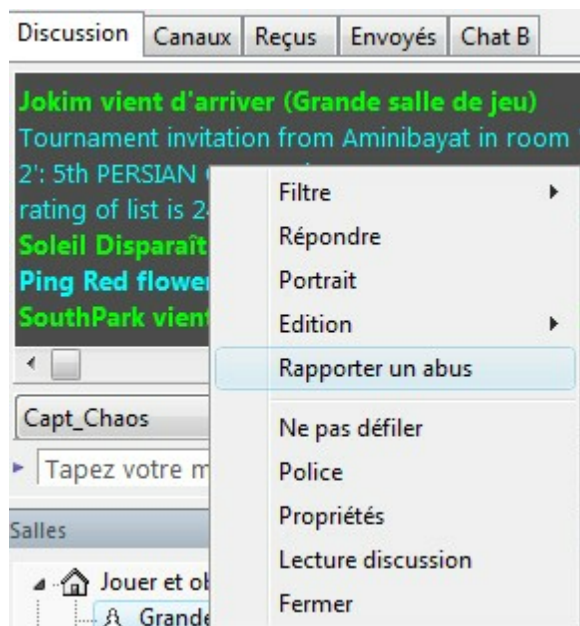
Dans la formule existe l'élément "*Internet rapide uniquement*".

Ainsi la formule tient compte de la connexion au serveur et bloque tous les participants avec une mauvaise connexion Internet.

2.4.28 Comment réagir aux insultes ?

Comme dans la vie réelle, il est possible que dans la fureur de l'action, on en arrive à des insultes. Des joueurs ne se contrôlant pas, peuvent lâcher leur frustration avec des mots grossiers ou une attitude anti-sportive envers leur adversaire. Il existe deux possibilités de s'en défendre. La méthode la plus simple consiste à exclure définitivement les personnes indésirables en les déclarant en Inconnu par clic droit puis choix *Édition - Définir comme inconnu*. Le serveur ne transmet alors plus de défis ou de messages provenant des personnes concernées. Si un tel joueur accepte votre proposition générale de partie, la fenêtre d'échiquier est fermée automatiquement sans évaluation.

Pour des insultes graves ou des menaces, vous pouvez aussi envoyer une plainte à l'administrateur du serveur. Après un clic droit sur la ligne incriminée dans la fenêtre *Discussion*, utilisez le choix *Rapporter un abus*.



Vous transmettez ainsi tout le dialogue avec le joueur à l'administrateur, qui peut éventuellement exclure le participant après vérifications des données.

2.4.29 Suivre joueur

Sur le serveur, de très forts joueurs sont souvent présents.

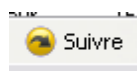
En observant les très forts joueurs, on peut apprendre beaucoup. Les joueurs d'échecs utilisent le terme de "Kiebitz" pour désigner les spectateurs.

On peut repérer rapidement les forts joueurs par ex. en cliquant sur un titre de colonne (Blitz).

Blitz
3128
3070
3020
2976
2939

Vous obtenez un tri par force de jeu.

Sous la liste des joueurs se trouve le bouton "Suivre".



Si vous sélectionnez un joueur dans la liste et faites Suivre, vous pouvez suivre automatiquement ses parties dans la fenêtre d'observateur. On peut aussi double-cliquer sur le nom d'un joueur dans la liste.

Si on suit un joueur qui n'est pas en train de jouer une partie, la fenêtre d'observation

s'ouvre automatiquement au démarrage de la partie suivante. On "suit" donc automatiquement les parties du joueur concerné.

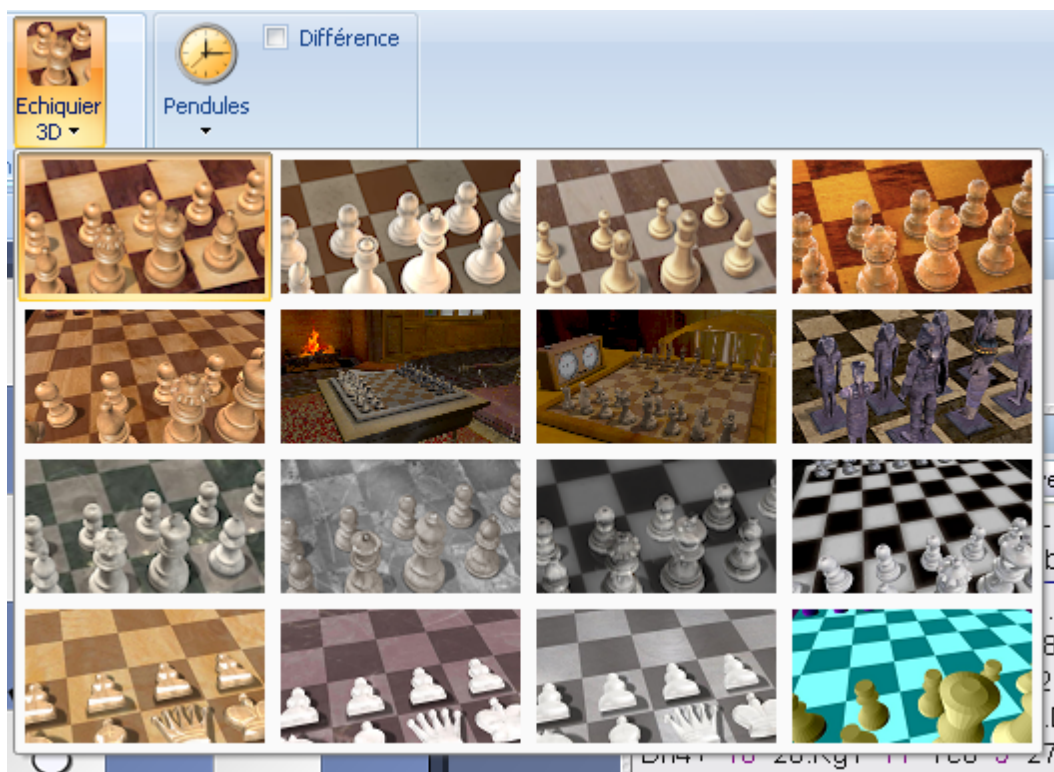
Remarque: On peut observer plusieurs parties simultanément, mais ne suivre qu'un seul joueur.

2.4.30 Echiquier 3D réaliste

Menu Échiquier - Échiquier 3D



Bascule vers une représentation photo-réaliste de l'échiquier 3D.



Cette représentation est très naturelle mais requiert beaucoup de ressources de la part de la carte graphique. Vous pouvez [régler](#) la représentation avec le bouton

Réglages.

Si vous voulez utiliser fréquemment cette représentation, il est conseillé de mettre en oeuvre une carte graphique récente avec des fonctions 3D.



Avec l'aide des boutons "Agrandir" et "Réduire", vous pouvez varier la taille de la représentation.

Conseil: Avec la touche Ctrl appuyée et la roulette de la souris vous pouvez zoomer l'échiquier 3D.

2.4.31 Observer sur playchess.com

Dans les clubs d'échecs, il y a un visiteur qui est peu apprécié : c'est le "Kiebitz", qui se mêle d'une partie en cours et qui sait tout mieux que les joueurs dans les parties des autres. Sur le serveur, vous pouvez également "kiebitzer" mais vous mêler de la partie en cours n'est pas possible.

Au spectateur, le serveur offre des aides utiles. Supposons que vous vouliez suivre les parties du joueur au plus fort Elo sur le serveur en direct. Cliquez d'abord sur la colonne *Elo* dans la liste des joueurs, pour trier la liste suivant le classement Elo.

Cliquez ensuite sur le nom du premier joueur puis sur le bouton *Suivre* pour suivre la partie dans la fenêtre de l'échiquier. A l'inverse d'une partie normale, vous pouvez par le menu *Module/Inviter un spectateur* charger un module qui évalue la position en cours sur l'échiquier.

Sous *Affichage - Meilleure partie* vous chargez la partie avec la participation d'un joueur avec le plus haut niveau.

Le terme "Kiebitz" (ou Spectateur) est présent deux fois. Il est utilisé pour le spectateur et pour le module qui calcule. Néanmoins le processus est logique. Le spectateur doit obtenir à l'aide du module un point de vue supplémentaire sur l'évaluation de la position. Ceci est particulièrement intéressant quand de très forts joueurs s'affrontent. Dans ce cas, le programme d'échecs montre comment les très forts joueurs se trompent parfois dans des parties de Blitz ou rapides.



Des questions se posent toutefois toujours aux spectateurs. Pour cette raison il existe la possibilité de rejouer la partie en cours ou d'analyser des variantes. Pour cela, vous devez néanmoins interrompre la retransmission de la partie par le menu *Partie/Couper* la retransmission. Vous pouvez alors analyser et amener de nouvelles variantes dans la notation. Quand vous vous reconnectez dans la partie, le serveur saute au dernier coup joué de la partie en cours et remplace les analyses. Si vous voulez conserver les analyses, il est recommandé d'enregistrer les résultats par le menu *Fichier - Sauvegarder* ou *Remplacer la partie*.

Conseil : Une aide supplémentaire peut être donnée par l'espion du Fritz "classique". Après la mise en route de cette fonction, le programme montre à chaque coup par une flèche rouge les menaces sur l'échiquier.

Voir aussi [Échiquier multiple](#)

[Let's check](#)

[LiveBook](#)

2.4.32 Votre club d'échecs sur le serveur ?

Sur le serveur existe la salle "Clubs et Fédération". Les visiteurs du serveur peuvent visiter le site Web de leur club à partir de cet endroit.

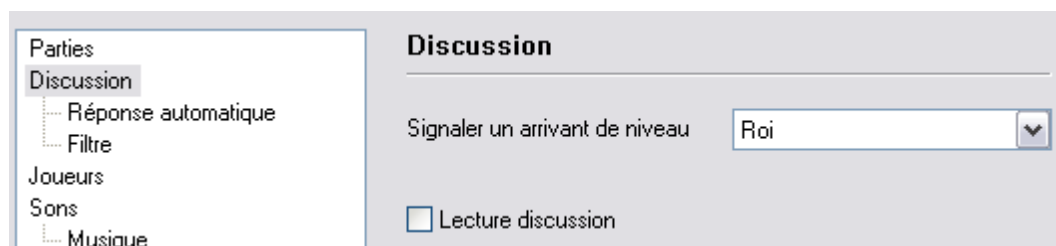


Votre cercle d'échecs présente depuis un certain temps des informations intéressantes sur le Web. Que devez-vous faire pour que votre club apparaisse également dans la salle des clubs sur le serveur ?

Solution : Il n'existe pas de possibilité d'insérer vous-même des éléments dans la liste. Envoyez un courrier électronique avec le lien vers votre club à l'adresse zimmerfrei@schach.de. Nous reprendrons la page Web de votre club dans l'aperçu.

2.4.33 Lire le Chat à haute voix

Si vous utilisez Windows et activez la discussion en *Anglais*, vous pouvez vous la faire lire par le menu Menu *Fichier - Options* et l'option *Lecture discussion* de l'onglet Discussion.



Cette fonction n'est disponible que sous Windows XP et n'est pas affichée dans les autres versions du système d'exploitation. La lecture ne fonctionne que pour la discussion en Anglais. Vous pouvez télécharger d'autres langues et d'autres voix (féminine, robot) sur le site de Microsoft. Allez sur www.microsoft.com et cherchez "Text To Speech".

2.4.34 Renseignements - Tournois

Les adeptes du Blitz aiment les tournois de Blitz. Sur le serveur vous trouvez dans la salle *Tournois* un grand nombre de possibilités de participer à des tournois. Souvent ce sont des tournois de Blitz qui sont organisés spontanément, il existe bien sûr aussi des tournois officiels dans lesquels on peut même gagner des prix intéressants. La *participation* aux tournois est très simple : même si vous n'avez jamais participé à un tournoi sur le serveur, vous constaterez que l'inscription et la participation fonctionnent sans problème dès la première fois. Si vous avez néanmoins des doutes, vous trouverez ci-dessous un mode d'emploi qui devrait répondre aux questions pouvant survenir lors d'une participation à un tournoi.

Existe-t-il un plan ou des annonces de tournois ?

Les tournois officiels sont annoncés sur le serveur et la page Web. Dans le calendrier des tournois vous trouvez la liste et les dates des tournois prévus. Le jour du tournoi, l'annonce et toutes les conditions sont encore une fois reprises sur la page d'information de la salle de tournoi.

Info [Joueurs](#) [Parties](#) [Mappemonde](#)

[FAQ](#) | [Rules](#) | [Calendar](#) | [Tournament winner](#)

PLAYCHESS.COM NEWS

406th Fridays Blitz Tournament
 07.10.2011 Friday-evening, 8 pm (start of the registration) is the time of the Friday-Blitz-Tournament. We will play nine rounds blitz (5+0) in Room Official A. No entry fee, prize-fund 720 free serverdays. Invitation [Tournaments Official A](#).

478th Fast Blitz Tournament
 08.10.2011 This evening, 22.00h (start of the registration) in Official A we will play Fast-blitz: 9 rounds swiss, 3+0, for a prize-fund of 720 free server days. No entry fee. For all further details see [Turnierraum Offiziell A](#)

← Retour → Avance ⏸ Arrêter 🔄 Actualiser 🏠 Démarrer

Sous l'onglet Calendrier des événements dans la fenêtre [Défis](#) vous avez accès au calendrier. Le [calendrier](#) vous offre un aperçu complet des événements sur playchess.com.

Participer spontanément !

Qui veut participer spontanément aux tournois de Blitz est à la bonne place sur le serveur. Il y a constamment des tournois privés organisés. Dans les salles privées, tout visiteur peut organiser un tournoi de Blitz s'il possède le [rang](#) *Fou*.

Comment puis-je participer à un tournoi ?

La participation à un tournoi est simple. Allez simplement avant le début du tournoi dans la salle correspondante. Les invitations aux tournois privés et spontanés sont annoncées dans toutes les salles du serveur.

Remarque : Les invitations aux tournois ne sont visibles dans la fenêtre de discussion que si vous écoutez le [canal](#) *Tournaments*. Celui-ci est activé automatiquement à l'installation.

