

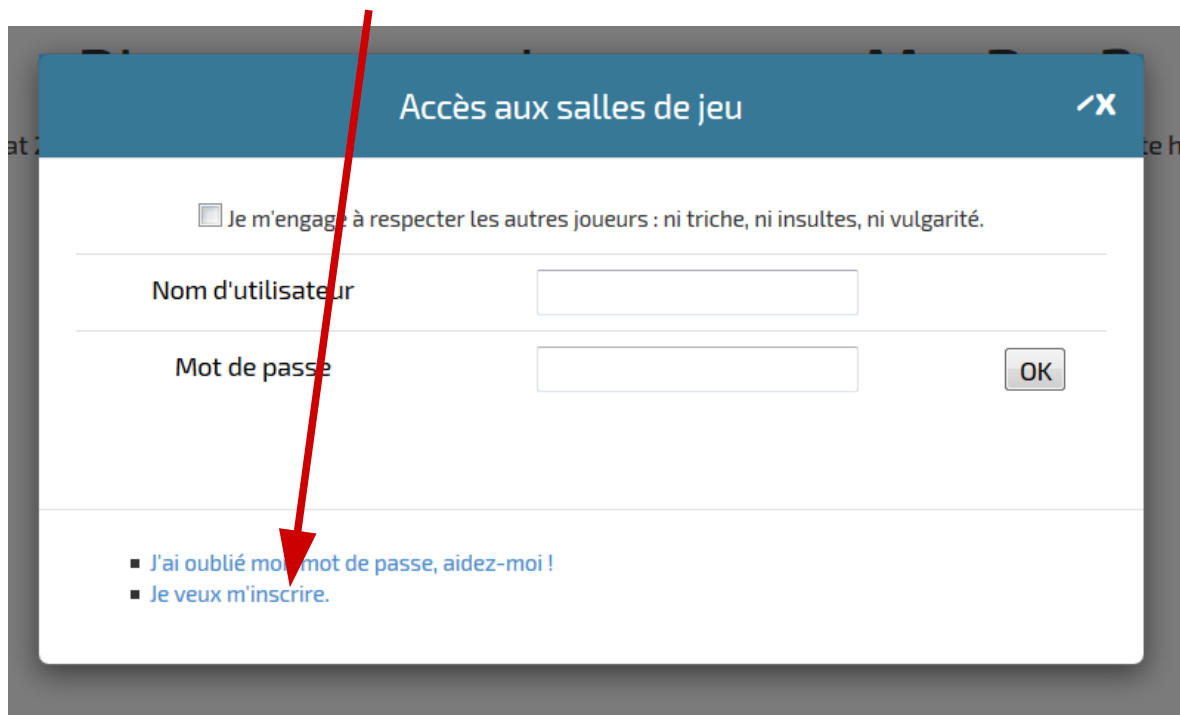
S'inscrire et jouer sur Matpat 2

ATTENTION : les anciens joueurs doivent utiliser leur pseudo de l'an passé sur Matpat 2 (ou sur Matpat, en cas d'oubli contacter M. Bicheler)

Pour les nouveaux, suivez la procédure ci-dessous :

Taper « matpat2 » sur votre navigateur.

Sur Matpat 2, cliquer sur « m'inscrire » :



The screenshot shows a web form titled "Accès aux salles de jeu" with a close button (X) in the top right corner. Below the title is a checkbox with the text "Je m'engage à respecter les autres joueurs : ni triche, ni insultes, ni vulgarité." Below this are two input fields: "Nom d'utilisateur" and "Mot de passe". To the right of the "Mot de passe" field is an "OK" button. At the bottom of the form, there are two links: "J'ai oublié mon mot de passe, aidez-moi !" and "Je veux m'inscrire." A red arrow points from the top of the page down to the "Je veux m'inscrire." link.

Remplir la **fiche d'inscription** suivante en indiquant le code RNE du collège Vendôme puis cliquer sur « créer un compte »:

