



Retrouvez l'essentiel de cette notice dans un [tutoriel](#) vidéo disponible sur la chaîne Youtube de notre hébergeur ChessMOOC.

Présentation

Les arbitres connaissent tous PAPI, le programme fourni par la Fédération, qui permet de gérer les tournois d'échecs. PAPI permet, dans une interface unique, d'importer des joueurs depuis la base FFE, de calculer automatiquement les appariements, et de saisir les résultats. C'est l'arbitre qui saisit, en fin de ronde, les résultats collectés par des moyens qui dépendent de l'organisateur.

Les arbitres connaissent tous aussi le désagrément de devoir ré-apparier une ronde suite à une contestation causée par un résultat mal collecté ou mal recopié. Ils connaissent également le stress d'être harcelé par tel ou tel s'enquérant du résultat d'un autre joueur. Et même si tout se déroule à merveille, l'arbitre préférerait mieux utiliser le temps nécessaire pour saisir les résultats dans PAPI et faire sa sauvegarde à chaque ronde¹.

TOP est une solution qui élimine ces désagréments et ces pertes de temps, tout en apportant un surcroît de sécurité dans les tournois, principalement rapides et blitz.

Visuellement, il s'agit d'une feuille d'appariement électronique, sur laquelle les joueurs sélectionnent leur nom et entrent le résultat de leur partie.

TOP s'utilise **en complément** de PAPI, il ne s'y substitue pas.



Ech	Pts	elo	Blancs	rés.	Noirs	elo	Pts
1	0	1800	Jean DUPONT	...	Chloe LEFEBVRE	1399	0
2	0	1399	Alice LEROY	...	Nicolas DURAND	1700	0
3	0	1700	Loic MARTIN	...	Kofi MBENGUE	1399	0
4	0	1399	Jade MICHEL	...	Herve RICHARD	1600	0
5	0	1400	Petit LOUISE	...	Ines MOREL	1399	0
6	0	1399	Manon BERTRAND	...	Kham NGUYEN	1399	0
7	0	1399	Mehdi BOUZID	...	Jules ROUX	1399	0
8	0	1399	Marie FONTAINE	=	Babakar SAMBA	1399	0
9	0	1399	Lucas GIRARD	...	Michel MOREAU	1334	0
10	0	1200	Clement DUBOIS	...	Jalil HADDAD	1399	0
11	0	1399	Philippe LAMBERT	1-0	Gwendal ROBERT	1200	0
12	0	1200	Catherine THOMAS	...	Emma LAURENT	1399	0
13	0	1399	Nathalie MULLER	...	Mariam BANDA	1399	0
14	0	1399	Hugo ROUSSEAU	...	Liam BONNET	1399	0
15	0	1399	Fahima SAIDI	...	Lina DAVID	1399	0
16	0	1399	Amadou TUTU	0-1	Leo FOURNIER	1399	0
17	0	1000	Jeanne BERNARD	1-F	EXEMPT	0	0

Le programme peut s'utiliser selon différents degrés de sophistication, représentés par des pastilles de couleur verte, jaune ou orange dans ce document.

- 
 Installation et utilisation basique : pas de logo, tournoi à moins de 70 joueurs, pas de sauvegarde. La première partie de ce guide décrit l'installation et l'utilisation simplifiée.
- 
 La deuxième partie traite de l'utilisation des logos (clubs et sponsors).
- 
 La troisième partie concerne l'utilisation avancée : sauvegarde, mode multiposte, gestion de plusieurs tournois sur un seul PC ou plusieurs PC en réseau, etc.
- 
 La dernière partie propose quelques bonus : suggestions d'agencement du matériel, désactivation des alertes de sécurité, et quelques infos sur le projet TOP.

¹ Quoi !? Vous ne faites pas une sauvegarde à chaque ronde comme le recommande la fédération ??



Installation

Configuration requise

Côté matériel, il faut un PC sous Windows 8 minimum, où MS Office 64 bits n'est pas installé.

Installation

1. Téléchargez l'archive TOP.zip depuis www.chessmooc.org/TOP.
2. Créez un dossier pour TOP sur votre disque, par exemple C:\TOP²
3. Décompactez les fichiers contenus dans l'archive TOP.zip dans ce dossier.
4. Vérifiez que les fichiers TOP.accde³ et tournoi.papi sont bien visibles depuis l'explorateur de fichiers.
5. Allez sur [cette page](#)⁴ du site de microsoft pour accéder au téléchargement d'Access 2016 runtime. Si le lien ne fonctionne pas, tapez "access 2016 runtime" dans la fenêtre de recherche du site microsoft.com. Vous aurez le choix entre deux versions ; choisissez la version 32 bits (x86). Si une autre version d'Access Runtime que la 32 bits de 2016 est installée sur le PC, il faut la désinstaller.
6. Après avoir redémarré le PC, le fichier TOP.accde porte une icône Access, l'installation est terminée



Bien que ce soit techniquement possible, il n'est pas recommandé d'utiliser TOP avec la version complète d'Access car les joueurs pourraient altérer les données du tournoi.



Utilisation simplifiée

Dans sa configuration par défaut, TOP « attaque » un tournoi fictif (9 rondes) nommé *tournoi.papi* présent dans le fichier TOP.zip. Vous avez décompacté tous les fichiers de cette archive dans le dossier de votre choix, cette boule papi est donc dans le même dossier que TOP.accde. Regardez comment fonctionne TOP avec cet exemple, vous attaquerez votre propre tournoi dans un deuxième temps.

- Lancez PAPI, ouvrez le tournoi nommé **tournoi.papi**, inutile d'apparier la ronde n°1.
- Lancez TOP en double-cliquant sur TOP.accde. Une alerte de sécurité se déclenche, ignorez-la, vous verrez plus loin comment la désactiver.
- La fenêtre de démarrage apparaît.
- Mettez TOP en plein écran en double-cliquant sur la barre de titre.
- Cliquez sur le bouton **flèche droite** pour afficher la feuille d'appariements



² De manière générale, il faut éviter de mettre de tels dossiers sur le bureau ou dans **Mes Documents**. Le chemin d'accès au dossier TOP **ne doit pas** contenir d'espace.

³ Si l'extension .accde n'est pas visible, activez l'affichage des extensions de fichier (W7 : Option des dossiers, W10 : onglet Affichage).