Après avoir pénétré dans la salle de tournoi, vous vous annoncez au directeur du tournoi. Un simple message à partir de la discussion avec la mention "*join*" devrait suffire. Vous pouvez, bien sûr, également vous annoncer avec un texte complet. Notez que le directeur de tournoi doit converser avec beaucoup d'intéressés selon le nombre

de participants : c'est en faisant court que l'on fait bien.

Dès que le directeur de tournoi vous a accepté dans le tournoi, vous recevez le message correspondant. De temps en temps, le directeur de tournoi envoie une liste des participants à jour et triée par ordre alphabétique sur la discussion. A l'aide de cette liste, vous pouvez vérifier si vous en faites vraiment partie.

Nota : Prenez note que le directeur de tournoi a, au vrai sens du terme, "de quoi faire". Il est donc possible que les demandes n'obtiennent pas de réponse immédiate. Et puis, lisez d'abord bien les conditions exactes requises pour le tournoi.

Après la demande de participation

Après avoir demandé de participer, attendez que le tournoi soit officiellement lancé. Pour les tournois officiels, la demande de participation dure environ 20 minutes. En attendant, vous pouvez quitter tranquillement la salle du tournoi pour tuer le temps dans d'autres salles. Néanmoins si vous n'êtes pas dans la salle au moment de l'appariement, vous n'êtes pas pris en compte et vous ne participez pas à cette ronde. Ceci est valable pour la première comme pour les rondes suivantes. Vous pouvez bien sûr rester dans la salle de tournoi pour vous "faire la main au Blitz", "discuter" ou simplement observer et attendre.

Conseil : Enlevez absolument avant la première ronde la fonction "*Réponses automatiques*" ! Cette fonction empêche le bon fonctionnement d'un tournoi. Qui a les réponses automatiques actives lors du début de la deuxième ronde risque une exclusion du tournoi par le directeur de tournoi.

Lancement du tournoi

Juste avant le lancement du tournoi et à chaque ronde vous recevez un message dans la discussion. L'appariement du tournoi et le lancement des parties est fait automatiquement par le programme. Pour votre partie, une fenêtre d'échiquier est automatiquement ouverte et vous pouvez démarrer.

Si une partie n'est pas lancée pour un quelconque raison, envoyer un message du directeur de tournoi. Il s'occupera immédiatement du problème.

Soit aucun adversaire ne vous est attribué et vous êtes exempté, soit l'adversaire n'est pas présent, soit vous êtes arrivé en retard au début du tournoi, dans tous les cas, demandez la raison au directeur de tournoi.

Remarque : Si une demande vient du directeur de tournoi, il est bien sûr indispensable d'y répondre!

Annnonce des résultats

A l'inverse des tournois de Blitz normaux, une déclaration des résultats n'est pas nécessaire. Les résultats sont pris automatiquement en compte par le programme. Au

début de chaque ronde, le tableau du tournoi en cours est résumé dans la fenêtre de discussion. Sous l'onglet Info on trouve une grille complète.

En raison des niveaux différents des participants, les rondes peuvent durer plus longtemps que prévu. Dans un classique Blitz de cinq minutes, une ronde dure environ 12 minutes. Vous n'êtes pas obligé de ne rien faire entre temps. Vous pouvez par exemple quitter la salle de tournoi pendant les pauses. Mais vous devez absolument être présent au début de la ronde suivante, sinon vous n'êtes plus pris en compte pour cette ronde.

Vous pouvez faire une analyse "Post mortem" de la partie (Alt + F2 charge un module).

Vous pouvez regarder les autres parties : dans l'onglet Parties, vous voyez celles qui sont encore en cours.

Vous pouvez vous entretenir avec d'autres participants. Si le directeur de tournoi a du temps, il est en général disponible pour répondre aux questions.

Fin du tournoi

A l'issue du tournoi, les vainqueurs sont proclamés. Le "classement officiel provisoire" peut encore être corrigé, par exemple si un manquement flagrant aux règles est constaté (utilisation de logiciel). Le tableau définitif des tournois officiels peut être téléchargé.

Remarque : Toutes les parties jouées sur le serveur sont automatiquement sauvegardées dans la base de données "MyInternetGames". On ne devrait pas soumettre les parties de Blitz à des analyses trop poussées, mais dans quelques cas il peut être instructif de trouver des améliorations.

2.4.35 Entraînement/Analyse sur playchess.com

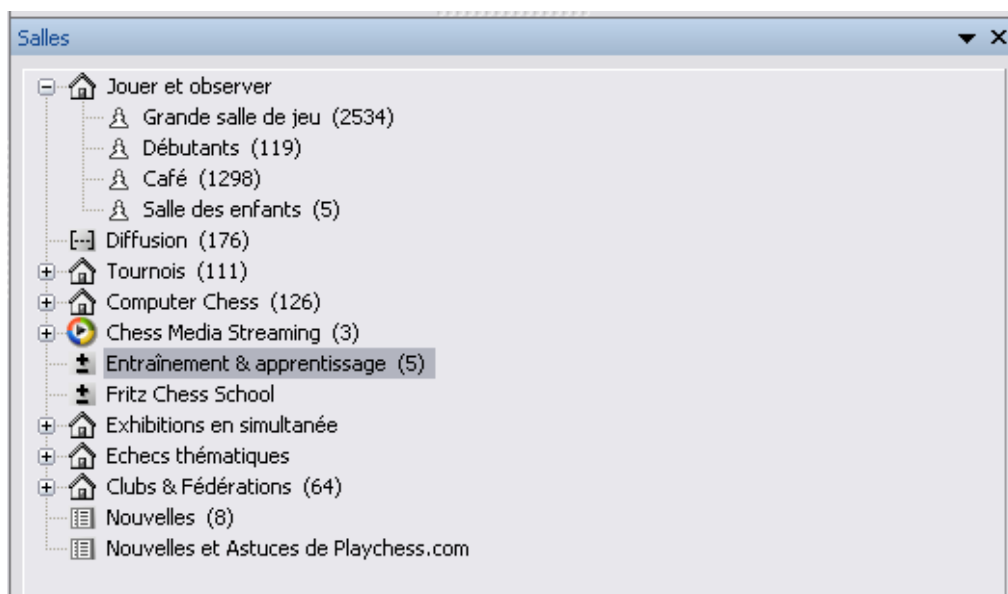
L'analyse commune avec d'autres joueurs, comme la pratique, est une méthode efficace pour améliorer la force de jeu. Pour cette raison il existe une [salle](#) "Entraînement et leçons" sur playchess.com. Des leçons sont régulièrement proposées par des joueurs titrés ou des entraîneurs.

Les utilisateurs enregistrés peuvent se servir de cette salle pour analyser conjointement avec des partenaires. Comme aide, il n'y a pas uniquement les formes classiques de commentaires avec variantes ou textes. Si une Webcam et une carte son sont intégrés dans l'ordinateur, on peut aussi voir et parler avec son partenaire.

Voir une leçon d'entraînement

Dans la fenêtre *Salles* vous trouvez la salle *Entraînement*. Vous voyez un chiffre entre parenthèses derrière l'élément de liste. Ce nombre vous donne une indication précise du nombre de personnes qui se trouve dans cette salle. Si quelques utilisateurs s'y

trouvent, il serait judicieux de jeter un coup d'oeil. Dans la plupart des cas l'entraînement est public et on peut le regarder à tout moment.

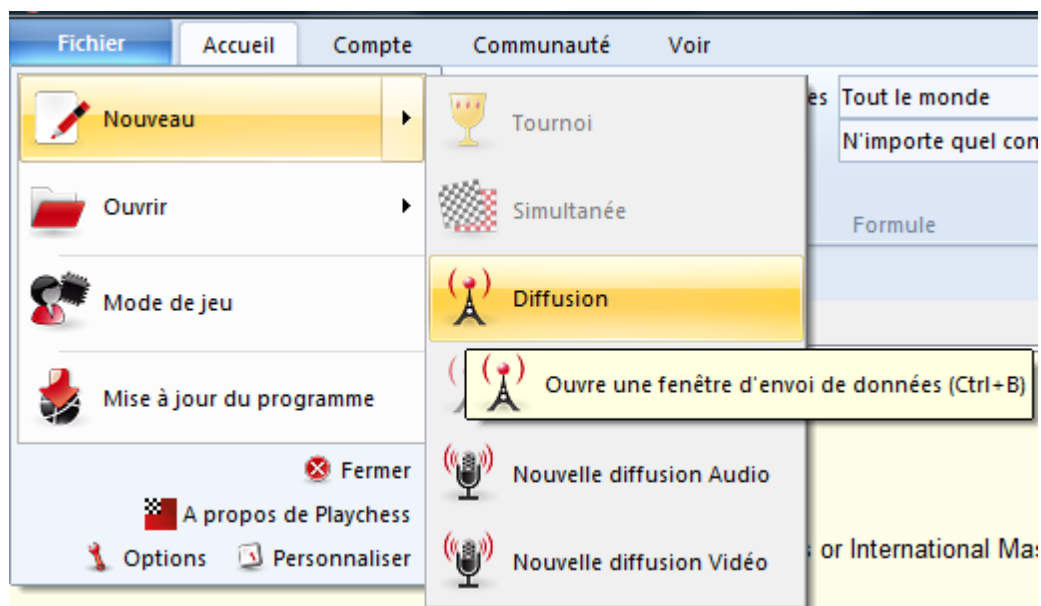


Pour suivre une leçon d'entraînement, cliquez sur l'onglet Parties et activez par un double clic sur l'élément de liste ou avec le bouton *Observer la retransmission* en cours.

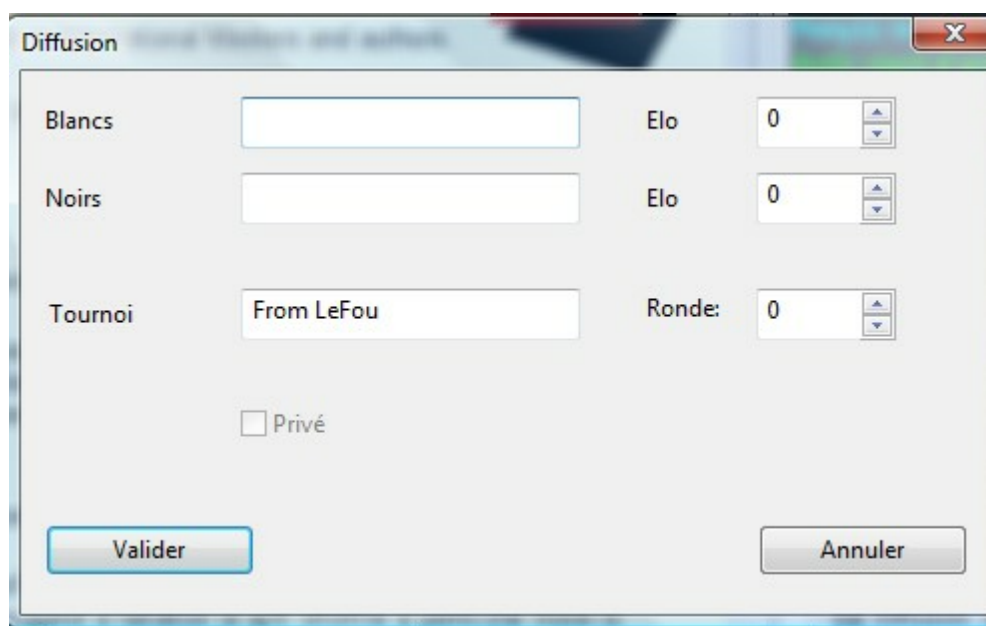
Conseil: Dans cette salle, des tournois ou des leçons sont régulièrement proposés. Si vous ne voulez pas les rater, vous pouvez être informé automatiquement par le canal *Events* si une retransmission a lieu sur playchess.com. Si un joueur titré (avec le rang Tour ou mieux) procède à une retransmission ou leçon d'entraînement, cela est automatiquement annoncé sur le canal *Events*.

Transmettre une leçon d'entraînement

Si vous voulez analyser une partie avec un ou plusieurs partenaires, démarrez Menu *Fichier - Nouveau - Diffusion*.

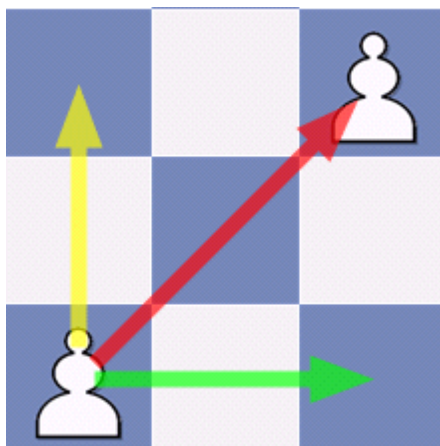


Veillez prendre note que cela n'est possible que dans la salle "Entraînement et leçons". La boîte de dialogue suivante est affichée:



Si nécessaire, saisissez sous *Blancs* et *Noirs* le nom des joueurs. Vous pouvez maintenant saisir les coups et les variantes sur l'échiquier qui peuvent être vu par les autres participants. Une position peut être saisie en activant le dialogue pour la saisie de position avec la touche "S".

Pour améliorer l'explication de certaines idées ou position sur l'échiquier vous pouvez ajouter des commentaires graphiques.



L'option "*Privé*" est importante. Vous devrez activer cette option si vous ne voulez pas que la leçon d'entraînement ou l'analyse commune soit vu par d'autres utilisateurs. Ceci peut être utile par ex. pour des joueurs titrés ou des entraîneurs qui donnent des cours payants et qui ne veulent donner l'accès qu'à des utilisateurs choisis.

Informations sur la monnaie du serveur Ducats.

Comment choisir certains utilisateurs pour un entraînement privé ? Après le démarrage de la retransmission, basculer vers la fenêtre Joueurs et sélectionner par un clic droit sur un élément de la liste Inviter à diffusion/analyse privée les participants qui doivent suivre l'entraînement ou l'analyse..

