Escaper: Que fait KGS contre les escapers ?

Si un joueur a trop de parties inachevées qu'il a quitté en premier, il perdra par forfait la plus ancienne d'entre elles.

Détails techniques (à partir du serveur 3.3.20) :

Seules les parties comptabilisées sont prises en compte. Et ce parce que les parties amicales n'influencent pas le classement.

Le serveur se souvient du nom du joueur qui quitte en premier une partie de ce type. La tolérance s'échelonne entre cinq et dix parties inachevées (entre ces bornes, il faut qu'il y ait au moins dix défaites "honnêtes" - c'est-à-dire au temps, par abandon, ou au décompte - par partie "escapée"). Au delà, le serveur sanctionne le joueur en le faisant perdre par forfait sa partie la plus anciennement quittée.

Si un joueur a déjà 10 défaites par forfait, il est considéré comme "escaper chronique" et perd immédiatement par forfait toute partie quittée avant la fin.

La peine n'est pas appliquée à la première partie quittée parce que le serveur laisse le bénéfice du doute à l'utilisateur qui peut avoir de bonnes raisons de ne pas terminer sa partie (ordinateur qui plante, réseau instable, coup de téléphone important, parents insistants, ...)

Détails techniques (jusqu'au serveur 3.3.19) :

Seules les parties comptabilisées avec limite de temps sont prises en compte. Et ce parce que les parties amicales n'influencent pas le classement et parce que les parties sans limite de temps sont utilisées pour jouer par courriel.

Le serveur se souvient du nom du joueur qui quitte en premier une partie de ce type. La tolérance s'échelonne entre trois et dix parties inachevées (entre ces bornes, elle est de 1/10e du total des parties comptabilisées). Au delà, le serveur sanctionne le joueur en le faisant perdre par forfait sa partie la plus anciennement quittée.

Si un joueur a déjà 10 défaites par forfait, il est considéré comme "escaper chronique" et perd immédiatement par forfait toute partie quittée avant la fin.

La peine n'est pas appliquée à la première partie quittée parce que le serveur laisse le bénéfice du doute à l'utilisateur qui peut avoir de bonnes raisons de ne pas terminer sa partie (ordinateur qui plante, réseau instable, coup de téléphone important, ...)

Unique solution ID: #1001
Auteur : glue

Escaper: Que fait KGS contre les escapers ?

Dernière mise à jour : 2007-10-20 13:24