⁴ Pour information ou pour mémoire, il faut parfois appuyez sur la touche CTRL pour cliquer sur un lien dans un PDF.

La fenêtre qui apparaît est la liste des joueurs par ordre alphabétique, en deux colonnes. Lors d'un tournoi réel, c'est le moment d'inviter les joueurs à vérifier que leur nom figure bien sur cette liste, ce qui évite d'apparier la ronde 1, puis de l'afficher, avec alors qu'un joueur présent n'a pas été inscrit dans le tournoi.

Le bas de la fenêtre indique que TOP est en attente d'appariement de la ronde 1.

1670	Mariam BENDA	LEROY Alice	1350
1580	Jeanne BERNARD	MARTIN Loïc	1630
1395	Manon BERTRAND	MBENGE Kofi	1890
1340	Liam BONNET	MICHEL Jade	1360
1750	Mehdi BOUZID	MOREAU Michel	1842
1920	Lina DAVID	MOREL Ines	1455
1550	Clement DUBOIS	MULLER Nathalie	1735
1805	Jean DUPONT	NGUYEN Kham	1730
1642	Nicolas DURAND	PETIT Louise	1690
1800	Marie FONTAINE	RICHARD Herve	1590
1910	Leo FOURNIER	ROBERT Gwendal	1560
1458	Lucas GIRARD	ROUSSEAU Hugo	2010
1280	Jalil HADDAD	ROUX Jules	1968
1690	Philippe LAMBERT	SAIDI Fahima	1700
1475	Emma LAURENT	SAMBA Babakar	1900
1720	Chloe LEFEBVRE	THOMAS Matteo	1210
1682	Theo LEGRAND	il y aura un exempt	0

En attente de l'appariement de la ronde 1

Une fois que la liste des participants a été vérifiée, appariez la ronde 1 sous PAPI. Vous n'avez rien à faire sous TOP, les appariements s'affichent quelques secondes après qu'ils ont été faits sous PAPI.

La fenêtre qui apparaît est une feuille d'appariements par numéro de table tout ce qu'il y a de plus classique

En bas de la feuille, une ligne d'état indique la ronde en cours.

Ech	Pts	elo	Blancs	rés.	Noirs	elo	Pts
1	0	2010	ROUSSEAU Hugo	...	LEGRAND Theo	1682	0
2	0	1670	BENDA Mariam	...	ROUX Jules	1968	0
3	0	1920	DAVID Lina	...	DURAND Nicolas	1642	0
4	0	1630	MARTIN Loïc	...	FOURNIER Leo	1910	0
5	0	1900	SAMBA Babakar	...	RICHARD Herve	1590	0
6	0	1580	BERNARD Jeanne	...	MBENGE Kofi	1890	0
7	0	1842	MOREAU Michel	...	ROBERT Gwendal	1560	0
8	0	1550	DUBOIS Clement	...	DUPONT Jean	1805	0
9	0	1800	FONTAINE Marie	...	LAURENT Emma	1475	0
10	0	1458	GIRARD Lucas	...	BOUZID Mehdi	1750	0
11	0	1735	MULLER Nathalie	...	MOREL Ines	1455	0
12	0	1395	BERTRAND Manon	...	NGUYEN Kham	1730	0
13	0	1720	LEFEBVRE Chloe	...	MICHEL Jade	1360	0
14	0	1350	LEROY Alice	...	SAIDI Fahima	1700	0
15	0	1690	LAMBERT Philippe	...	BONNET Liam	1340	0
16	0	1280	HADDAD Jalil	...	PETIT Louise	1690	0
17	0	1210	THOMAS Matteo	1-F	EXEMPT	0	0

en cours : ronde 1

L'autre bouton, représentant des flèches imbriquées, appelé bouton **Refresh**, permet de rafraîchir la page en cas de besoin.

Sur cette feuille d'appariements, les joueurs peuvent cliquer sur le numéro de la table, sur leur nom, ou sur la case résultat "..." pour faire apparaître la feuille de saisie du résultat ci-dessous.

Table 4

Jeanne BERNARD ... Herve RICHARD

VICTOIRE DES BLANCS NULLE VICTOIRE DES NOIRS

sortie

Il suffit alors de cliquer sur le bouton correspondant au résultat. Si le joueur ne voit pas son nom, ça arrive s'il a cliqué sur la mauvaise table, il clique simplement sur le bouton **Sortie** puis recommence.

Le fait de saisir un résultat l'enregistre **immédiatement** dans la boule papi. On ne peut pas saisir un résultat pour une table où un résultat a déjà été saisi. Donc, si un joueur se trompe, il ne peut pas corriger le tir par lui-même ; il doit le signaler à l'arbitre, qui enregistre alors manuellement le résultat dans Papi. Un résultat saisi dans Papi est toujours prioritaire, il n'est jamais écrasé par TOP.

Lorsqu'un résultat est saisi dans TOP, il n'apparaît pas spontanément dans le programme papi. Pour voir les résultats saisis, il faut utiliser la flèche gauche | < | pour accéder à la ronde précédente puis revenir à la ronde actuelle avec la flèche droite | > |.

Une fois que le résultat est corrigé dans Papi, le bouton **Refresh** permet de mettre à jour la feuille d'appariements dans TOP.



Passage à la ronde suivante (système suisse)

Lorsque tous les résultats de la première ronde sont saisis, le bandeau d'état indique "**en attente d'appariement de la ronde n° 2**". TOP attend que les appariements de la deuxième ronde soient réalisés sous Papi pour les afficher.

Dans Papi, pour passer à la ronde n°2 afin de l'apparier, vous avez le choix entre

- Appuyez sur | < | puis sur | > | pour faire apparaître les résultats de la ronde 1, puis à nouveau sur | > | pour faire apparaître la ronde n°2.
- Appuyez sur | > | et ignorer l'avertissement

Dès⁵ que les appariements sont réalisés sous Papi, ils apparaissent dans TOP.

Procédez de la même manière pour les rondes suivantes.

Dans TOP, le passage entre les rondes est automatique. L'arbitre lance TOP en début de tournoi, puis n'y revient que pour le fermer à la fin du tournoi.

Passage à la ronde suivante (système Berger)

Dans un toutes rondes au système Berger, les appariements de toutes les rondes sont créés par Papi dès la première ronde. En conséquence, TOP ne doit jamais attendre l'appariement de la ronde suivante. Les appariements de la ronde **n** sont donc affichés dès que le dernier résultat de la ronde **n-1** est saisi.



