

## 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 ronde<sup>1</sup>.

**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	2380	Alexandre MERENCIANO	0-1	Gerard JOYEUX	1660	0
2	0	1670	Claude BANET	...	Victor STEPHAN	2370	0
3	0	2250	Yann GELY	...	Nosa CHARIL	1660	0
4	0	1860	Hervé DODJARD	...	Brendan-Budok DURAND-LE LUEDEC	2170	0
5	0	2110	Yves MOCQUARD	...	Amelie SARAZIN	1660	0
6	0	1840	Roland SALERY	...	Kevin JOURDREN	2100	0
7	0	2090	Hubert BENETEAU	...	Michel LEPAGE	1630	0
8	0	1610	Yann DUPONT	...	Andre DURAND	2090	0
9	0	2060	Laurent KOZLOWSKI	...	Elian BENETEAULDESMOULIERES	1580	0
10	0	1570	Olivier BECHET	...	Victor NORMAND	2030	0
11	0	2030	Palmer RIDER	...	Gilbert GABILLARD	1570	0
12	0	1570	Patrick NORMAND	1-0	Yonel AUBRY	1980	0
13	0	1980	Jean PASCOT	...	Karim RAHEM	1540	0
14	0	1530	Alain STORME	0-1	Remel ONEY	1990	0
15	0	1950	Sullivan SEITE	...	Elliott CHARRA	1520	0
16	0	1520	Jules MOREL	...	Stephane MICHALSKI	1930	0
17	0	1910	Xavier MARIE	...	Louis VASSELIN	1510	0
18	0	1490	Julian HALLIER-LECHAT	...	Yvon MARTIN	1910	0
19	0	1900	Denis LEGOUPL	...	Philippe PERRIER	1480	0
20	0	1480	Ramy SIN	...	Theo GENAND	1890	0
21	0	1880	Louise HERREMAN-BOUTOT	...	Jerome LAMBERT	1430	0
22	0	1420	Luc GOUTARD	...	Dorian LAHOUCHE	1850	0
23	0	1850	Yamina SEITE	...	Gwendal SOUVESTRE	1420	0
24	0	1400	Anatole DELESTRE	...	Nicolas LAMBLAIN	1840	0
25	0	1810	Arthur STEPHAN	...	Maud BIGOT	1399	0
26	0	1399	Catherine FADIL	...	Stephane DEROUIN	1790	0
27	0	1790	Hervé HUIARD	...	Arnaud LAHOUCHE	1399	0
28	0	1399	Jose Ignacio LATORRE	...	Jean-Francois PERRIER	1780	0
29	0	1770	Michel AKIKI	...	Phillippe MARECHAL	1399	0
30	0	1399	Mickael RUFF	...	Pascal AUBRY	1760	0
31	0	1760	Marie BELIER	...	Ronan GUYADER	1390	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.
-  La dernière partie propose quelques bonus : suggestions d'agencement du matériel, désactivation des alertes de sécurité, et quelques infos sur le projet TOP.

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

### Configuration requise

Côté matériel, il faut un PC sous Windows 7 minimum, où MS Office 64 bits n'est pas installé.

### Installation

1. Téléchargez l'archive TOP.zip depuis [www.chessmooc.org/TOP](http://www.chessmooc.org/TOP).
2. Créez un dossier pour TOP sur votre disque, par exemple C:\TOP<sup>2</sup>
3. Décompactez les fichiers contenus dans l'archive TOP.zip dans ce dossier.
4. Vérifiez que les fichiers TOP.accde<sup>3</sup> et tournoi.papi sont bien visibles depuis l'explorateur de fichiers.
5. Allez sur [cette page](#)<sup>4</sup> 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 **faudrait** 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 tournoi.papi, et appariez 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



<sup>2</sup> 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.

