

Le Tournoi de Carnaval de la Jeunesse Francophone (en ligne)

Comment débiter une partie en Lichess?

Le principe est le suivant :

1. se connecter à Lichess <https://lichess.org/login> en utilisant le Nom d'utilisateur (aussi appelé pseudo) qui vous a été attribué.
2. identifier son adversaire en le cherchant sur base de son Nom d'utilisateur
3. lancer une invitation à jouer à son adversaire
4. définir le type de partie
5. accepter l'invitation
6. débiter la partie à l'heure officielle prévue

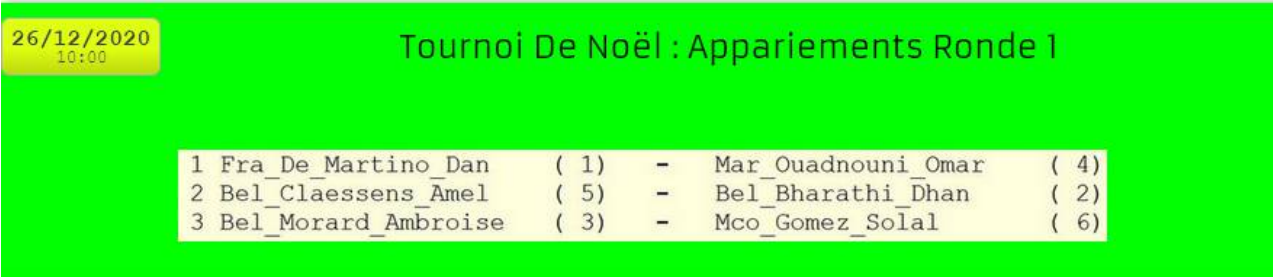
Ce sont les Blancs qui créent la partie. Nous vous invitons à lire le règlement qui explique la procédure exacte. Le règlement est sur le site du CREB www.creb.be

Où trouver les noms d'utilisateurs et les appariements ?

Tous les noms d'utilisateurs sont repris sur le site du CREB www.creb.be

Pour la facilité de tous, **les appariements publiés sur le site du CREB reprendront directement les Noms d'utilisateurs.**

Exemple :



The screenshot shows a pairing board for a tournament. The title is 'Tournoi De Noël : Appariements Ronde 1'. The date and time are '26/12/2020 10:00'. The board lists three pairings, each with a number, a name, and a rating in parentheses. The pairings are: 1. Fra_De_Martino_Dan (1) vs Mar_Ouadnouni_Omar (4); 2. Bel_Claessens_Amel (5) vs Bel_Bharathi_Dhan (2); 3. Bel_Morard_Ambroise (3) vs Mco_Gomez_Solal (6). The board has a yellow background for the pairings and a green background for the rest of the board.

Rank	White Player	White Rating	Black Player	Black Rating
1	Fra_De_Martino_Dan	(1)	Mar_Ouadnouni_Omar	(4)
2	Bel_Claessens_Amel	(5)	Bel_Bharathi_Dhan	(2)
3	Bel_Morard_Ambroise	(3)	Mco_Gomez_Solal	(6)

Important :

Tant que les appariements ne sont pas validés, ceux-ci sont affichés sur fond jaune.
Les appariements d'une ronde sont dits définitifs lorsqu'il sont publiés sur fond vert.

==> **Une création de partie ne peut se faire qu'à partir du moment où ce fond est vert.**

Remarque : au niveau des Noms d'utilisateur, Lichess ne fait pas de différence entre les minuscules et les majuscules. Donc ne vous tracassez pas sur l'usage minuscules/majuscules.

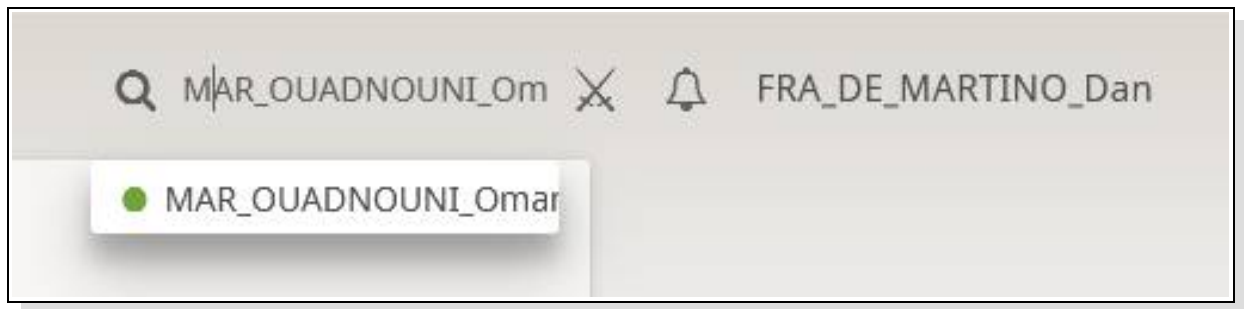
Identifier son adversaire ?