Attention, avec un nombre impair de joueurs, Papi n'apparie pas exempt le joueur isolé, c'est à l'arbitre de le faire. Veillez donc à apparier l'exempt pour chaque ronde **avant** de lancer TOP. A défaut, l'exempt n'apparaîtra pas dans la feuille d'appariement (ce n'est pas grave) mais en plus, à la ronde suivante, le joueur exempt ne voit pas son score incrémenté du point de l'exempt (ça, c'est très grave ! ...)

Gérer un tournoi quelconque

Pour gérer votre propre tournoi, rien de plus simple :

- Créez votre tournoi sous Papi et enregistrez-le à l'emplacement de votre choix.
- Dans TOP, fermez (CTRL+F4)⁶ la fiche d'appariements si elle est ouverte
- Dans la fenêtre d'accueil, cliquez sur l'icône 'Outils', la page de configuration apparaît.
- Le champ "boule PAPI" indique l'emplacement du tournoi en cours.



⁵ TOP vérifie toutes les 5 secondes si la ronde suivante est appariée. Un délai de 5 secondes maxi peut donc être observé

⁶ Notez que ce raccourci est propre à Windows, il ferme la fenêtre en cours quelque soit l'application.

- Cliquez sur l'icône **A** pour sélectionner votre propre boule papi. Note : les chemins et noms de fichier avec des espaces ne sont pas acceptés.
- Sauvegardez votre nouveau réglage en cliquant sur l'icône **B**.
- Fermez la fenêtre (**C**) pour retourner à l'écran d'accueil
- Vérifiez que les informations tournoi ont correctement été mises à jour, puis cliquez sur le bouton avec la flèche pour afficher les appariements



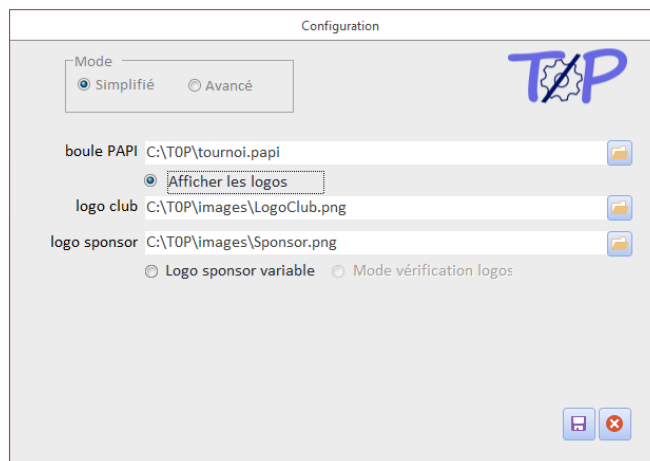
Ajout de logos

TOP vous permet d'afficher le logo de votre club, et celui d'un ou plusieurs sponsors. Le logo Sponsor peut être unique, ou changer à chaque ronde.

Pour activer l'affichage des logos, il suffit d'aller dans le menu et d'activer l'option **Afficher les logos**, ce qui a pour effet d'activer plusieurs réglages

Par défaut, TOP propose des logos factices. Cliquez sur l'icône de sélection du fichier puis choisissez le logo de votre club (format png ou jpg).

Choisissez de la même manière le logo de votre sponsor.



Notez que la taille des logos est fixe. Si la fenêtre n'est pas assez large pour les afficher, ils seront masqués.



Comme pour le nom de fichier de la boule papi, les noms de fichiers et les dossiers dans lesquels ils sont situés ne doivent pas comporter d'espace. A partir de la version 2.0, un avertissement retentit si vous tentez de sauvegarder les réglages après avoir sélectionné un fichier avec un espace.

Mode multi-logos

Il est possible de modifier le logo du sponsor à chaque ronde (maxi 9). Dans ce cas vous devez mettre dans le même dossier autant de logos qu'il y a de rondes⁷.

Supposons que l'image définie pour le sponsor est **LogoSponsor.png**, alors, pour la ronde n°1, TOP affichera l'image **LogoSponsor-1.png**. Pour la ronde n°2, **LogoSponsor-2.png** et ainsi de suite. Pour un tournoi de 10 rondes ou plus, la ronde 10 bouclera sur le logo de la ronde 1. Les fichiers de téléchargement de TOP contiennent un jeu de 9 fichiers correspondant à l'exemple ci-dessus, il suffit d'activer le MultiLogo pour en voir l'effet.



Vous avez la possibilité de sélectionner l'un de vos logos, avec l'icône de sélection de fichier. TOP affichera dans la case Logo sponsor le nom réel du fichier, n'oubliez pas d'enlever manuellement les 3 caractères (ex "-3") du nom du fichier.

L'option **Mode vérification logos** est utile pour vérifier qu'il n'y a pas de problème de nom de fichier, et que chaque logo passe bien à l'écran. Dans ce mode, les logos défilent toutes les 5 secondes plutôt que de défiler à chaque ronde. Une fois que vous avez vérifié que tout est OK, n'oubliez pas de désactiver l'option avant de lancer le tournoi !

⁷ Si vous avez plus de rondes que de sponsors, il faut dupliquer les fichiers de logo. Ou chercher de nouveaux sponsors...



Utilisation avancée / Mode Zoom

L'option **Mode zoom** permet d'afficher la feuille d'appariements avec de plus gros caractères que dans le mode normal. Evidemment, le nombre maximum de joueurs affichables sur un écran s'en trouve diminué.

En mode zoom, l'espace à droite de la feuille d'appariement est naturellement réduite, et peut empêcher l'affichage normal des logos. Dans ce cas, TOP vous alertera, et masquera automatiquement les logos.



Utilisation avancée / Gains par forfait

Par défaut, la fenêtre de saisie du résultat n'affiche que 3 options : Victoire des Noirs, des Blancs, et nulle. Ce choix permet de simplifier l'interface au maximum. Lorsqu'un joueur gagne par forfait, l'arbitre doit saisir le gain par forfait dans papi, et le noter dans son calepin (pour l'option Sauvegarde expliquée plus loin).