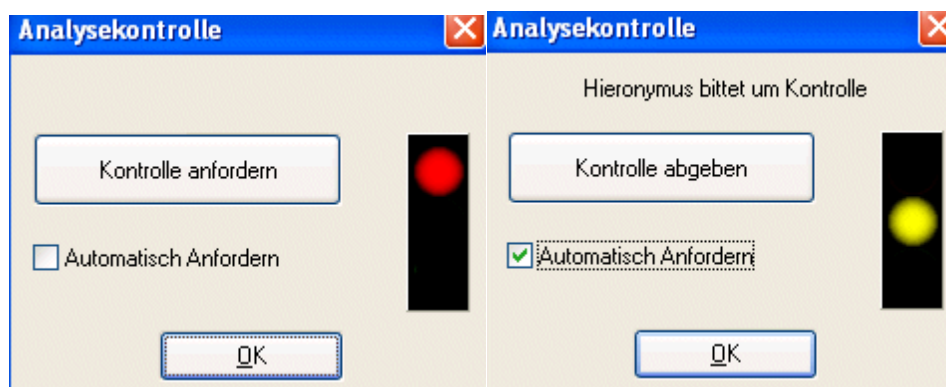
Charger parties ou positions

Il n'est pas absolument nécessaire de saisir la partie ou la position sur l'échiquier. Pour charger une partie ou position donnée à analyser depuis une base de données, démarrez par *Fichier - Ouvrir - Bases* la fenêtre des bases du programme. Vous pouvez charger la partie ou la position que vous voulez analyser avec votre partenaire.

Interaction avec les spectateurs

Après avoir démarré la diffusion vous avez le statut **Directeur**. Le directeur de la diffusion impose - si l'on peut dire - les règles du jeu. Dans la plupart des cas c'est le directeur qui va saisir les coups, variantes, commentaires texte et graphiques. Une analyse commune n'est possible que si les autres participants peuvent participer activement. Comme souvent un clic droit répond à la question. Un clic droit sur un participant dans la fenêtre des spectateurs ouvre un menu contexte.

Avec la fonction "*Inviter à l'analyse*" vous pouvez analyser conjointement sur l'échiquier. Un dialogue "*Contrôle de l'analyse*" est affiché.



Pendant l'analyse d'une partie un côté peut saisir les coups, variantes ou commentaires texte. Pour qu'il n'y ait pas de chevauchement, on peut avec la boîte de dialogue "Contrôle de l'analyse" demander le contrôle de la saisie sur l'échiquier ou le rendre sur la demande du partenaire.

Il est important de noter que cette fonction est contrôlée par le directeur de la diffusion!!!

Par ex. si le directeur a transmis l'analyse à un participant et ferme la fenêtre "Contrôle de l'analyse", un autre participant ne peut plus saisir de coups sur l'échiquier.

Astuce: Pour que le contrôle de l'analyse fonctionne, le dialogue doit rester à l'écran. Si le dialogue est fermé la transmission ne fonctionne pas !

Le bouton "Autorequest" rend possible que les deux côtés puissent exécuter des coups alternativement sur l'échiquier. Si cette option est désactivée il est toujours nécessaire de demander le contrôle au partenaire.

Vous pouvez donner la direction à tout moment à un autre joueur.

Par ex. cela peut être intéressant si un joueur nettement plus fort participe à la session et veut éventuellement continuer avec les autres participant. Clic droit sur le joueur Proposer nouveau directeur rend la transmission possible.

Utiliser des modules !

Lors de l'analyse de parties entre humains, il se produit souvent que des finesses tactiques soient oubliées. Les programmes d'échecs trouvent de suites les bourdes tactiques. Vous devriez ainsi, lors de l'analyse conjointe, utiliser la possibilité de pouvoir faire fonctionner un module d'analyse en arrière-plan. Cette option est disponible pour les deux partenaires sous le menu *Module - Ajouter spectateur (Ctrl-K)*.

Analyse rapide

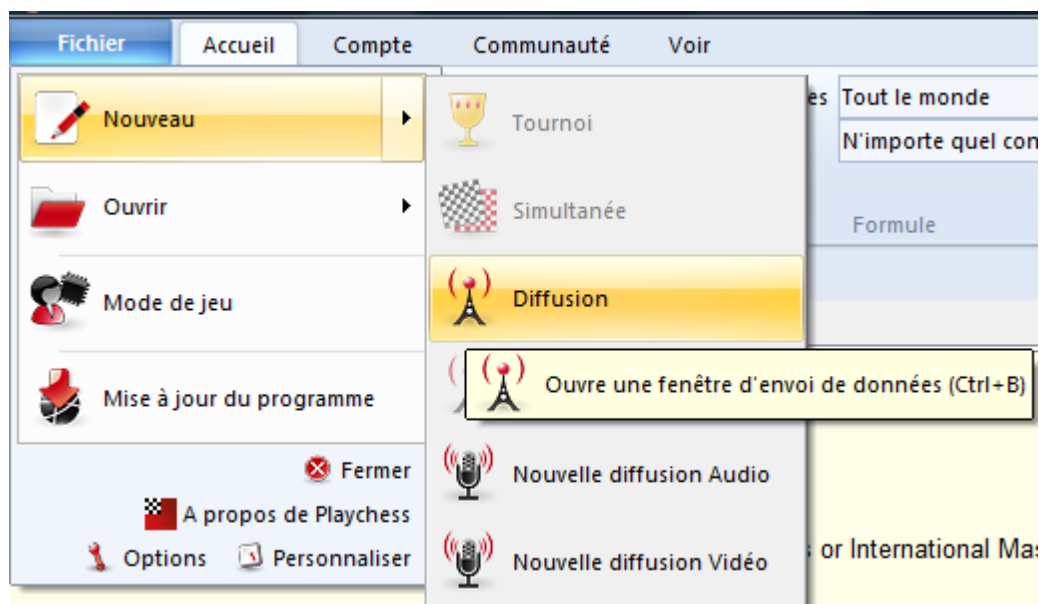
Si vous voulez montrer rapidement une analyse à un partenaire, il existe une autre possibilité. Sélectionnez le participant dans la fenêtre des joueurs et cliquez sur le

bouton "Analyse".

On peut aussi faire un double clic sur un élément de la liste. Une fenêtre d'échiquier est ouverte dans laquelle les deux côtés peuvent saisir une partie et analyser en passant par le dialogue "Contrôle de l'analyse".

2.4.36 Retransmission de parties

Menu Fichier - Nouveau - Diffusion



D'abord, il faut donner un nom à la diffusion. Ensuite vous saisissez les coups dans la fenêtre d'échiquier de la partie que vous voulez diffuser. De nombreuses possibilités de commentaires sont à votre disposition. En plus des formes d'annotations en texte ou des variantes, vous pouvez aussi utiliser des symboles graphiques, par exemple des flèches en couleur ou des cases mises en évidence par des couleurs, pour souligner des particularités.

Via la fenêtre de discussion vous pouvez envoyer de courts commentaires ou entrer en contact avec d'autres participants qui se trouvent dans la salle de diffusion.

Il n'existe pas de limitations à l'utilisation de cette fonction. Tout le monde a le droit de retransmettre et de montrer une partie dans la salle de diffusion. Cela peut être une partie de votre championnat de club. Vous pouvez aussi de cette manière donner un cours d'échecs ou faire une analyse commune avec des participants éloignés.

Vous pouvez permettre aux spectateurs de participer interactivement à l'analyse. Un clic droit sur un spectateur dans la fenêtre des participants donne la possibilité de saisie de coups à ce spectateur. Il peut par exemple entrer des variantes. Avec la fonction "Demander le contrôle exclusif", toutes les saisies des spectateurs sont interrompues.

2.4.37 Echiquier DGT sur playchess.com

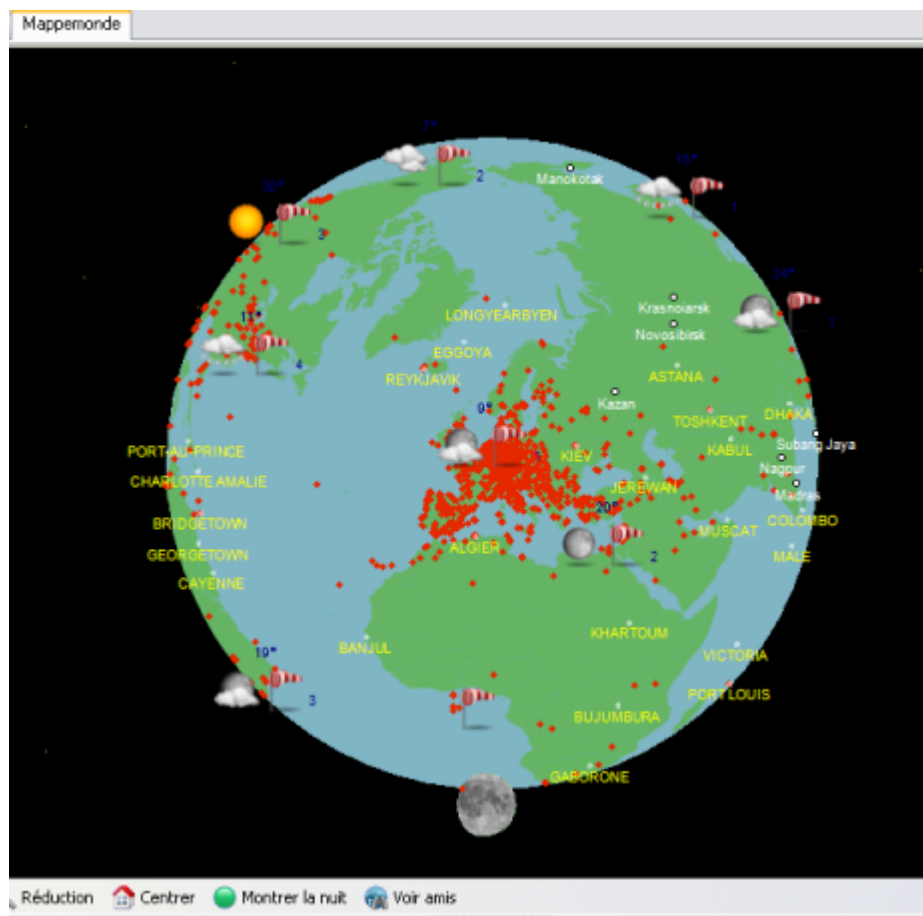
L'échiquier DGT peut être utilisé sur playchess.com.

Utiliser échiquier DGT

Menu *Fichier* - *Options* - *Utiliser échiquier DGT*

2.4.38 Mappemonde

Au-dessus de la fenêtre des joueurs on trouve l'onglet "Mappemonde".



La carte montre la localisation exacte des joueurs en ligne à l'aide de points rouges. Avec un clic droit sur les participants affichés (point rouge) on obtient un menu contexte pour obtenir diverses informations.

Voir [Globe](#)

[Paramétrer carte](#)

[Paramétrer Globe....](#)

[Trouver amis](#)

[Trouver joueurs](#)

[Google Map ...](#)
[Trouver joueurs de la région ...](#)

2.4.39 Matches entre modules

Sur Playchess.com, il existe une salle réservée aux échecs électroniques : la "*salle des machines*". Vos modules peuvent y jouer automatiquement ou faire équipe avec un humain, ce qu'on appelle un Centaure. Vous pouvez démarrer les parties manuellement ou demander au module de défier les joueurs libres.

Cette option fonctionne uniquement dans la salle réservée aux ordinateurs. Dans la salle de jeu principale, il n'est pas possible de jouer avec le soutien d'un programme. Celui qui essaie néanmoins doit s'attendre à des avertissements puis à une exclusion complète du site.

Ce mode de jeu est initialisé par la touche Ctrl+M ou le menu Édition/Mode de jeu. Vous êtes alors conduit au dialogue [mode de jeu](#), où vous définissez la façon dont vous souhaitez jouer.

Vous pouvez choisir entre *Ordinateur* et *Centaure* (humain + machine). Après avoir choisi le module vous devez décider si vous voulez que les options Défis automatiques ou Acceptations automatiques soient actives. Ceci signifie qu'à l'issue d'une partie, le module défie de lui-même un adversaire ou accepte automatiquement les défis.

Remarque : Pour les matchs entre modules, il est souhaitable qu'une bibliothèque d'ouvertures soit chargée !
Pour les défis automatiques, la [Formule](#) permet de limiter les adversaires possibles.

Le nom des programmes est affichés dans la notation de partie pour les parties dans la salle des machines.

2.4.40 Base Autosave

Le programme enregistre toutes les parties jouées automatiquement dans la base "*MyInternetGames*". Celle-ci se trouve par défaut dans le dossier "C:\Mes Documents\ChessBase", si vous n'avez pas indiqué d'autre chemin spécifique lors de l'installation.

Jusqu'à présent, aussi bien les parties contre des modules que des parties en ligne étaient sauvegardées automatiquement dans la base de données "*Autosave*". L'avantage de la nouvelle solution est qu'il y a à présent une distinction nette entre les parties contre les modules et les parties en ligne. Vous trouvez immédiatement les parties de chaque catégorie.

Vous devriez vous rappeler de la règle suivante:

Si vous ouvrez le dossier "*Autosave*", vous ne trouverez uniquement des parties qui ont été jouées contre des programmes d'échecs.
Dans la base de données "*MyInternetGames*" vous trouverez uniquement des parties qui ont été jouées sur les serveur d'échecs.

Conseil: Quand vous êtes sur le serveur, vous pouvez accéder directement à la base de données qui contient les parties jouées sur le serveur.

Sous *Compte - Parties jouées* ou raccourci *Ctrl-L*, vous avez accès aux parties jouées sur le serveur.



2.4.41 Ouvrir base de données sur le serveur

Lors de l'ouverture de la base de donnée sur le serveur, elle est ouverte selon la salle, donc *MyInternetMachineGames* dans la salle des Machines, *MyInternetGames-960* dans la salle 960, etc.