Créer un compte sur MatPat

Prénom

Nom

Sexe ☒ Fille ☐ Garçon

Adresse mail

Ville

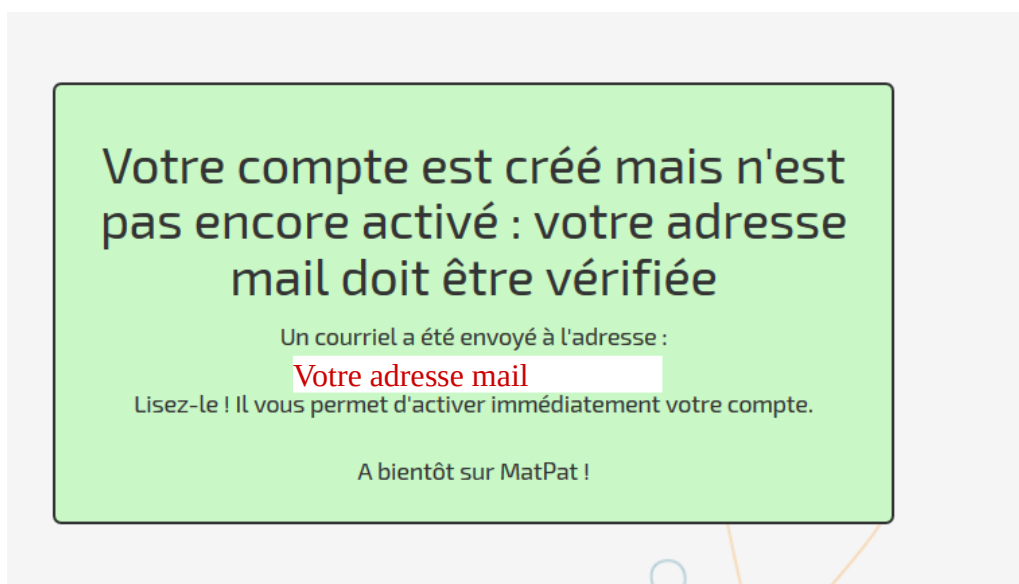
Code RNE **0692338S**

Nom d'utilisateur

Mot de passe **Confirmer**

Attention, votre nom d'utilisateur doit correspondre à **un usage public** (pas de pseudo offensant, ni non adapté ...) et être assez simple car vous devez le mémoriser ainsi que votre mot de passe. Le cas échéant, écrivez les dans un endroit sûr.

A la connexion suivante, le message suivant s'affiche :



Connectez vous à votre mail et suivez les instructions. Si vous tardez à recevoir le mail d'activation ou à pouvoir vous connecter, prévenir M. Bicheler.

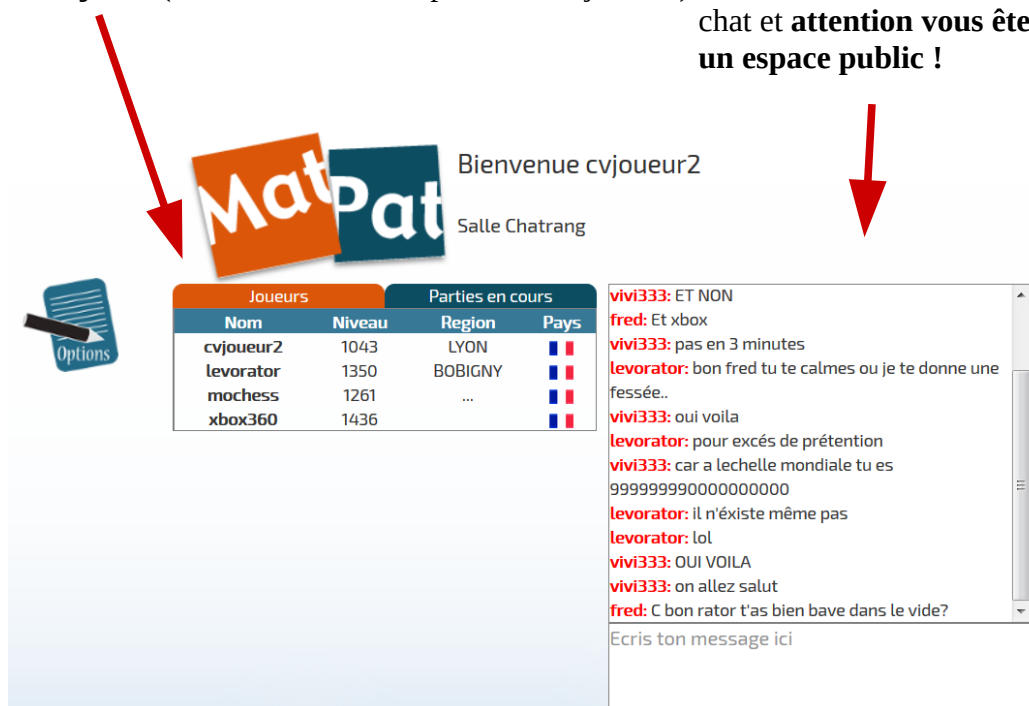
S. Bicheler, Atelier Échecs, Collège Vendôme, 69006 Lyon

En salle techno au Grand collège, vous devez avoir votre identifiant et votre mot de passe que vous utilisez à l'intérieur du collège pour vous connecter au réseau (pour les 6^è, pas celui de l'Annexe mais celui du CDI qui sera fourni par M. Bicheler).

Pour l'accès à la salle de jeu habituelle « **Chatrang** », cliquez ici :



Vous voilà **prêt à jouer** (inviter et être invité par d'autres joueurs). Utilisez avec modération le chat et **attention vous êtes dans un espace public !**



BON JEU !

M. Bicheler

S. Bicheler, Atelier Échecs, Collège Vendôme, 69006 Lyon