Si vous le souhaitez, vous pouvez activer l'option qui affiche les boutons de gain par forfait

Pour cela, il suffit d'activer l'option **Boutons Forfait** dans le menu **Outils**. La fenêtre de saisie du résultat affiche alors 2 boutons supplémentaires



Utilisation avancée / Sauvegardes

TOP vous met à l'abri d'un incident technique qui surviendrait lors du tournoi.

Un premier niveau de sécurité est assuré par une mise à jour en temps réel de la boule papi (appelons-la **tournoi.papi**). Chaque fois qu'un joueur enregistre un résultat, ce résultat est immédiatement enregistré dans **tournoi.papi**. Si une coupure de courant intervient, il suffit de relancer TOP, le tournoi reprendra exactement là où il s'est arrêté. Même chose si TOP est fermé inopinément. Ce niveau de sécurité est intrinsèque, vous n'avez rien à faire pour en profiter.

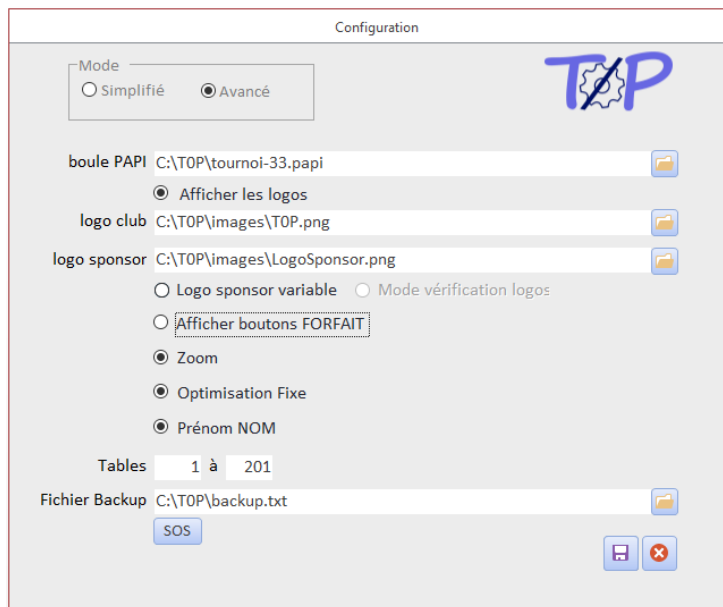
Un second niveau de sécurité vous met à l'abri d'un crash du disque où est sauvegardé **tournoi.papi**. C'est très peu probable, mais c'est possible. Cette sécurité repose sur un fichier **backup.txt** situé par défaut dans le dossier TOP. Il contient les appariements et les résultats saisis par les joueurs. Ce fichier est créé s'il n'existe pas au démarrage de TOP. En utilisant TOP, il n'est donc inutile de faire des sauvegardes de la boule papi à chaque ronde.

Ce deuxième niveau de sécurité est volontaire, c'est à vous de décider de le mettre en œuvre ou non.

Bien évidemment, pour se prémunir d'un crash du disque, il faut que **tournoi.papi** et le fichier **backup.txt** soient sur des supports physiques différents.

L'accès aux paramètres de sauvegarde ne sont accessible que dans le mode **Avancé**. Ce mode fait apparaître l'option **Fichier Backup**. Dans cette option, vous ne choisissez pas le nom du fichier, mais uniquement son emplacement.

Pour modifier l'emplacement du fichier de sauvegarde **backup.txt**, sélectionnez le dossier de votre choix à partir du menu Outils.



La sauvegarde ne fonctionne que si vous disposez d'une sauvegarde de la boule papi. Dès que la boule papi contient la liste définitive des joueurs, créez une copie de la boule papi, que vous sauvegarderez sur un autre disque que celui qui contient **tournoi.papi**. Le plus simple, c'est de mettre votre sauvegarde (que vous nommerez par exemple **tournoi-sauv.papi**) dans le même dossier que le fichier **backup.txt**. La sauvegarde se base sur le nom du tournoi, n'en changez pas en cours de route.



Si vous rajoutez des joueurs en cours de tournoi, il faut refaire une nouvelle sauvegarde de la boule papi.

En cas de besoin, restaurez simplement la sauvegarde en suivant ces étapes :

1. Renommez votre **tournoi-sauv.papi** en **tournoi.papi**
2. Lancez TOP, allez dans le menu Outils et cliquez sur **SOS**.
3. Dès que la sauvegarde est terminée, vous pouvez démarrer le tournoi.

Le fichier de backup contient les appariements de chaque ronde (y compris l'exempt) et le résultat saisi par chaque joueur. Si **tournoi.papi** est sur un disque qui crashe au milieu de la ronde 4, TOP vous permet de restaurer les résultats des 3 premières rondes, les appariements de la ronde 4, et les résultats saisis pour cette ronde 4.



Important : le fichier **backup.txt** ne contient pas les résultats saisis manuellement dans PAPI, comme les corrections de l'arbitre dans papi, après une saisie erronée d'un joueur. Il ne contient pas non plus les forfaits si vous n'avez pas activé l'option (voir plus haut). Notez donc dans votre calepin de tournoi les saisies manuelles dans PAPI, de manière à pouvoir les réintégrer après la restauration d'une sauvegarde.

Un conseil : entraînez-vous à effectuer une restauration, une fois le tournoi terminé, ça vous permettra d'être 100% zen lors des tournois suivants.



Choix du mode d'affichage des noms

Par défaut TOP nomme les joueurs dans le mode Prénom NOM, comme on le fait dans la vraie vie. Si vous préférez utiliser le mode NOM Prénom, comme dans PAPI, décochez la case **Prénom NOM**.



Gestion des joueurs à place fixe

Si vous avez un ou plusieurs joueurs en situation de handicap nécessitant un placement en table fixe, vous le précisez dans la fiche joueur dans PAPI. Pour faire court, on parlera de joueurs fixes.

Si vous affichez les appariements par table à partir de papi, vous constatez que les tables laissées vides par les joueurs fixes sont inoccupées. Si vous avez 3 joueurs fixes dans votre tournoi, ça vous oblige à installer 3 échiquiers de plus que nécessaire.

Par défaut, TOP optimise l'espace en faisant remonter d'une table vers le haut tous les joueurs devant jouer à une table d'ordre supérieur à celle qui a été laissée vide par le joueur fixe.