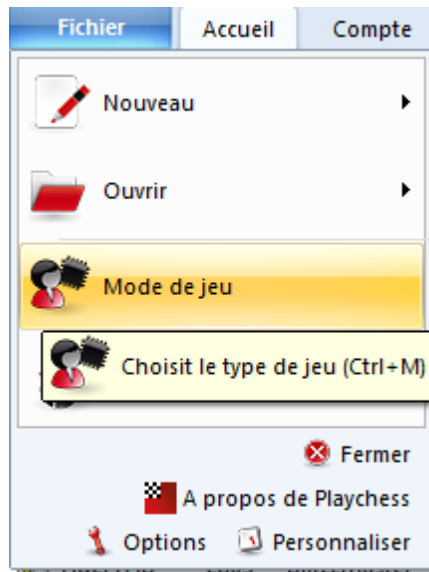


Dans les versions précédentes ce fût toujours la base *MyInternetGames* qui était ouverte.

2.4.42 Centaures

Les Centaures sont des joueurs [aidés par un ordinateur](#). Ils ont le droit de jouer des coups d'ordinateur mais également d'analyser pendant la partie. Les Centaures n'ont accès qu'à certaines salles.

Le *Menu Fichier - Mode de jeu* vous permet de vous transformer en Centaure. Ceci vous permet d'utiliser les modules que vous voulez pendant une partie.



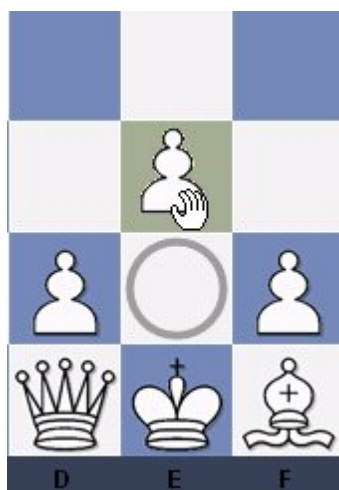
Un Centaure décide de l'ouverture à l'aide de la bibliothèque d'ouvertures, détermine le temps de réflexion du programme, change ou compare les modules et peut même jouer ses propres coups. L'art dans les "échecs assistés par ordinateur" est d'utiliser le module dans les variantes critiques par l'analyse interactive. Vous pouvez obtenir des profondeurs de recherche plus grandes que dans les échecs électroniques purs. Néanmoins, le Centaure avec analyse n'est un choix judicieux que pour des temps de réflexion longs.

2.4.43 Saisie de coups avec animation

Lors de la saisie de coups dans l'échiquier 2D, il existe un marquage clair de la case de départ et sur la case d'arrivée avec le passage du curseur (mouseover).

Que signifie mouseover ? Par ex. si vous passer le curseur de la souris sur la barre d'outils du programme, une bulle d'information est affichée. Mouseover offre donc une information complémentaire en liaison directe avec l'objet en cours.

Les exemples suivants expliquent l'utilisation de mouseover en relation avec la saisie de coups.



Les Blancs jouent, avec le bouton de la souris enfoncé, le pion e. La case de départ est signalée par un rond. Si l'on passe sur la case e3 elle est marquée en couleur.



Si les Blancs passent avec le pion au-dessus de la case e4, cette case d'arrivée potentielle est colorée. Le programme offre avec les marquages graphiques une aide utile pour éviter des saisies erronées sur l'échiquier. Ceci est particulièrement une aide précieuse lors de parties évaluées sur le serveur playchess.com..

L'affichage de ces marques peut être paramétré dans les [configurations du serveur](#).

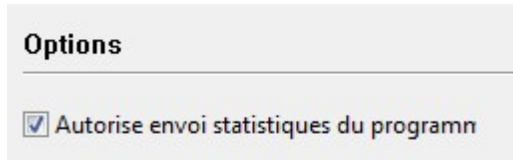
2.4.44 Statistiques d'utilisation du programme

Les informations sur le comportement des utilisateurs sont utiles pour le développement futur du logiciel. A quelle fréquence sont utilisées certaines fonctions ? Quelles fonctions sont utilisées rarement ? Quel est le centre d'intérêt de la plupart des utilisateurs ?

Le programme demande donc dans une boîte de dialogue si l'utilisateur accepte la transmission de ces données.

Si l'utilisateur donne son accord, le programme envoie uniquement des informations sur l'utilisation de certaines fonctions. Aucune données personnelles ne sont transmises. Cette fonction permet de construire une source d'information pour le développement futur du programme.

Dans les options du programme, l'utilisateur peut désactiver cette fonction du programme.



Désactivez "Autorise envoi statistiques du programme" pour interdire définitivement la transmission des données.

2.5 Informations complémentaires

2.5.1 Affichage des parties jouées

Si l'on appelle le niveau d'un joueur sur playchess.com, on trouve dans la fenêtre de droite un aperçu des adversaires, des résultats, du niveau et de la répartition des couleurs.

Clic droit sur un nom de joueur dans la fenêtre des joueurs *Résultats*

	Elcorredor	1590		Joueur		Pion
	DerAmateur	1590	1637			Fou++
	Hasssn	1589				Pion
	Dick	1588	1402			Pion++
	Ststb71	1587				Fou
	Pulga	1587				Pion
	Medoro	1587	1542			Pion++
	MagnusCarlsen...	1587	1402			Fou
	Rotan1	1586				Fou
	Kolumbus	1586	1696	Joueur		Fou

Les résultats d'un joueur sont indiqués dans les différentes disciplines. En plus du nombre de parties évaluées, répartition des couleurs, moyenne du classement, la date de la dernière partie jouée est aussi indiquée.

Intéressant devrait être le classement général d'un joueur.

Classement	3001
Classement ±	52/34075

Dans l'exemple on peut lire les informations suivantes: 52ème sur 34075 participants.

The screenshot shows the 'Ordinateur' (Computer) tab in the playchess.com interface. On the left, there are statistics for the player's performance against the computer. On the right, there is a table listing opponents with their ratings, colors, and the number of games played.

Statistique	Valeur	Adversaire	Rés...	Elo	Camp	#	Pays
Nombre de parties	12469	cirdan14	0	1519	Black	124...	
Résultats enregistrés	389	ancientone	0	1626	Black	124...	
Blancs	193	fares3	1	1620	Black	124...	
Victoires	220	fares3	1	1639	White	124...	
Nulles	17	wgh	1	1220	White	124...	
Défaites	152	the eagles	½	1516	Black	124...	
Résultat	228.5/389 = 58.7%	zob500	0	1475	White	124...	
Adversaires Elo	1577	magicienpanthere	1	1532	Black	124...	
N Adversaires	291	hoby	0	1458	Black	124...	
Classement	1590	uni_free18	0	1494	Black	124...	
Classement ±	16440/34862	deepkardan	1	1468	Black	124...	
Date	29.9.2009	wrestler	1	1579	White	124...	
		rac	1	1588	Black	124...	
		knamme	1	1465	White	124...	
		knamme	1	1476	Black	124...	

Buttons at the bottom: **Portrait**, **Histogramme des Elo**, **Distribution des Elo**, **Graphique**

Astuce: Dans la colonne # le nombre de parties est indiqué.

2.5.2 Affichage du nombre de coups à la fin de la partie

Dans la [liste](#) des parties une colonne supplémentaire a été ajoutée. Sous le titre de colonne "Coups" le programme indique le nombre de coups dans une partie terminée.

Blancs	EloBlancs	Noirs	EloNo...	Résultat	Coups	Observer	Tournoi	Temps	Début	Type
! Karpov,An...		Kasparov,Garry		En cours		2238	Match Kaspar...		18:31	Diffus...
! Short,Nigel	2706	Efimenko,Zahar	2654	½-½	51	124	Match Nigel ...		14:22	Diffus...
! m.. Navara...		Malakhov,Vlad...		1-0	50	116	18th Croatian...		14:57	Diffus...
! Bacrot,Etie...	2709	Michiels,Bart	2462	½-½	41	115	InventiChess		13:48	Diffus...
! M.. Naidits...		Grachev,Boris		½-½	58	114	18th Croatian...		14:56	Diffus...
! Sutovsky,E...	2676	Timman,Jan	2588	1-0	34	113	InventiChess		13:48	Diffus...
! Gashimov,...		Gelfand,Boris		1-0	16	111	EI CECLUB Di...		16:05	Diffus...
! Kamsky Ga...		Akhmedov Fariz		1-0	60	105	Baku Open 20...		13:11	Diffus...
! M.. Eljanov...		Balogh,Csaba		1-0	45	105	18th Croatian...		14:56	Diffus...
! M.. Gyime...		Movsesian,Ser...		0-1	43	105	18th Croatian...		14:56	Diffus...

On peut voir d'un coup d'oeil combien de coups ont été joués dans une partie.

2.5.3 Données astronomiques / Météo

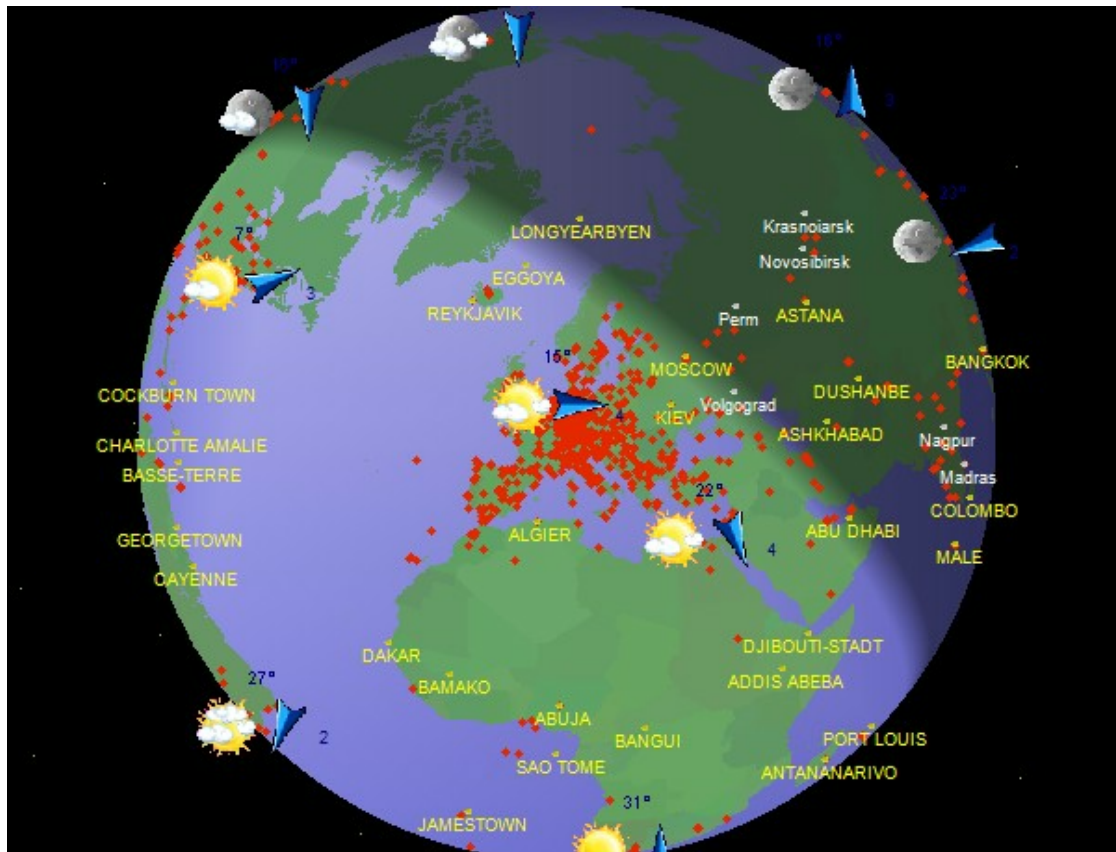
Menu Fichier - Options - Mappemonde - Dessin

Cette fonction affiche les informations dans la fenêtre de Chat:

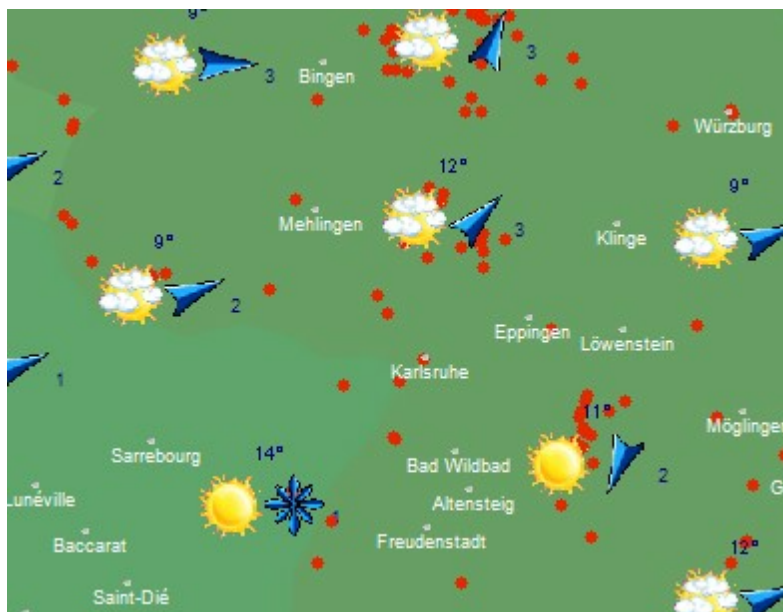
Lever de soleil 07:23 Coucher de soleil 17:03
 Lever de lune 17:08 Coucher de lune 08:49
 Soleil: bas sur l'horizon (Alt=16°), Nord-ouest
 (AZ=218°)
 ☀, Température: 13°C, Wind: Est 1Bft.
 Tendence: Sans changement

Horaires du lever et coucher du soleil et de la lune, température et direction du vent.

La direction du vent dominant est également indiqué par une flèche verte sur la représentation graphique du globe terrestre.



Si vous agrandissez une région sur la carte des détails supplémentaires sont affichés.



2.5.4 Bulle d'aide carte terrestre

Dans la liste des *joueurs* (fenêtre joueur) on peut voir la localisation géographique d'un joueur directement avec l'Info-bulle World Map.

Passez avec le curseur de la souris sur la colonne *Distance*. Le programme affiche une petite carte.