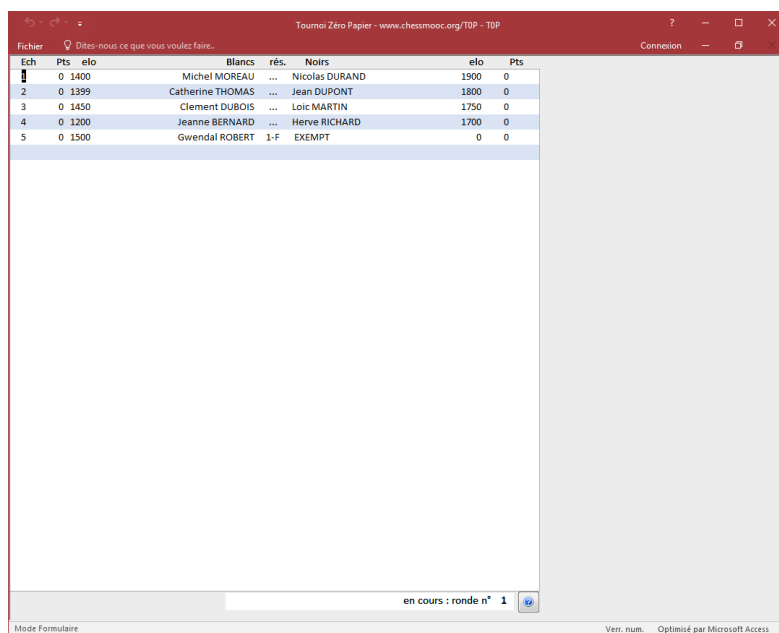
<sup>3</sup> Si l'extension .accde n'est pas visible, activez l'affichage des extensions de fichier (W7 : Option des dossiers, W10 : onglet Affichage).

<sup>4</sup> Pour information ou pour mémoire, il faut parfois appuyer sur la touche CTRL pour cliquer sur un lien dans un PDF.

La fenêtre qui apparaît est une feuille d'appariement tout ce qu'il y a de plus classique

En bas de la feuille, une ligne d'état indique la ronde en cours. Un bouton ? permet d'afficher une fenêtre comportant une aide, ainsi que la version du programme. Sans action de l'utilisateur, cette fenêtre d'aide disparaît automatiquement après 10 secondes.

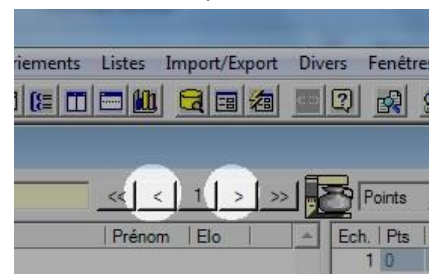
Sur la feuille d'appariement, les joueurs peuvent cliquer sur le numéro de la table, sur leur nom, ou sur la case résultat "... " pour faire apparaître la feuille de saisie du résultat.



Il suffit alors de cliquer sur le bouton correspondant au résultat. Si le joueur ne voit pas son nom, typiquement s'il a cliqué sur la mauvaise table, il clique 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 | > |.



## 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 ignorez l'avertissement

Dès<sup>5</sup> 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.

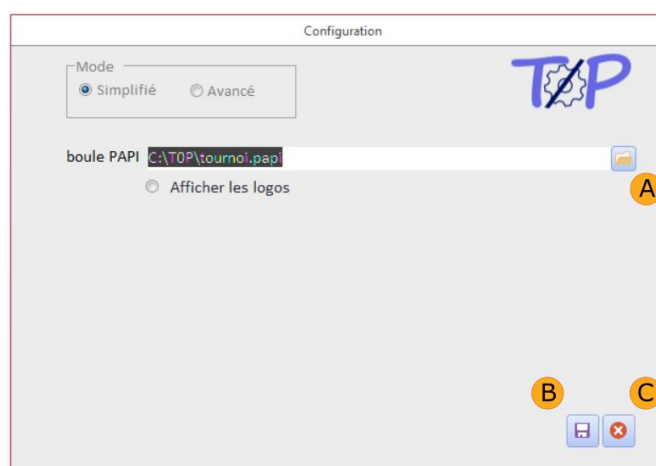


Attention, avec un nombre impair de joueurs, Papi n'apparie pas exempt le joueur isolé, c'est à l'arbitre de le faire. Veillez donc à apparier l'exempt pour chaque ronde **avant** de lancer TOP. A défaut, l'exempt n'apparaîtra pas dans la feuille d'appariement (ce n'est pas grave) mais en plus, à la 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, enregistrez-le et appariez la première ronde
- Dans TOP, fermez (CTRL+F4) 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.
- 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 la flèche pour afficher les appariements