Tournoi fictif 33 joueurs Appariements de la ronde 1

Ech.	Pts	Blancs	Res.	Noirs
1	0	ROUSSEAU Hugo	2010 N	LEGRAND Theo
2	0	BENDA Mariam	1670 N	ROUX Jules
99	0	DAVID Lina	1920 N	DURAND Nicolas
4	0	MARTIN Loïc	1630 N	FOURNIER Leo
5	0	SAMBA Babakar	1900 N	RICHARD Herve
6	0	BERNARD Jeanne	1580 N	MBENGE Kofi
7	0	MOREAU Michel	1842 N	ROBERT Gwendal
8	0	DUBOIS Clement	1550 N	DUPONT Jean
9	0	FONTAINE Marie	1800 N	LAURENT Emma
10	0	GIRARD Lucas	1458 N	BOUZID Mehdi
98	0	MULLER Nathalie	1735 N	MOREL Ines
12	0	BERTRAND Manon	1395 N	NGUYEN Kham
13	0	LEFEBVRE Chloe	1720 N	MICHEL Jade
14	0	LEROY Alice	1350 N	SAIDI Fahima
15	0	LAMBERT Philippe	1690 N	BONNET Liam
16	0	HADDAD Jalil	1280 N	PETIT Louise
17	0	THOMAS Mattheo	1210 N	1 - F EXEMPT

Tournoi Zéro Papier V2.0 - www.chessmoo.org/TOP - TOP									
Fichier		Dites-nous ce que vous voulez faire..							
Ech	Pts	elo		Blancs	rés.	Noirs			
1	0	2010		ROUSSEAU Hugo		LEGRAND Theo			
2	0	1670		BENDA Mariam	...	ROUX Jules			
99	0	1920		DAVID Lina	...	DURAND Nicolas			
3	0	1630		MARTIN Loic	...	FOURNIER Leo			
4	0	1900		SAMBA Babakar	...	RICHARD Herve			
5	0	1580		BERNARD Jeanne	...	MBENGE Kofi			
6	0	1842		MOREAU Michel	...	ROBERT Gwendal			
7	0	1550		DUBOIS Clement	...	DUPONT Jean			
8	0	1800		FONTAINE Marie	...	LAURENT Emma			
9	0	1458		GIRARD Lucas	...	BOUZID Mehdi			
98	0	1735		MULLER Nathalie	...	MOREL Ines			
10	0	1395		BERTRAND Manon	...	NGUYEN Kham			
11	0	1720		LEFEBVRE Chloe	...	MICHEL Jade			
12	0	1350		LEROY Alice	...	SAIDI Fahima			
13	0	1690		LAMBERT Philippe	...	BONNET Liam			
14	0	1280		HADDAD Jalil	...	PETIT Louise			
15	0	1210		THOMAS Mattheo	1-F	EXEMPT			

Cette option est désactivable, en décochant la case **Optimisation Fixe**



Appariements html

Si vous n'avez pas de grand écran, et que vous utilisez TOP principalement pour la saisie des résultats par les joueurs eux-mêmes, vous pouvez avoir un petit attroupement devant l'écran lorsque les joueurs y consultent les appariements. Vous pouvez alors apprécier de pouvoir imprimer les appariements. Problème : les numéros de table peuvent parfois varier entre PAPI et TOP. C'est notamment le cas lorsque vous optimisez les joueurs fixes, comme indiqué au paragraphe précédent.

A partir de la version 2.0, TOP génère un fichier **appariements.html** dans le même dossier que TOP.acdde. Son utilisation diffère en certains points de la liste générée par PAPI.

Quand vous sélectionnez « **listes / appariements par table** » dans PAPI, ça lance automatiquement le navigateur par défaut de Windows : internet explorer ou microsoft edge. Il faut recommencer l'opération à chaque ronde puisque PAPI génère un fichier différent pour chaque ronde.

Si vous voulez afficher les appariements générés par TOP, ouvrez le navigateur de votre choix, puis ouvrez (CTRL + O) le fichier **appariements.html**.

Tournoi fictif 33 joueurs - Ronde n°1

Ech	Pts	elo	Blancs	Noirs	elo	Pts
1	0	2010	ROUSSEAU Hugo	-	LEGRAND Theo	1682 0
2	0	1670	BENDA Mariam	-	ROUX Jules	1968 0
99	0	1920	DAVID Lina	-	DURAND Nicolas	1642 0
3	0	1630	MARTIN Loïc	-	FOURNIER Leo	1910 0
4	0	1900	SAMBA Babakar	-	RICHARD Herve	1590 0
5	0	1580	BERNARD Jeanne	-	MBENGE Kofi	1890 0
6	0	1842	MOREAU Michel	-	ROBERT Gwendal	1560 0
7	0	1550	DUBOIS Clement	-	DUPONT Jean	1805 0
8	0	1800	FONTAINE Marie	-	LAURENT Emma	1475 0
9	0	1458	GIRARD Lucas	-	BOUZID Mehdi	1750 0
98	0	1735	MULLER Nathalie	-	MOREL Ines	1455 0
10	0	1395	BERTRAND Manon	-	NGUYEN Kham	1730 0
11	0	1720	LEFEBVRE Chloe	-	MICHEL Jade	1360 0
12	0	1350	LEROY Alice	-	SAIDI Fahima	1700 0
13	0	1690	LAMBERT Philippe	-	BONNET Liam	1340 0
14	0	1280	HADDAD Jalil	-	PETIT Louise	1690 0
15	0	1210	THOMAS Mattheo	-	EXEMPT	0 0

A la ronde suivante, TOP met à jour le fichier html, il suffit donc de rafraichir la page (F5) depuis le navigateur.

Vous constaterez que le tableau est plus tassé, les largeurs de colonnes étant ajustées automatiquement avec la longueur du plus long nom dans chaque colonne, ce qui vous permet d'imprimer avec un plus gros facteur de zoom sur les tournois à nombre limité de joueurs.

Ceux qui ont des connaissances en formatage CSS peuvent éditer le fichier *header-css.htm* et personnaliser l'apparence de la feuille d'appariements, par exemple en y ajoutant le logo du club.



Désactivation de l'alerte de sécurité

L'alerte de sécurité s'affiche dès que vous accédez à des données situées dans un endroit qui n'a pas été déclaré digne de confiance pour Access. Pour déclarer de tels endroits, il faut ajouter des clés dans la base de registres. Ça peut faire peur, mais c'est inoffensif si c'est bien fait. On distingue deux cas

Cas n°1 – TOP se trouve dans le dossier C:\TOP

double-cliquez sur le fichier *Trust-TOP&TOP2.reg* et acceptez que Windows modifie la base de registres. Cette opération ajoute 2 dossiers de confiance : **C:\TOP** , ainsi qu'un autre dossier **C:\TOP2** pour une éventuelle utilisation du mode multi-tournois.