Fou	640 km	2022	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: green;"></div>
Pion	1107 km	1913	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: green;"></div>
Cavalier	64		
Fou	66		
Cavalier	64		
Cavali...	80		
Fou+	80		
Fou+	14		
Fou	11		
Fou	412 km	1727	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: green;"></div>

La position géographique du joueur sélectionné est marquée par une croix jaune sur la carte.

2.5.5 Icônes photo

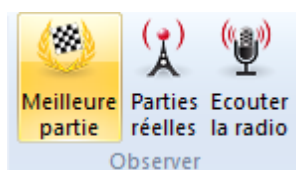
Si le curseur de la souris passe sur un élément de la liste (joueur) dans la fenêtre *Joueurs* ou *Défis* une photo est affichée en info-bulle si elle est disponible.

Nom	Blitz	Bullet	Titre	Etat	Pays	Niveau
DerAmateur	1590	1637		Pause		Fou++
Singsanan	1398	1496				Pion
Stef	1642	1532		Joueur		Pion+
Fok	1539	1428		Joueur		Pion
Sam	1470	1343		Cher...		Pion
Emm	1678					Pion
Terza64	2609					Pion
Davlgd	1411			Joueur		Fou

Cette représentation n'est bien sûr disponible que si le joueur a rempli ses [données utilisateur](#) en incluant un photo envoyée vers le serveur.

2.5.6 Meilleure partie

Menu Accueil - Meilleure partie



Avec cette fonction vous pouvez charger, dans n'importe quelle salle, la partie d'un joueur où il a réalisé la meilleure performance. Vous pouvez donc [observer](#) à tout moment les parties de très forts joueurs.

2.5.7 Indicateur de Chat

Quand on discute avec un autre joueur sur playchess.com, il peut arriver que pour de longues lignes de texte on ne sache plus vraiment si le [chat](#) se poursuit encore. La saisie d'un long texte de discussion peut prendre un certain temps selon l'habitude de saisie du partenaire.

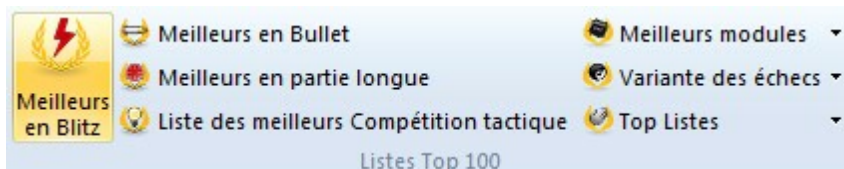
Dans la ligne d'état au bord inférieur de la fenêtre on peut voir que quelqu'un écrit un message et continue le chat.

Remarque: Pour des raisons techniques cette option n'est disponible que si le partenaire utilise le client Fritz 9/10.

2.5.8 Voir classement des joueurs

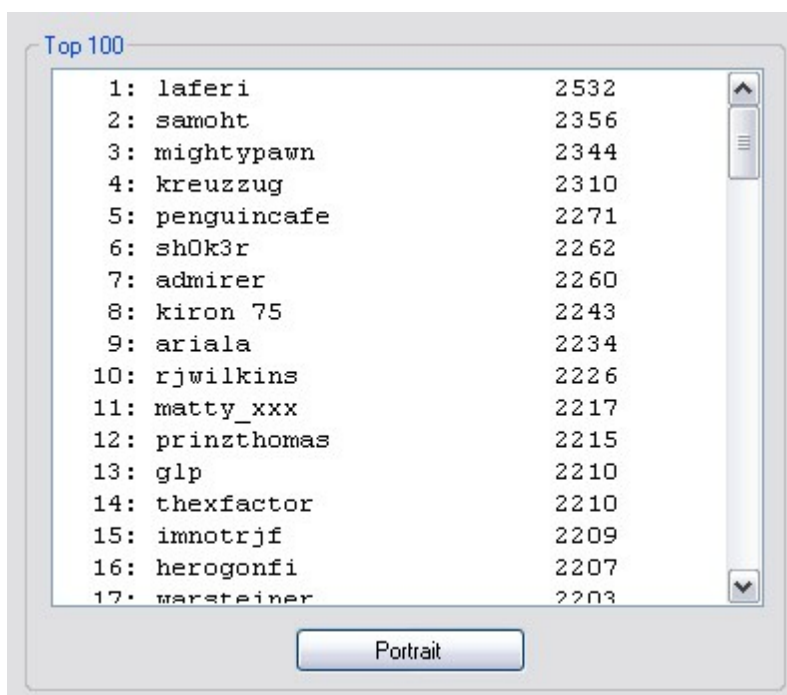
Menu Communauté - Meilleurs classements

Donne accès à la liste des 100 meilleurs joueurs de chaque catégorie : Bullet, Blitz, partie longue, modules et échecs thématiques.



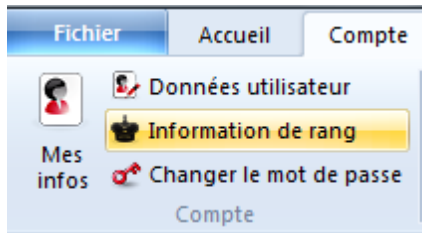
L'appel aux informations personnelles d'un joueur à partir de la liste des meilleurs est également possible. Le bouton Portrait en bas de la liste permet d'afficher les données personnelles du joueur sélectionné dans la liste.

Ces différentes listes des Top 100 peuvent aussi être appelées par les raccourcis clavier (*Ctrl-Maj 1..5*).



2.5.9 Information niveau

Menu *Compte* - *Information de rang*



Sous le menu *Compte* - *Information de rang* on peut obtenir des informations sur son propre [rang](#) sur playchess.com.

Niveau:	Cavalier
Rang suivant:	Fou
Bullet	Elo requis = 1400
Jours de connexion:	544

Niveau Information sur son propre rang

Rang suivant Information sur le rang supérieur accessible

Bullet Le serveur indique la discipline de jeu qui a été joué avec le plus de succès jusque là.

2.5.10 Colonne niveau

Dans la [fenêtre des joueurs](#) on trouve la [colonne](#) "*Niveau*" d'un utilisateur. Avec un clic sur la colonne "*Niveau*" on peut trier la liste selon le niveau.

Niveau	Pays	Etat
Sysop++*		
Sysop+*		
Sysop++		
Roi++		
Roi++		
Roi		




Quel est la signification du symbole + après le nom du niveau ?

Un symbole + indique qu'un joueur a été au moins 500 fois sur le serveur depuis son inscription.

Deux symboles + qu'il a été au moins 1000 fois sur le serveur depuis son inscription.

On reconnaît donc à ces symboles, les joueurs particulièrement actifs.

Pour certains joueurs on trouve une astérisque *.

Pays	Niveau	Distance
	Tour	3798 km
	Fou+*	370 km
	Fou++	216 km

Quelle est la signification de cet astérisque ? Ainsi sont repérés les joueurs qui ont organisé souvent des tournois sur playchess.com. Un astérisque veut dire qu'il a organisé et joué au moins 100 tournois.













2.5.11 Niveau d'un joueur

Comment comparer sa propre performance par rapport à celle des autres joueurs ?

Une piste importante pour le jugement de ses propres résultats est le *Niveau* que l'on obtient pour les parties évaluées sur playchess.com. Une autre information est la position dans le [classement général](#) sur playchess.com.

A quel rang est-on classé sur playchess.com dans la liste de tous les utilisateurs évalués ?

Cette information est disponible dans le dialogue Résultats que l'on obtient par un clic droit sur le nom d'un joueur de la liste ou avec le bouton correspondant au bas de la fenêtre des joueurs.

			Joueur			
	Elcorredor	1590			Pion	
	DerAmateur	1590	1637		Fou++	
	Hasssn	1589			Pion	
	Dick	1588	1402		Pion++	
	Ststb71	1587			Fou	
	Pulga	1587			Pion	
	Medoro	1587	1542		Pion++	
	MagnusCarlsen...	1587	1402		Fou	
	Rotan1	1586			Fou	
	Kolumbus	1586	1696	Joueur		Fou

Dans le dialogue des résultats des parties évaluées on trouve l'information suivante.

Classement	3001
Classement ±	52/34075

Classement ± indique le classement. Dans l'exemple le joueur est à la place 72 pour 33305 joueurs évalués.

Remarque: Le classement est indiqué pour chaque discipline. Pour cela il faut sélectionner l'onglet de la discipline correspondante.

The screenshot shows a chess statistics window with the following data:

Statistiques		Liste des Adversaires						
Statistique	Valeur	Adversaire	Rés...	Elo	Camp	#	Pays	
Nombre de parties	12469	cirdan14	0	1519	Black	124...		
Résultats enregistrés	389	ancientone	0	1626	Black	124...		
Blancs	193	fares3	1	1620	Black	124...		
Victoires	220	fares3	1	1639	White	124...		
Nulles	17	wgh	1	1220	White	124...		
Défaites	152	the eagles	½	1516	Black	124...		
Résultat	228.5/389 = 58.7%	zob500	0	1475	White	124...		
Adversaires Elo	1577	magicienpanthere	1	1532	Black	124...		
N Adversaires	291	hoby	0	1458	Black	124...		
Classement	1590	uni_free18	0	1494	Black	124...		
Classement ±	16440/34862	deepkardan	1	1468	Black	124...		
Date	29.9.2009	wrestler	1	1579	White	124...		
		rac	1	1588	Black	124...		
		knamme	1	1465	White	124...		
		knamme	1	1476	Black	124...		

Buttons at the bottom: Portrait, Histogramme des Elo, Distribution des Elo, Graphique.

2.5.12 Information étendue de classement

Dans la [liste des joueurs](#), on peut voir à l'aide d'un petit symbole à gauche du nom le *rang* d'un joueur. Les rangs sont déterminés par la durée et la force de jeu, les porteurs d'un titre reçoivent le rang Roi (GM FIDE) ou Tour (Maître international) sur demande.

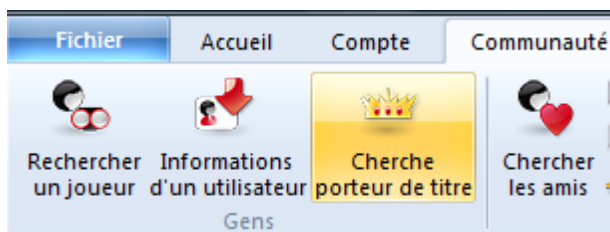
	Nigel Short	3001		GM
	Michael Adams	3124		GM
	Uzbek	2633	2315	GM
	GGuseinov	3144	2750	GM
	TigranPetro...	2945	2927	GM
	ZavenGrozny	2902	2809	GM
	Cskamoskva	2869	2663	GM
	Kosanovic	2843	2352	GM
	Powerguru	2816	2667	GM
	Magmag	2785	2226	GM
	Apo	2618	2228	
	Spassky	2426	2452	
	Nanouk	2788	2714	IM
	DJGetsbi	2776	2298	IM

Dans la liste les figurines ont également une différence. Certaines sont blanches, d'autres noires. Quelle est la signification de cette différence de couleur ?

Les joueurs qui se sont connectés au moins 500 fois ont droit automatiquement à une figurine noire. On reconnaît ainsi quels joueurs sont particulièrement actifs sur playchess.com.

2.5.13 Chercher joueurs titrés

Sur playchess.com, beaucoup de joueurs avec des titres officiels FIDE sont présents, par ex. Grand-Maître international (GM) ou Maître international (IM).



Menu *Communauté* - *Cherche porteur de titre* fait une recherche de tous les joueurs titrés et les liste dans une boîte de dialogue :

Cherche porteur de titre: 32 Roi + 45 Dame

Nom	Salles	Niveau	Relation	Pays
vizir		Roi+		
vrzz		Dame		
marquis von ...	Diffusion	Dame+		
anthonywirig	Diffusion	Roi		
moldovachess		Dame		
ned500	Diffusion	Dame		
rikis	Diffusion	Roi!	★	
helter-skelter		Dame		
leontxo garcía	Diffusion	Dame+		
christian bauer	Diffusion	Roi++		
ptrajkovic	Diffusion	Roi++		
catorcedeabril	Diffusion	Dame+		
ddd111	Diffusion	Dame++		
sourisblanche	Diffusion	Roi++		
coma	Diffusion	Dame++		
pittiplatsch	Diffusion	Roi++		
markoyu1	Diffusion	Dame		
peony	Diffusion	Roi+		
barreiro	Diffusion	Dame		

On voit de suite dans quelles *salles* se trouvent les joueurs titrés. Dans barre titre de la fenêtre on voit le nombre et la répartition des joueurs titrés. Ici 1 VIP, 32 Rois et 45 Dames.

2.5.14 Chercher amis

Menu *Communauté* - *Chercher les amis*

Cette recherche concerne toutes les salles où pourraient se trouver les joueurs présents que vous avez classé comme Ami.

Les joueurs présents sont affichés dans une liste. Avec un double clic sur l'élément de liste vous parvenez dans la salle où se trouve cet "ami".



Si dans les paramètres du serveur vous avez activé le [paramètre - Bruitage - Ami entre](#), une mélodie retentit dès qu'un ami entre sur le serveur.

A chaque arrivée vous pouvez [Chercher joueur](#)

Vous pouvez aussi [Chercher titrés ...](#)

2.5.15 Trouver amis sur la carte

Au-dessus de la fenêtre des joueurs se trouve l'onglet "[Mappemonde](#)". La mappemonde indique à l'aide de points rouges la localisation des joueurs présents.

Sous la représentation de la [mappemonde](#) on trouve le bouton "Montrer amis".



Si l'on clique sur le bouton les utilisateurs avec le statut "[Ami](#)" sont représentés en bleu.



2.5.16 Trouver un joueur dans sa région

Au-dessus de la fenêtre Joueur se trouve l'onglet "[Mappemonde](#)".

La carte montre à l'aide de points rouges la position exacte des utilisateurs connectés.

Si l'on passe avec le curseur de la souris sur un point rouge, le nom du joueur est indiqué. Avec un clic droit sur le nom du joueur on peut obtenir des informations

supplémentaires - par ex. image, évaluations.

On peut utiliser la carte depuis la liste des joueurs. Clic droit sur un nom de joueur - Localisation passe à l'affichage de la carte avec une flèche rouge vers le lieu de résidence du joueur sélectionné.