Prenons la partie au premier échiquier entre

FRA_DE_MARTINO_Dan et **MAR_OUADNOUNI_Omar**

Si ne l'est déjà pas, FRA_DE_MARTINO_Dan se connecte d'abord en Lichess.

FRA_DE_MARTINO_Dan recherche son adversaire dans Lichess en complétant le nom de son adversaire au niveau de **la loupe** :



Si le nom utilisateur de l'adversaire est mal orthographié, alors le joueur ne sera pas identifié par Lichess.

A la gauche du nom de l'adversaire se trouve un petit cercle. Si le cercle est de couleur verte, comme dans notre exemple, cela veut dire que votre adversaire est bien connecté en Lichess. Si le cercle est blanc, cela veut dire que votre adversaire n'est pas connecté en Lichess.

Important, vous pouvez envoyer une invitation même si votre adversaire n'est pas connecté. Il recevra alors l'invitation au moment où il se connectera.

Lancer une invitation à jouer à son adversaire

Pour lancer une invitation à jouer (un défi) à votre adversaire, il faut cliquer sur les deux épées (encadré ici par un carré rouge).

Attention ; il s'agit bien des épées situées sur la fiche de votre adversaire. Et pas celles situées en haut de l'écran à côté de la loupe.



Définir le type de partie

Défier ce joueur

MAR_OUADNOUNI_Omar

Variante **Standard**

Cadence **Temps réel**

Minutes par joueur: **12**

Incrément en secondes: **3**

Amical **Classé**

Blancs, Noirs, Blancs/Noirs

Il est essentiel que la **définition de l'invitation soit juste.**

A savoir :

Adversaire :	Le nom utilisateur de votre adversaire
Variante :	Standard
Cadence :	Temps réel
Minutes par joueur :	12
Incrément par secondes :	3
Type de partie :	Classé
Choix de la couleur :	Blancs ou Noirs

Le choix de la couleur se fait simplement en cliquant sur le roi blanc pour avoir les Blancs, ou le roi noir pour avoir les Noirs. Le roi mi-blanc/mi-noir ne doit pas être utilisé car Lichess tire alors au hasard la couleur des joueurs.

Une fois que vous avez cliqué sur l'un des deux rois, l'invitation est lancée vers votre adversaire. Et un cercle tournant apparaît sur votre écran.



Tant que votre adversaire n'a pas accepté l'invitation, vous pouvez à tout moment cliquer sur « X ANNULER » et recommencer.

Accepter l'invitation

Votre adversaire reçoit alors en haut de son écran sur la droite, une invitation à débiter la partie.



Vérifier bien que l'invitation est bien émise par le bon Nom d'utilisateur. Et aussi que la cadence est juste : « Classé/ 12 + 3 . Standard ».

Si la demande est juste, cliquez sur le V vert. Si elle n'est pas juste, cliquer sur le X rouge.

Débuter la partie



Les déplacements de pièces se font à l'aide de la souris.

Il y a une zone nommée "Salon de discussion" (encadré en jaune) qui vous permet, en bas, d'écrire du texte à votre adversaire. Par exemple : "Bravo pour la partie"

Et sur la droite (encadré en rouge) , vous voyez trois symboles : un X, une main et un drapeau

- si vous cliquez sur le X, la partie est annulée. Ceci est utile si par exemple l'un des deux joueurs constate un erreur dans la définition de la partie.

- si vous cliquez sur la main deux fois, cela envoie une proposition de nulle à votre adversaire

- si vous cliquez sur le drapeau deux fois, cela signifie que vous abandonnez.

Le temps (les horloges) ne commencent à tourner que quand les Blancs et les Noirs ont joué tous les deux un coup.

Important : il n'est permis de débuter la partie qu'à l'heure prévue dans le règlement.

Et pas avant !

Les Blancs peuvent envoyer l'invitation plus tôt, les Noirs peuvent l'accepter. Mais aucun coup ne peut être joué avant l'heure de début officiel.

Nous vous invitons à lire le règlement complet pour prendre connaissance de la procédure détaillée.

1. Contact

Pour le tournoi, l'organisateur est joignable (en FR/NL/EN):

CORNIL Etienne + 32 478 38 08 40
Courriel echecs@skynet.be

Version du 13/12/2020