Cas n°2 – TOP se trouve dans un dossier quelconque

Lancez un éditeur de texte tel que notepad.exe, ouvrez *Trust-TOP&TOP2.reg* et modifiez la ligne "Path"="C:\\TOP\\" Pour remplacer le chemin C:\TOP\ par le chemin qui correspond à votre installation. Vous aurez remarqué que dans ce fichier, il faut remplacer les antislash \ par des double antislash \\\

Une fois la modification effectuée et sauvegardée, faites ce qui est indiqué au cas n°1.



Utilisation avancée / Mode multiposte

Selon la résolution de l'écran, TOP peut afficher 35-40 tables maximum. Un tournoi jusqu'à 120-130 joueurs peut être géré en mode portrait comme expliqué plus loin. Au-delà, il faut faire tourner simultanément plusieurs instances⁸ de TOP, ce qu'on appelle le mode multiposte.



Important : la version 1.2 est en mode beta principalement parce que ce mode n'a pas été beaucoup testé. Faites des essais en situation réelle si vous comptez l'utiliser.

Sur le principe le mode multiposte est très simple : plusieurs instances tournent sur la même boule papi. Les instances peuvent tourner sur le même PC, ou plusieurs PC connectés en réseau. Voyons chaque cas séparément, dans le cas simple de 2 instances.

⁸ En informatique, une instance est une exécution d'un programme. Quand deux instances d'un programme tournent, ça veut simplement dire que le même programme tourne à deux endroits différents.

Deux instances sur un seul PC

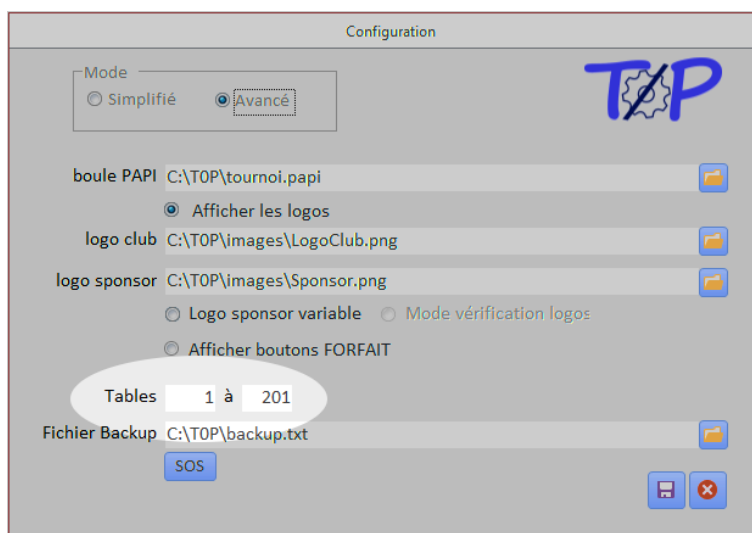
C'est le cas le plus simple à mettre en œuvre. Mais un seul PC, ça veut dire une seule souris, soyez-en conscient. Typiquement, dans un gros tournoi de blitz, ça peut créer des bouchons au poste de saisie.

Côté matériel, il faut que le PC permette de connecter 2 écrans. Mais ça peut être aussi un seul écran 16:9, avec une première instance de TOP tournant sur la partie gauche, une deuxième sur la partie droite. Dans ce cas-ci, vous avez intérêt à désactiver l'affichage des logos. Avec 2 écrans, vous pouvez, pourquoi pas, afficher des logos différents, chaque instance étant indépendante.

En pratique, il suffit de dupliquer tous les fichiers de TOP, un premier jeu se trouvant pas exemple dans le dossier C:\TOP, l'autre dans C:\TOP2.

Chaque instance est configurée pour "attaquer" la même boule Papi. Pour que chaque instance affiche sa propre plage de table, Il suffit de régler le paramètre **Tables** de manière à ce que, par exemple, le PC n°1 affiche les tables 1 à 30, et le PC n°2 affiche les tables 31 à 60

Les deux instances peuvent tout à fait utiliser le même fichier de sauvegarde.



Deux PCs en réseau

Nous ne traiterons pas ici des problèmes de mise en réseau de PC, n'utilisez cette solution que si vous maîtrisez le sujet.

Avec deux PCs en réseau, chaque PC a son propre dossier TOP, typiquement sur le chemin **C:\TOP** et le même jeu de fichiers. La boule papi est, pour faire simple, sur le PC n°1, par exemple **C:\PAPI\Montournoi.papi**. Sur ce PC n°1, TOP pointe sur ce fichier, tout est normal

Sur le PC n°2, configurez simplement TOP pour qu'il pointe sur ce même fichier, qui est donc sur le réseau.

Si vous réglez le mode de sauvegarde, laissez les dossiers de backup sur des fichiers différents, pour éviter des conflits d'écriture. En cas de restauration, il faudra restaurer les résultats saisis sur le PC n°1, puis ceux saisis sur le PC n°2.



Utilisation avancée / Mode multi-tournois

De nombreux tournois sont divisés en plusieurs tournois, typiquement un open A et un open B. Dans papi, vous pouvez ouvrir plusieurs tournois simultanément. TOP ne gère qu'un seul tournoi à la fois, il faut donc ouvrir plusieurs instances, comme dans le cas multi-postes traité plus haut.

Installez deux fois TOP, chacun dans un dossier différent, typiquement C:\TOP et C:\TOP2. L'avantage de choisir ces noms-là, c'est que vous pourrez très simplement enlever les alertes de sécurité (voir plus haut).

Selon le nombre de participants de chaque tournoi, vous choisirez de mettre les deux fenêtres de TOP l'une au-dessus de l'autre ou l'une à côté de l'autre. Vous l'aurez probablement remarqué, la hauteur de la fenêtre d'appariements s'ajuste à la hauteur de la fenêtre de TOP quand vous appuyez sur la flèche droite. La marche à suivre consiste donc à ajuster la taille des fenêtres sur le bureau, puis de fermer et relancer TOP. Chaque instance mémorise sa position sur le bureau quand vous la fermez.