Une alternative rapide est l'[info-bulle carte du monde....](#)

Clic droit sur un joueur sur la carte - *Quels utilisateurs vivent ici (<10km) ?* liste tous les joueurs dans les alentours du joueur sélectionné.

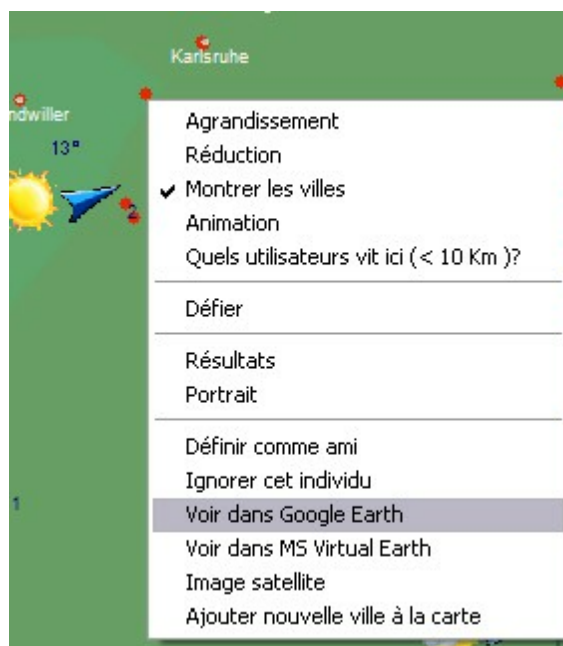
- Agrandissement
- Réduction
- ✓ Montrer les villes
- Animation
- Quels utilisateurs vit ici (< 10 Km)?
- Voir dans Google Earth
- Voir dans MS Virtual Earth
- Image satellite
- Ajouter nouvelle ville à la carte

2.5.17 Montrer position du clic

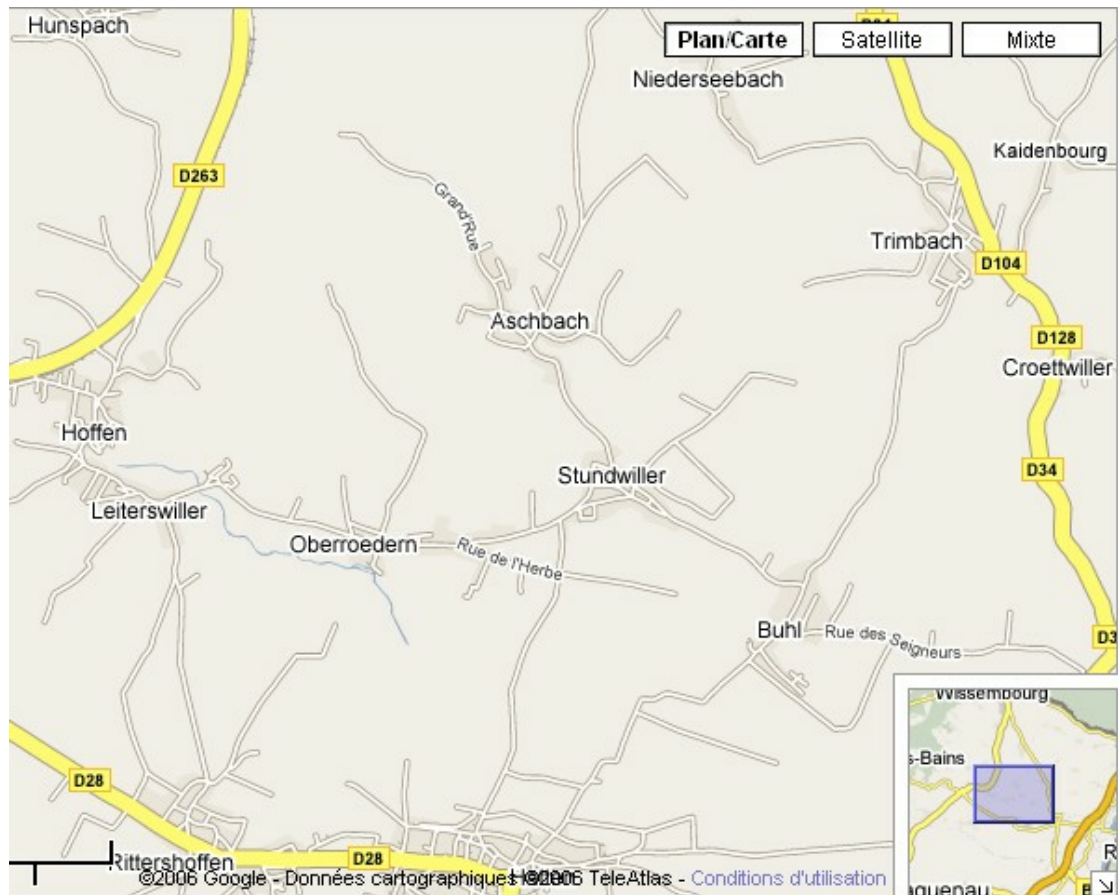
Au-dessus de la fenêtrés des joueurs se trouve l'onglet "*Mappemonde*"



La mappemonde indique à l'aide de points rouges la localisation des joueurs présents. Par clic droit sur un des joueurs (point rouge) on ouvre un menu contexte où l'on peut demander diverses informations.



Voir dans *Google Earth* ou *MS Virtual Earth* ouvre le programme de cartes d'un des deux services dans le navigateur Internet. Sur la carte est indiqué directement la localisation de l'utilisateur choisi.

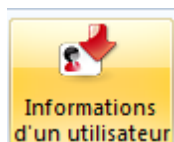


Google Earth et Virtual offre en fait le même service. Les deux donnent des cartes détaillées ou des photos satellites de la Terre. Vous serez pris en charge par les programmes de cartes de ces entreprises. Quand on a trouvé un lieu précis sur la carte, on peut basculer sur une photo satellite. Le client du serveur d'échecs transmet directement la bonne carte dans les services.



2.5.18 Données des joueurs absents

Menu *Communauté* - *Informations d'un utilisateur* ou *Classement Elo d'un utilisateur*



Cela permet d'obtenir des informations concernant des joueurs même hors ligne.

Demander au serveur

Informations d'un utilisateur:

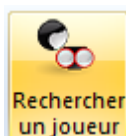
Valider Annuler

Dans la boîte de dialogue "*Demander au serveur*", le nom du joueur dont vous voulez connaître les données ou le classement Elo puis validez.

Vous pouvez voir les données personnelles et le classement Elo de n'importe quel joueur.

2.5.19 Chercher joueur

Menu *Communauté* - *Rechercher joueur*



Cette recherche concerne toutes les salles où pourraient se trouver les joueurs présents que vous n'avez pas classé dans la liste des amis.

Les joueurs présents sont affichés dans une liste.

Nom	Salles	Niveau	Relation	Pays
arbareri	Grande salle de jeu	Cavalier		
detective	Grande salle de jeu	Dame		
hunnybunny	Grande salle de jeu	Dame		
lutzi	Grande salle de jeu	Pion		
minifischer	Grande salle de jeu	Cavalier		
morphling999	Grande salle de jeu	Pion		
oldshatterhand	Grande salle de jeu	Fou		
ptrajkovic	Diffusion	Roi	Ami	
tomemaster	Grande salle de jeu	Tour		

Avec un double clic sur l'élément de liste vous parvenez dans la salle où se trouve le joueur recherché

Si le joueur se trouve dans la même salle, il est automatiquement sélectionné dans les listes.

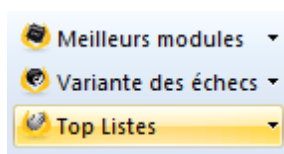
Voir aussi [Chercher amis](#)

Vous pouvez aussi [Chercher titrés ...](#)

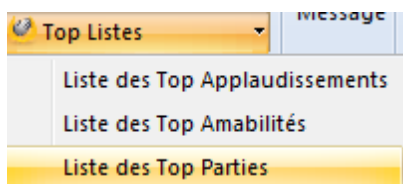
2.5.20 Listes d'honneur

Sur playchess.com il existe la possibilité d'évaluer les utilisateurs. Ceci est par ex. possible avec la fonction *Applaudissements*. Une autre possibilité est de sélectionner le joueur par un clic droit Édition - Évaluer joueur et de faire l'évaluation dans le dialogue affiché. Ces informations sont utiles aux autres utilisateurs.

Sous le menu *Communauté - Top listes* on peut voir l'évaluation générale de tous les participants à playchess.com.



Vous voulez par ex. savoir quels sont les utilisateurs qui ont joué le plus de parties sur playchess.com ?



Un clic sur Liste des Top parties ouvre la fenêtre d'info suivante:

Top 100

1:	fellenberg	195514
2:	güko	169125
3:	tomebrasil	167795
4:	limit	138976
5:	martina schnell	134892
6:	lordjerry	130531
7:	lucian	130491
8:	mario de monti	128941
9:	chinaski	127563
10:	gaebert, k.	125773
11:	deepsleeper	120584
12:	ujima24	116820
13:	bauernfan	116773
14:	chessdancer	116215
15:	sammy	113741
16:	opitz	111014
17:	hnc	110542

Portrait

Vous trouvez ici une liste des joueurs y compris le nombre total des parties jouées. Cliquez sur *Portrait* ouvre la fenêtre avec les informations personnelles de l'utilisateur.

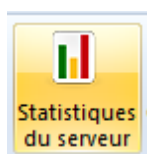
Liste des Top Applaudissements liste tous les joueurs qui ont eu des applaudissements des autres participants.

Liste des Top Amabilités liste les participants les plus aimables.

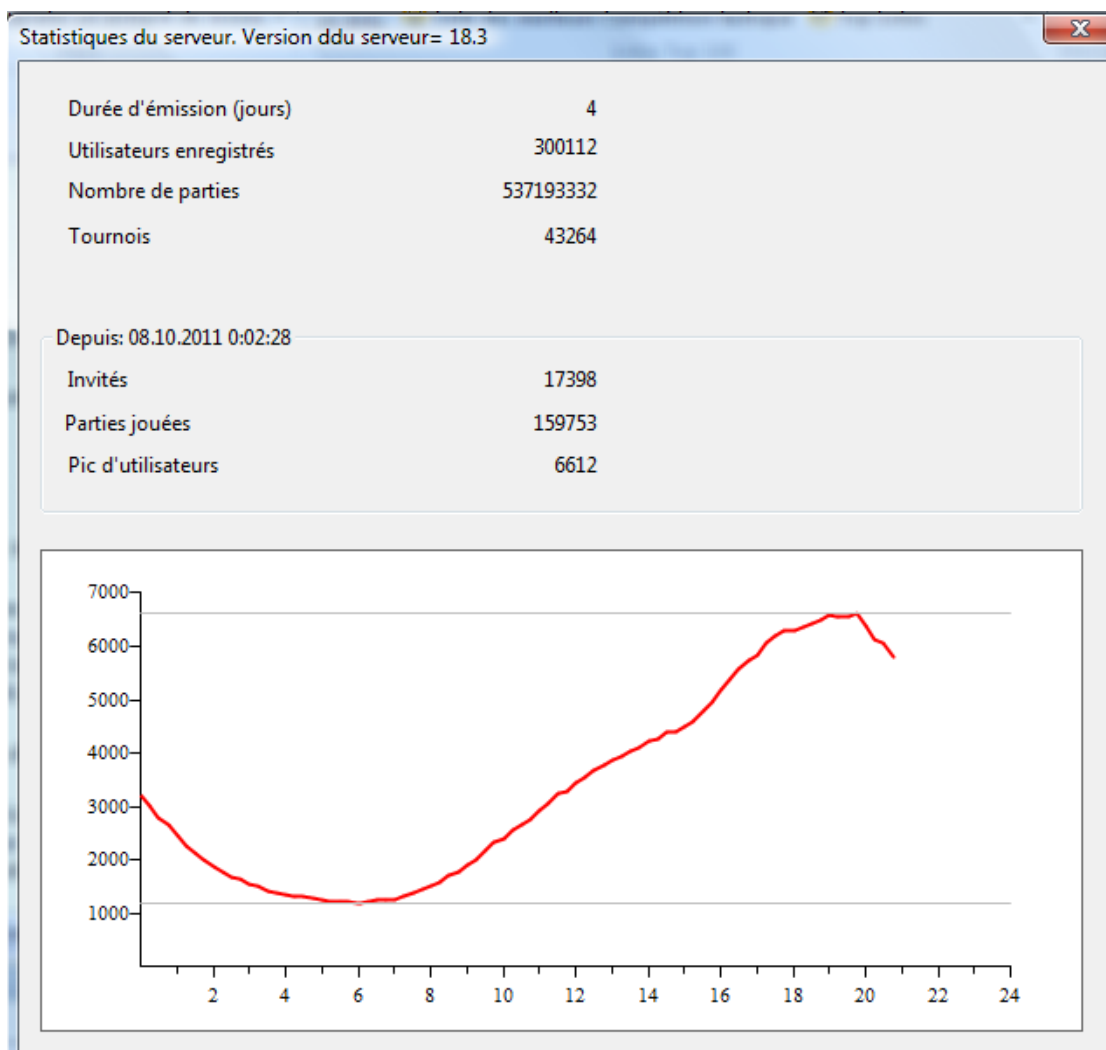
ChessBase n'a, bien sûr, aucune influence sur ces listes car les évaluations sont faites par les autres utilisateurs.

2.5.21 Statistiques serveur

Elles sont accessibles par le menu *Communauté - Statistiques du serveur*.



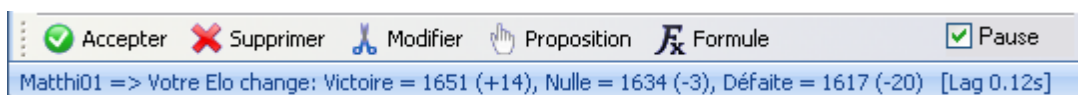
La boîte de dialogue *Statistiques du serveur* affiche la durée de fonctionnement du logiciel du serveur depuis le dernier redémarrage.