<sup>5</sup> TOP vérifie toutes les 5 secondes si la ronde suivante est apparée. Un délai de 5 secondes maxi peut donc être observé



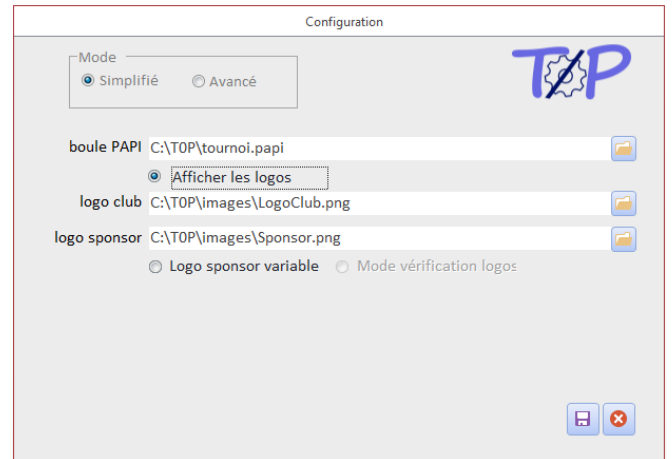
## Ajout de logos

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'affichage des 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), taille proche de 500 x 500 idéalement.

Choisissez de la même manière le logo de votre sponsor.



## 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 rondes<sup>6</sup>.

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 !



## 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



<sup>6</sup> Si vous avez plus de rondes que de sponsors, il dupliquer les fichiers de logo. Ou chercher de nouveaux sponsors...



## 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 nécessite de passer le menu de configuration en mode avancé.

Le mode avancé fait apparaître l'option Fichier Backup. Dans cette option, vous ne choisissez pas le nom du fichier, mais 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 boule papi **en bon état**. C'est-à-dire avec tous les joueurs, chacun ayant le numéro que papi lui aura attribué en interne.

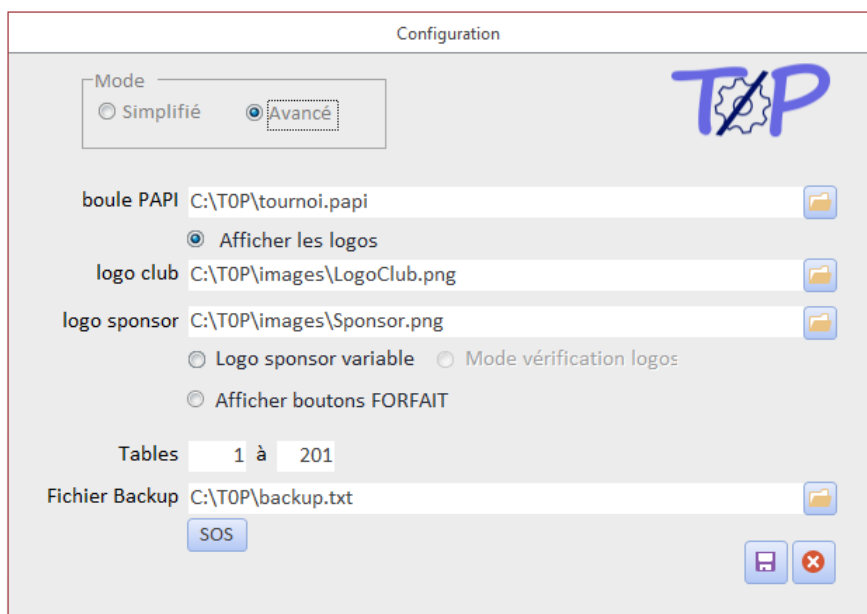
Pour être certain d'avoir une sauvegarde correcte, créez une copie de la boule papi, que vous sauvegarderez sur un autre disque que celui qui contient **tournoi.papi**. Le plus simple, c'est de mettre votre sauvegarde (que vous nommerez par exemple **tournoi-sauv.papi**) dans le même dossier que le fichier **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.



### Utilisation avancée / 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. Ca 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 *Trusted\_Locations\_TOP.reg* et acceptez que Windows modifie la base de registres

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

Lancez un éditeur de texte tel que notepad.exe, ouvrez *Trusted\_Locations\_TOP.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 instances<sup>7</sup> 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.