Là encore, les deux instances peuvent tout à fait utiliser le même fichier de sauvegarde. En cas de problème, lors de la restauration chaque tournoi récupèrera ses propres résultats dans le fichier backup.txt

Bonus / Appariements accélérés

Papi propose 4 types d'accélération pour les tournois au système suisse. Seule l'accélération de Haley est traitée TOP à peu près de la même manière que dans PAPI.

Pour les autres types d'accélération, les appariements affichés seront ceux calculés par Papi avec le point fictif, mais celui-ci ne sera pas pris en compte pour la numérotation des tables. En conséquence, TOP placera les joueurs à des tables différentes de celles indiquées par Papi. Dans ce cas, si vous souhaitez afficher dans la salle les appariements imprimés, il faut utiliser la feuille d'appariements html générée par TOP, comme expliqué plus haut.

Bonus / Gestion des tournois de taille intermédiaire (80 à 130 joueurs)

Avec un seul écran ou un seul vidéo projecteur, TOP ne permet d'afficher que 35 à 40 tables.

Pour les tournois de plus 120-130 joueurs, il faut passer au mode multiposte comme expliqué plus haut.

Pour les tailles intermédiaires, un bon compromis consiste à utiliser TOP en mode portrait. A partir de certaines versions de Windows 8, et sur toutes les versions de Windows 10, vous pouvez très facilement changer l'orientation de l'écran. Il suffit de taper CTRL + ALT + ← , le sens de la flèche déterminant l'orientation.

Bonus /Conseils de mises en oeuvre

Avant le tournoi, faites des essais avec le matériel définitif (PC et écran), et un nombre de joueurs légèrement supérieur au maximum attendu.



Méfiez-vous des vidéoprojecteurs premier prix, ils offrent souvent un faible contraste, ce qui peut altérer certaines mises en forme (nom du perdant en grisé) ou rendre hideux le logo de votre sponsor. Un essai préalable s'impose !

Comme pour n'importe quel tournoi, il est utile de sensibiliser les joueurs à la rigueur qui s'impose quand on ramène son résultat à l'arbitre, ou qu'on le saisit directement à l'écran. Pour minimiser les risques, proposez que soit le gagnant qui saisit le résultat, ou le mieux classé en cas de nulle. L'autre joueur étant invité à vérifier que l'affichage mis à jour suite à la saisie est bien conforme à la réalité.

Bonus /FAQ

Y a-t-il un support ?



Il est important de noter que la Fédération n'est pas à l'origine de TOP, et n'a donc pas vocation à assurer un quelconque support.

En cas de problème ou de question, contactez le support technique de TOP, et uniquement celui-ci, à l'adresse suivante : contact-TOP@chessmooc.org

Pourquoi Access ?

Les boules papi sont des fichiers au format Microsoft JET, le format utilisé par Microsoft Access. TOP a donc été écrit en VBA pour tourner sous Access et assurer ainsi une intégrité parfaite des boules papi.

TOP est-il unique ?

En toute rigueur, TOP n'apporte rien de nouveau dans le principe. Une solution similaire existe en effet depuis 2013 (voir BAF 135), elle permet aux joueurs de saisir directement leur résultat dans une interface séparée, le résultat saisi est ultérieurement importé dans la boule PAPI. Cette solution est déployée en Ile-et-Vilaine depuis plusieurs années. Elle est écrite en php. En conséquence, elle nécessite l'installation d'un serveur Apache et requiert donc un minimum de compétences en informatique pour pouvoir être mise en œuvre.

TOP apporte les mêmes fonctionnalités de base, ainsi que certaines fonctionnalités complémentaires (sauvegardes, logos sponsors, ...). N'hésitez pas à tester les deux solutions et choisir celle qui vous plaît le plus.

Quelles sont les limitations connues de la version 1.3 ?

Pas de prise en compte des titres pour le placement initial des joueurs. Si deux joueurs ont le même elo, c'est l'ordre alphabétique qui sera utilisé, au lieu d'un départage au plus titré, puis seulement ensuite un départage alphabétique. Même remarque que pour l'accélération : ce n'est pas un problème tant que vous n'affichez pas simultanément les numéros de tables calculés par Papi et ceux calculés par TOP.

Quelles sont les évolutions prévues ?

Parmi les évolutions prévues listées ci-dessous, n'hésitez pas à nous faire part de ce qui vous semble prioritaire, ou d'apporter de nouvelles idées.

- Création d'un fichier html pour intégration directe du classement dans un article web.
- Ajout de compte à rebours sur l'horaire théorique de la ronde suivante.
- Ajout d'un module de pointage.

Puis-je gérer des appariements manuels ?

Oui. Toutefois, si vous procédez à l'appariement alors que TOP est ouvert, la ronde suivante va s'afficher dès que vous aurez apparié deux joueurs. Poursuivez, puis cliquez sur le bouton Refresh lorsque tous les appariements sont réalisés.

Qui est derrière TOP ?

Le programme TOP est écrit par Nicolas LAMBLAIN, joueur d'échecs, arbitre, également programmeur du dimanche, et débogueur dans la nuit de dimanche à lundi... Le projet a bénéficié du concours de plusieurs arbitres qui ont apporté leur expérience, prodigué de précieux conseils, et ont essuyé les plâtres en testant les versions beta de TOP dans des tournois réels. Par ordre d'apparition dans le projet : Vincent VALLET, Sébastien LEGRAS, Dominique DERVIEUX, Clément FERNANDEZ, Luc FANCELLI et Jean-Christophe CARPENTIER.

N'hésitez pas à apporter **votre** contribution en remontant les éventuelles difficultés de mise en œuvre sur le terrain, en testant les versions beta, ou en proposant des améliorations.

Comment savoir si une version plus récente de TOP existe ?

Consultez la page de téléchargement : www.chessmooc.org/TOP

Vous y trouverez la dernière version validée, et pour les plus téméraires, la version en cours de beta test, le cas échéant. Sur la page de téléchargement, vous pourrez aussi trouver des versions alpha. Une version alpha est par définition en cours de test, son utilisation est réservée aux contributeurs TOP.

Vous pouvez également vous tenir informé de manière passive en suivant le [compte twitter](#) de TOP ou la [page facebook](#).



En cas de problème

Dans cette section, on vous indique les précautions à prendre pour éviter les problèmes, et les réponses aux problèmes les plus fréquemment rencontrés.