De plus, vous trouvez d'autres informations comme le nombre de parties jouées depuis minuit, le nombre de visiteurs et le plus grand nombre de visiteurs simultanés (*pic d'utilisateurs*).

2.5.22 Pronostics sur playchess.com

Clic sur une proposition entrante dans la fenêtre *Défis*, le changement prévu du niveau Elo selon le résultat est indiqué dans la barre de statut au bas de la fenêtre.



On voit de suite quelle sera l'effet du résultat de la partie sur *son propre niveau* d'évaluation.

De plus le *lag* actuel est précisé.

2.5.23 Information complémentaire globe

En haut de la fenêtre Joueurs se trouve l'onglet "*Mappemonde*".

La carte indique avec des points rouges le lieu de résidence des utilisateurs présents. Les participants ayant des intérêts astronomiques peuvent faire afficher la position en cours du soleil et de la lune par *Outils - Options - Mappemonde*.

Sous *Réglages - Mappemonde* vous pouvez faire les configurations nécessaires.

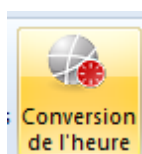
Si l'on passe sur un point rouge avec le curseur de la souris, le nom du joueur est affiché. Clic droit sur le nom du joueur sur la carte affiche des informations supplémentaires, par ex. portrait, évaluations.



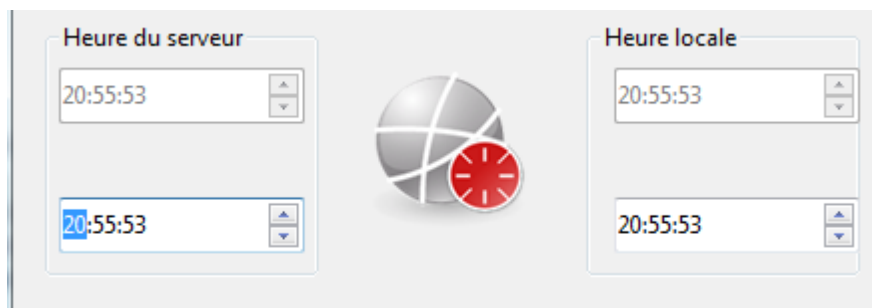
On peut utiliser directement la représentation du globe avec la liste des joueurs dans la fenêtre *Joueurs*. Clic droit sur le nom d'un joueur Sur mappemonde indique la localisation du joueur sélectionné par une flèche rouge.



2.5.24 Convertisseur de fuseaux horaires



Communauté - Conversion de l'heure vous permet de transformer l'heure du serveur en heure locale.



2.5.25 Entraînement privé

L'*Entraînement* sur playchess.com est transmis par diffusion. Dans la salle *Entraînement & apprentissage*, vous démarrez une diffusion par le menu *Menu Fichier - Nouveau - Diffusion*.



Ceci n'est possible que si vous possédez au moins le niveau *Cavalier*.

Dans une retransmission normale, tous les joueurs sont autorisés à participer et à converser avec le directeur de la diffusion. Si le carré *Privé* est coché, la participation n'est possible que sur invitation spéciale du directeur de diffusion.

Après le démarrage d'une diffusion privée, le directeur de diffusion invite les joueurs qu'il veut par un clic droit sur leur nom dans la liste des joueurs puis le choix Inviter à une diffusion privée.

Blancs	<input type="text"/>	Elo	0
Noirs	<input type="text"/>	Elo	0
Tournoi	From DerAmateur	Ronde:	0
<input type="checkbox"/> Privé			

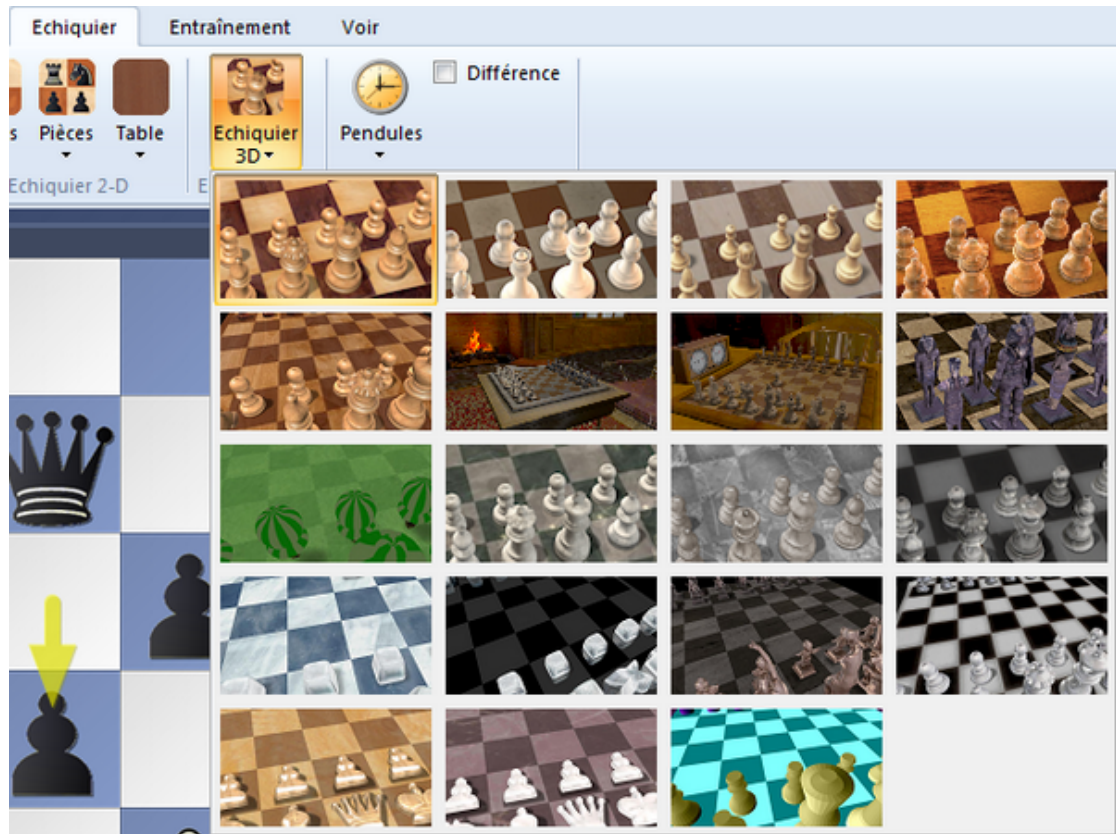
Private session

Si dans la fenêtre de Chat apparaît la mention "*Private session*", vous ne pouvez pas suivre cette diffusion. Cette diffusion est réservée à des utilisateurs désignés. Cela peut être nécessaire si les participants ne veulent pas que l'on ait accès à leurs analyses. Pour les entraînements privés payants, l'observation des parties est réservée aux utilisateurs prévus.

2.6 Configurer représentation 3D

2.6.1 Choisir représentation 3D

Dans *Échiquier - Échiquier 3D* peut choisir parmi toutes les représentations 3D disponibles.

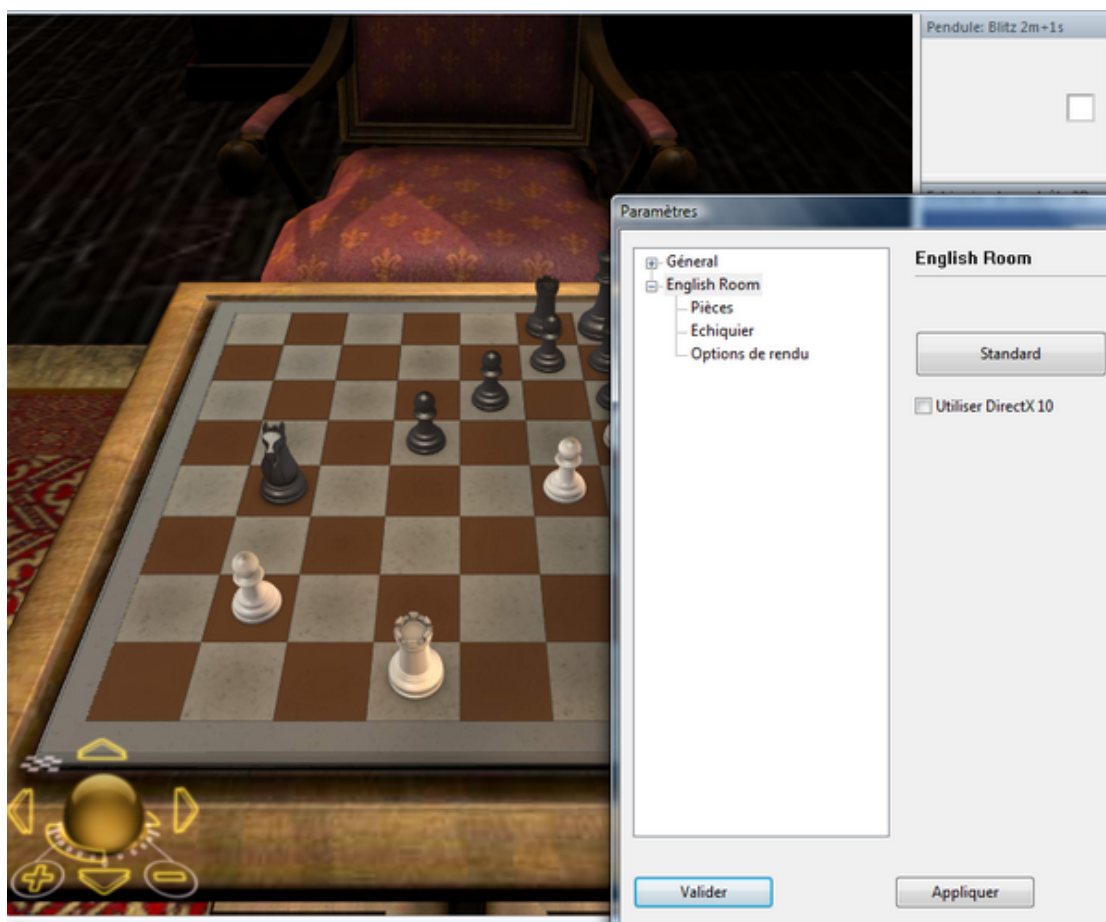


Un clic sur la représentation choisie l'appelle à l'écran

Remarque pièces : Il n'existe pas de choix pour les pièces dans toutes les représentations 3D. Vous pouvez suivant la représentation 3D modifier la résolution et les couleurs des pièces.

2.6.2 Régler échiquier 3D réaliste

Sous les représentations 3D se trouve un bouton *Réglages*. Avec ce bouton vous démarrez le dialogue *Paramètres* dans lequel on peut fixer les représentations 3D.



L'utilisation de la fenêtre de dialogue est comparable à l'Explorateur Windows. Dans la partie gauche de la fenêtre se trouvent les contenus structurés. Un signe + dans un élément signifie que des sous-éléments sont disponibles.

Cliquez sur un symbole + pour voir apparaître les options supplémentaires. Un clic sur le symbole - ferme la hiérarchie.

Clic sur un élément montre dans la partie droite de la fenêtre les options et contenus correspondants.

Veillez noter que selon la représentation 3D, des options différentes peuvent être proposées.

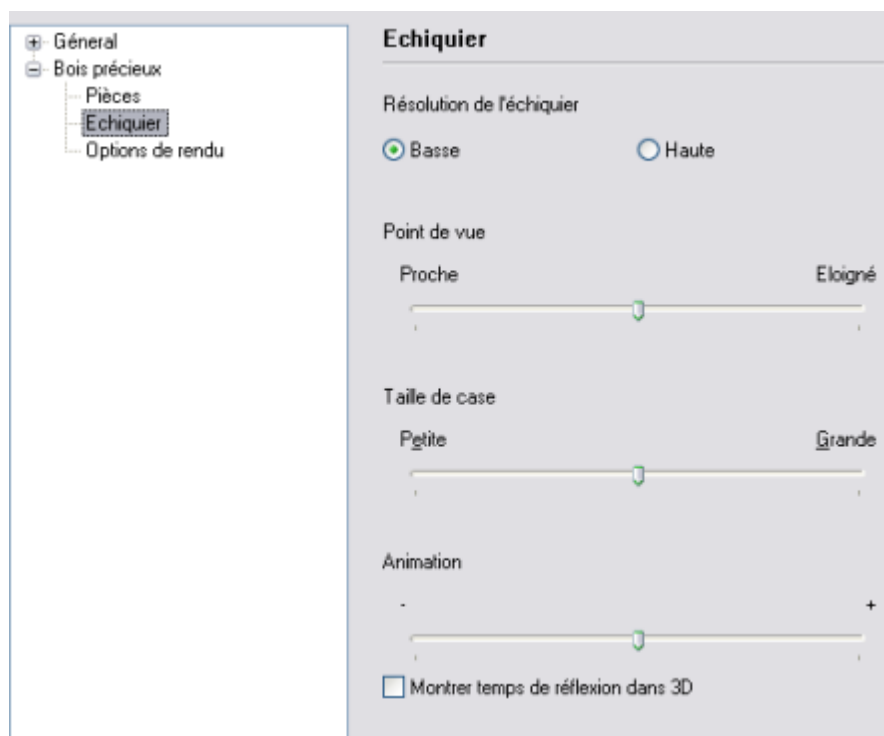
Sous Échiquiers classiques vous trouverez divers matériaux, par ex. Bois, Marbre, etc. Échiquiers symboliques offre un choix de figurines symboliques au visuel 3D. Sous Autres échiquiers sont proposées des représentations 3D avec des motifs spéciaux, par ex. des motifs égyptiens. Les partenaires animés comme *le Turc* ou le robot féminin *Mia* se trouvent sous *Caractères*.

2.6.3 Configurer représentation 3D

Selon la représentation 3D diverses options de configuration sont possibles.

Les options suivantes sont disponibles dans la majorité des représentations 3D:

Échiquier



Résolution de l'échiquier influence la résolution et ainsi la qualité de la représentation.

Point de vue détermine la perspective de la représentation. Avec le curseur et le bouton Appliquer vous pouvez tester le résultat.