---

<sup>7</sup> 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

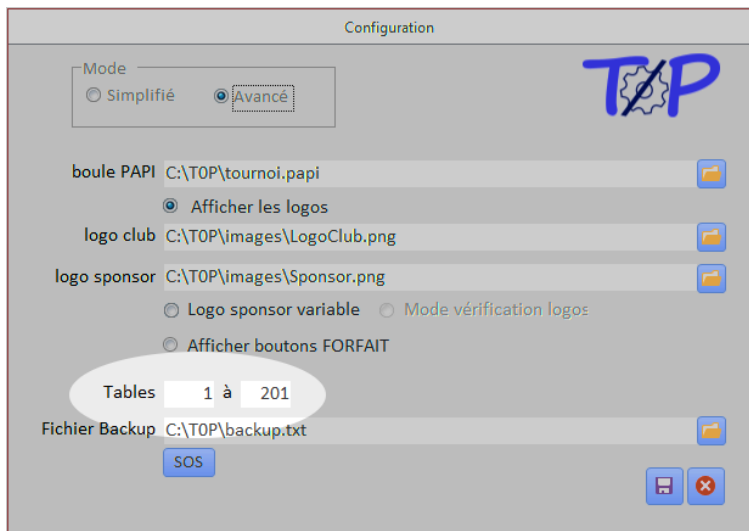
C'est le cas le plus simple à mettre en œuvre. Mais un seul PC, ça veut dire une seule souris, soyez-en conscient. Typiquement, dans un gros tournoi de blitz, ça peut créer des bouchons au poste de saisie.

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:\TOP1, 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, il n'y a pas de risque de collision puisqu'il n'y a qu'une seule souris.



## 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.

### 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. Si vous n'affichez les appariements qu'avec TOP, ce n'est pas gênant.

Si vous souhaitez afficher dans la salle les appariements imprimés à partir de Papi, il peut y avoir ici ou là une différence de table entre l'affichage Papi et l'affichage TOP. Dans ce cas, il est conseillé d'imprimer, non pas les appariements à partir de PAPI, mais directement depuis Access/TOP (menu File/Print)



## 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](mailto: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 Ille-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 oeuvre.

TOP apporte les mêmes fonctionnalités de base, ainsi que certaines fonctionnalités complémentaires. TOP se distingue surtout en ce qu'il peut être librement téléchargé et utilisé par quiconque, sans requérir de compétences particulières en informatique.

## Quelles sont les limitations connues de la version 1.2 ?

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 pour les joueurs pré-payés
- Option pour augmenter la taille des caractères

## 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 et Luc FANCELLI.

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

## Puis-je gérer deux tournois en simultané ?

Oui. Reportez-vous au paragraphe dédié au mode multiposte. Il suffit alors de faire pointer les instances sur des tournois distincts.

## Comment savoir si une version plus récente de TOP existe ?

Consultez la page de téléchargement : [www.chessmooc.org/TOP](http://www.chessmooc.org/TOP)

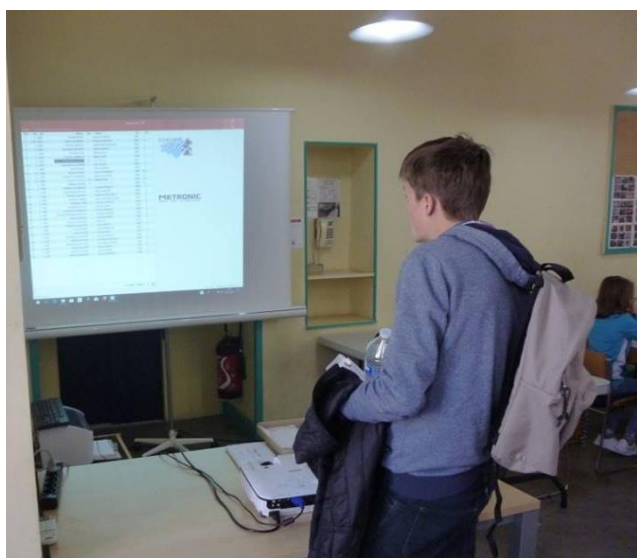
Vous y trouverez la dernière version validée, et pour les plus téméraires, la version en cours de beta test, le cas échéant.

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

## Bonus /Exemples de mises en oeuvre



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



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

➡ 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