Mieux vaut prévenir que guérir...

Pour des raisons de sécurité, Microsoft met très souvent à jour votre version de Windows. Il est fréquent qu'une mise à jour de Windows nécessite une mise à jour du runtime Access. Donc, **la veille d'un tournoi, faites un essai à blanc** avec une boule papi quelconque, pour vous assurer qu'Access se mette à jour si nécessaire.

Si vous utilisez un écran secondaire, gardez à l'esprit que **chaque écran a ses spécificités**. Si vous faites un essai la veille d'un tournoi (il faut le faire !), faites-le avec le même matériel que celui utilisé le jour du tournoi.

Si vous utilisez une version beta de TOP, **gardez la dernière version validée sur votre PC**. Par exemple dans le dossier C:\TOP-V1.2. En cas de problème, il vous sera facile de basculer sur la version validée.

Et si ça coince quand même...

Essayez les solutions proposées ci-dessous en fonction du symptôme, et si le problème n'est pas résolu, effacez tous vos fichiers et décompactez-les à nouveau depuis l'archive .zip. En dernier ressort, désinstallez puis réinstallez le runtime Access.

Un message d'erreur de type « écriture impossible » apparaît.

C'est rare, mais on l'a déjà vu. Pour décompacter les fichiers contenus dans l'archive .zip, éviter le glisser/déposer depuis l'explorateur Windows. Préférez l'ouverture de l'archive depuis un gestionnaire d'archive (winzip, 7z, winrar, ...) et choisissez « extraire vers »

Un message d'erreur de type « fichier introuvable » s'affiche.

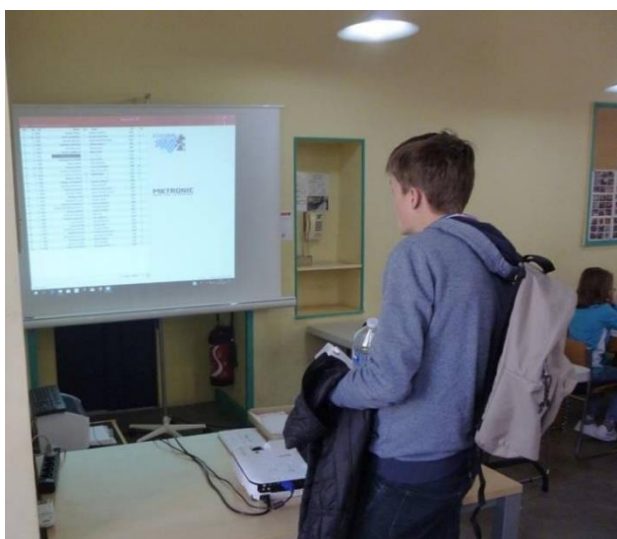
Vous avez très certainement supprimé ou déplacé un des fichiers de personnalisation (fichier .papi, logo...). La plupart du temps, ça ne vous empêche pas de poursuivre, pour pouvoir définir vos fichiers de travail. En cas de problème persistant, supprimer le fichier **TOP.ini**, puis renommer le fichier **TOP.ini.bkp** en **TOP.ini**.



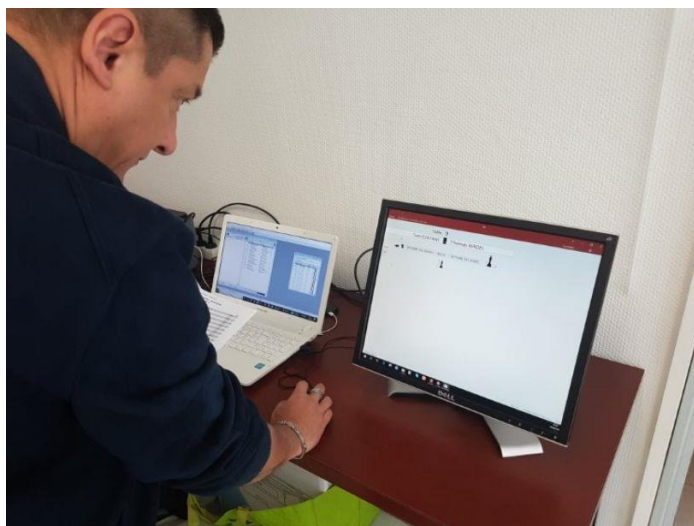
Bonus /Exemples de mises en oeuvre



4^{ème} journée du Grand Prix de l'Oise, Senlis, 21 janvier 2018. 84 participants. Un portable dont l'écran principal est dédié à Papi, un 2nd écran dédié à TOP.



24^{ème} Grand Prix de Vitry (35) – 1^{er} mai 2018 -
tournoi principal. 64 participants. Un PC fixe
avec projecteur comme seul écran. Passage de
Papi à TOP par la barre de tâches.



Rapide Jeunes de Colomiers (31) avril 2019.
Configuration, similaire à celle de Senlis, à ceci près
que l'écran de l'arbitre avec Papi est visible des
joueurs.

Open de Guichen mai 2019. 144 participants répartis dans 3 tournois. Un premier PC portable gère le premier tournoi, l'écran étant doublé sur vidéoprojecteur. Un second PC portable gère les deux autres tournois, en mode zoom et multi-tournoi sur un écran dédoublé.



Toulouse - 01/12/19 - Tournoi Rapides Jeunes Echiquier Toulousain. Configuration classique : écran principal du PC pour faire les appariements sous papi, écran supplémentaire pour TOP.

Le fait que la couleur du bandeau TOP s'accorde avec la couleur du mur relève de la coïncidence fortuite.



N'hésitez pas à alimenter cette rubrique en nous envoyant des photos de vos propres réalisations !

Historique versions

- V1.0 Première version. janvier 2018
- V1.1 Possibilité d'avoir un sponsor par ronde. Protection « anti double-clic ». mars 2018
- V1.2 Ajout d'un menu de configuration. Mode multipostes. Ajout pictos dans fenêtre de résultats. Juillet 2018
- V1.3 Mode zoom. Bouton Refresh. Centrage logos. Juin 2019
- V2.0 Correction d'un bug n°table. Liste des participants avant la ronde 1. Utilisation des tables libres si joueurs fixés. Alerte si nom de fichiers avec espace. Alerte si pas de place pour les logos. Génération d'appariements html. Février 2020