Taille de case fixe la taille des cases sur l'échiquier.

Animation fixe la vitesse de déplacement des pièces.

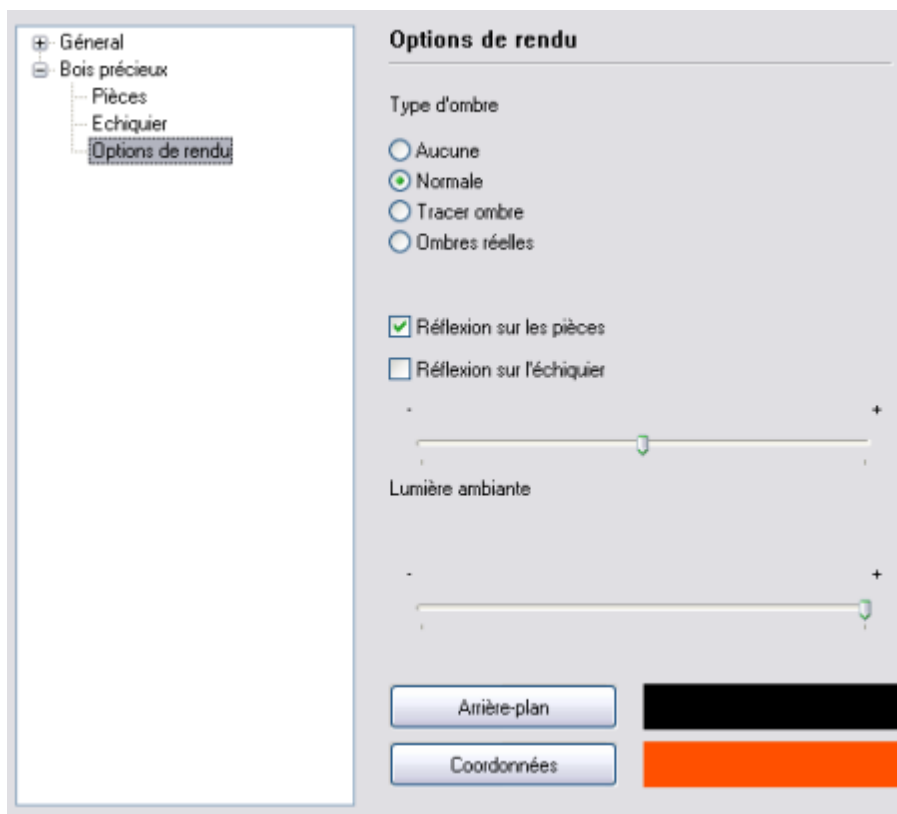
Montrer temps de réflexion dans 3D affiche le temps de réflexion selon la représentation.

2.6.4 Configuration du rendu

Type d'ombre fixe le rendu des ombres des pièces. Cette option est très gourmande en ressources.

Réflexion sur les pièces fixe la réflexion de la lumière sur les pièces.

Réflexion sur l'échiquier simule une surface de l'échiquier brillante avec réflexion sur l'échiquier des pièces.



2.6.5 Optimiser représentation 3D

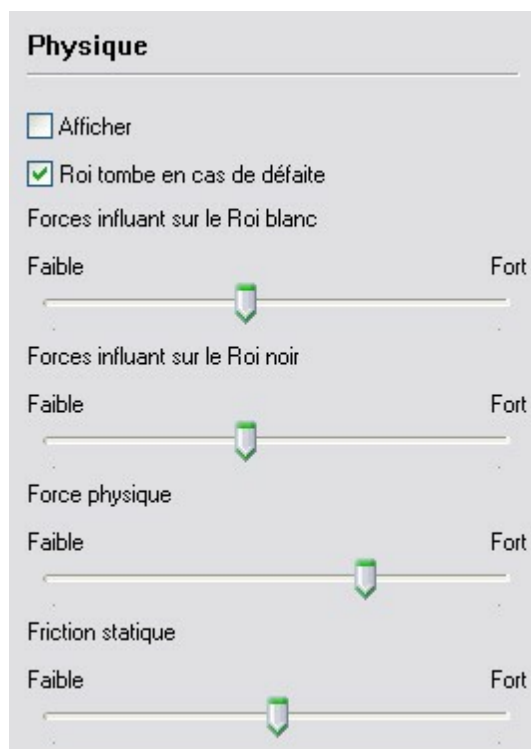
Les échiquier 3D réaliste exigent beaucoup de ressources de votre carte graphique. Vous devriez, si possible, utiliser une carte récente avec fonctions 3D.

En cas de problèmes, vérifiez d'abord si vous utilisez le driver le plus récent pour votre carte graphique et que les fonctions 3D éventuellement disponibles sont bien activées.

Clic droit sur le *bureau de Windows - Propriétés* ouvre le menu de réglage de votre carte graphique.

La représentation 3D réaliste exige une version récente de **Direct X**.

2.6.6 Physique 3D



Afficher Active les options disponibles dans le dialogue

Roi tombe en cas de défaite lors d'une partie perdue le Roi est posé à plat sur l'échiquier

Forces influant sur le Roi détermine les influences sur la pièce du Roi. Avec la touche F8 vous pouvez contrôler les influences dans la représentation 3D.

Force physique détermine le mouvement de l'animation. Dans le cas de réglages extrêmes, les pièces peuvent tomber facilement

Friction statique simule un lissage différent du matériau de l'échiquier avec l'influence concomitante sur l'animation des mouvements

2.6.7 Support 3D

Les échiquier 3D réaliste exigent beaucoup de ressources de votre carte graphique. Vous devriez, si possible, utiliser une carte récente avec fonctions 3D.

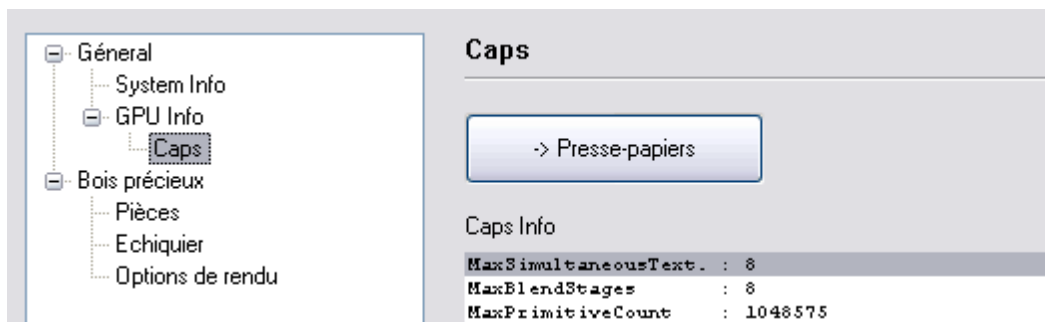
En cas de problèmes, vérifiez d'abord si vous utilisez le driver le plus récent pour votre carte graphique et que les fonctions 3D éventuellement disponibles sont bien activées.

Clic droit sur le bureau de *Windows - Propriétés* ouvre le menu de réglage de votre carte graphique.

En cas de problème avec la représentation 3D, vous pouvez et devriez envoyer les informations système importantes au service support. Le programme vous aide pour réunir ces informations.

Procédez comme suit:

Cliquez sur le bouton Réglages sous la représentation 3D et choisissez *Général System Info*.



Si vous marquez *System Info*, *GPU Info* et *Caps* dans la partie gauche de la fenêtre, les information technique correspondantes sont affichées dans la partie droite.

Avec le bouton *Presse-papiers* vous copier ces informations texte dans le Presse-papiers de Windows.

Vous pouvez insérer ces informations dans n'importe quelle application, par ex. votre logiciel de messagerie, avec la combinaison de touches *CTRL-V*

Envoyez votre courriel avec les informations à info@chessbase.com

Index

- 3 -

3D Choisir représentation 157
 3D Configurer représentation 159
 3D Echiquier 117
 3D Optimiser représentation 160
 3D Physique 161
 3D Support 161

- A -

Accepter défi 23
 Accès invité 10
 Adapter langue 79
 Adhérents Premium 68
 Affichage des parties jouées 135
 Affichage du différentiel de temps pour les échiquiers multiples 33
 Affichage du nombre de coups à la fin de la partie 136
 Aides - Tournois 121
 Applaudir joueur 95
 Applaudissement 95
 Attribuer évaluation 94

- B -

Base Autosave 131
 Base MyInternetGames 64
 Base MyInternetKibitzing 64
 Bulle d'info Carte terrestre 138
 Bulle d'info Photo 139

- C -

Calendrier des évènements 59
 Calendrier des manifestations 59
 Canaux 47, 49
 Carte dessinée 78
 Centaures 132
 Chat 16

Chat - Canaux 47, 49
 Chat - Configuration 72, 90
 Chat - Emoticons 51
 Chat - Groupes 47, 49
 Chat - Indicateur 139
 Chat - Lire à haute voix 121
 Chercher amis 144
 Chercher joueur 150
 Chercher joueur titré 144
 Chess Media System 89
 Choisir ami 97
 Classement 104
 Clic de souris: 110
 Colonne niveau 141
 Colonnes fenêtre principale 101
 Comment réagir aux insultes ? 115
 Concept d'utilisation des rubans 12
 Configuration du rendu 160
 Configuration globe 77
 Configuration joueur 75
 Configuration musique 76
 Configuration parties 71
 Configuration serveur 70
 Configuration sons 75
 Configurations 6, 82
 Configurations générales 70
 Configurer echiquier 3D réaliste 158
 Configurer raccourcis 83
 Convertir ducats en monnaie réelle 66
 Convertisseur fuseaux horaires 154
 Couleurs et visuel des fenêtres 80
 Couper invitations aux tournois 58
 Créer compte 8

- D -

Défi 16
 Défi - Ducats 69
 Défier 20
 Défier - Ducats 69
 Défier joueur 21
 Description des salles 87
 Design 80
 Design de l'échiquier 80
 Détails niveau Elo 112
 Deuxième fenêtre de Chat 50

Dialogue de configuration échiquier 3D 158
 Direct X 160
 Directeur de tournoi sur playchess.com 54
 Disposition à l'écran 16
 Données Astro / Météo 136
 Données géographiques 106
 Données joueur non présent 149
 Données utilisateur 6
 Durée d'utilisation 6

- E -

Echecs thématiques 63
 Echiquier 3D réaliste 117
 Echiquier DGT sur playchess.com 130
 Emoticons 51
 Enregistrement 6
 Entraînement au calcul des variantes 38
 Entraînement privé 155
 Entraînement/Analyse sur playchess.com 124
 Envoyer messages 52
 Envoyer variante principale dans le Chat 53
 Espion 36
 Evaluation 34
 Evaluer joueur 94

- F -

Fenêtre 80
 Fenêtre des messages 53
 Filtrer connexion avec la formule 114
 Fonctions fenêtre principale 97
 Fonctions serveur d'échecs 6
 Formule 27
 Formule différente pour mode de jeu
 Humain+ordinateur 28

- G -

Globe photo 78
 Globe terrestre 110

- H -

Huit pions 63

- I -

Icônes Photo 139
 Ignorier utilisateur 97
 Information de classement 141
 Information étendue de classement 143
 Information personnelle de niveau 141
 Informationen abrufen 112
 Informations complémentaires Globe 154
 Informations personnelles 101
 Intervalle de temps de réflexion 20
 Invitation à un évènement 54

- L -

Lag 113
 L'échiquier multiple 31
 Les salles 18
 Ligne d'état Chat 139
 Limiter problèmes de lag 85
 Liste de parties structurée sur playchess.com 23
 Liste des amis 109
 Liste des joueurs 66
 Listes des meilleurs 140
 Listes des meilleurs - Echecs électroniques 140
 Listes d'honneur 151
 Localiser origine 138

- M -

Mappemonde 130
 Matches entre modules 131
 Meilleure partie 139
 Mélodie personnelle 101
 Mode de jeu 107
 Modifier données utilisateur 86
 Module de composition 84
 Montrer position du clic 147
 Mot de passe 9
 Moyenne dans les listes de joueurs 112

- N -

Navigation au clavier échiquier 3D 117
 Niveau d'un joueur 142

Nouveau lieu sur carte 105
Numéro de série 6, 10

- O -

Observer 30
Observer avec l'échiquier multiple 31
Observer dans la salle des machines 139
Observer sur le serveur 118
Offre de nulle 94
Optimiser connexion 85
Options de tri 98
Organiser des tournois
 Onlineturniere 54
Ouvrir base de données sur le serveur 132

- P -

Paiements 66
Pare-feux 11
Participation aux tournois 58
Participation tournois 58
Partie avec évaluation 20
Partie libre 20
Photo avec mouseover 139
Placement fenêtre 15
Plan de tournoi 121
Prévision de modification Elo 20
Prévisions sur playchess.com 153
Problemes échiquier 3D 160
Programmes d'échecs sur le serveur 62
Proposition 92
Proposition avec temps de réflexion 25
Proxy 11

- Q -

Qualité connexion 113

- R -

Raccourcis clavier 83
Radio ChessBase 98
Recherche rapide dans la liste des joueurs 19
Regarder partie 100
Réglages serveur 20

Réglages serveur - Design 80
Réglages serveur - Parties 71
Règle appliquée 35
Répartition des couleurs sur playchess.com 108
Réponse automatique 74
Représentation en simultanées 60
Reprise de coup 109
Retransmettre des parties 129
Revanche 23
Roi 104

- S -

Saisie de coups avec animation 133
Salles 16
Sauvegarde des parties du serveur 64
Shuffle-Chess 63
Simultanée 60
Son pendant le jeu sur playchess.com 103
Statistiques d'utilisation du programme 134
Statistiques serveur 152
Suivre 18
Suivre joueur 116
Système de messagerie 52

- T -

Tourner individuellement les échiquiers multiples 85
Triche informatique 35
Trier colonnes 101
Trier fenêtre de liste 98
Trouver amis sur la carte 145
Trouver joueur de la région 145

- U -

Unités 79
Utiliser échiquier DGT 107

- V -

Voir évaluation 112
Voir listes de rating 140
Voir raccourcis clavier 83
Votre club d'échecs sur le serveur ? 120