

Principes de base

Saisies

Listes, boutons et zones

Documents et Impressions

Mises à Jours et Sauvegarde des données

Données Techniques

Gestion des Tournois

Gestion des Inscriptions

Gestion d'une Ronde

Le Menu Tournoi (gestion des Fichiers)

Les Editions et documents

Importations et Exportations

Gestion des Festivals

Glossaire Technique

Présentation du Programme - Généralités

Le Programme d'appariement pour Internet (PAPI) est un programme qui permet de gérer plusieurs tournois simultanément.

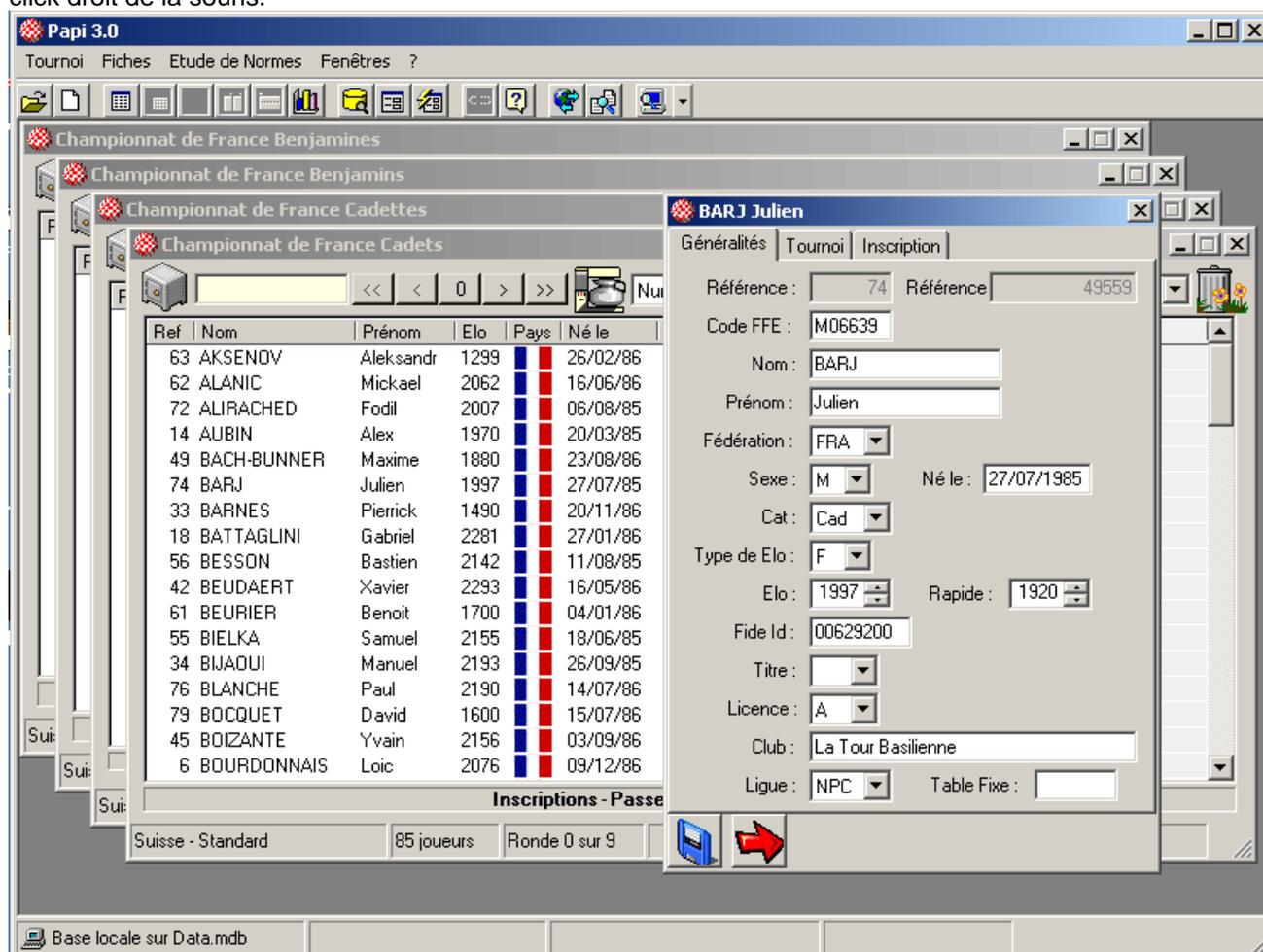
Chaque Tournoi s'affiche dans une fenêtre et il suffit de cliquer sur un tournoi pour l'activer.

Il est basé sur les habitudes naturelles de l'arbitrage:

En permanence l'arbitre a sous les yeux les fiches de tous les joueurs classés en 3 listes:

- Les joueurs Non appariés.
- Les joueurs Forfaits.
- Les joueurs Appariés.

Pour modifier un joueur il suffit de positionner le curseur dessus et d'utiliser la touche appropriée du clavier ou le click droit de la souris.



Un programme au format hypertexte

L'affichage des diverses listes s'effectue au travers de fichiers hypertextes.

Ces listes sont affichées par votre navigateur habituel et elles peuvent être téléchargées directement sur un site internet.

Une base de donnée en permanence à jour

PAPI peut inscrire des joueurs à partir d'une base de donnée située sur le réseau local mais aussi directement à partir du serveur internet de la FFE.

La base de donnée peut être téléchargée directement à partir de Papi.

Présentation - Saisies

Utilisation des raccourcis clavier

Les saisies s'effectuent par l'intermédiaire de raccourcis claviers beaucoup plus rapidement qu'avec la souris

A n'importe quel endroit le programme réagit aux combinaisons suivantes:

- [F2] Editer une case dans la grille
- [F3] rechercher un Joueur dans la base
- [F4] Rechercher un joueur dans le tournoi
- [F5] Créer un nouveau joueur
- [F6] Rechercher un Club dans la base
- [F7] Actualise l'Affichage (utile en saisie multi-postes)
- [Ctrl+F] Ferme la fenêtre active
- [Ctrl+S] Sauvegarde la fiche active
- [Ctrl+R] permet de déverrouiller certains champs qui ne doivent en principe pas être modifiés

Dans toutes les listes le programme réagit aux raccourcis clavier.

- [M] Modifier un Joueur
- [C] Copier un Joueur
- [V] Coller un Joueur
- [E] Ecrire un Joueur dans le tournoi actif
- [SUPPR] Supprimer un Joueur ou un appariement
- [P] Permuter deux joueurs appariés
- [D] désappariement deux joueurs appariés
- Num0 à Num8 saisie des résultats
- [B] Appariement avec les Blancs
- [N] Appariement avec les Noirs
- [X] Appariement Exempt
- [F] Forfait définitif
- [R] Retour définitif d'un joueur Forfait

Il est possible de personnaliser tous ces raccourcis dans le [le menu \[Options\]](#)

Utilisation du Menu contextuel

Toutes ces actions peuvent être effectuées par l'intermédiaire du click droit de la souris.

Le Menu contextuel correspond alors aux raccourcis claviers.

Copier - Coller de Joueurs

Les joueurs peuvent être sélectionnés dans la base de donnée sélectionnée

[Ils peuvent aussi être copiés ou déplacés d'un tournoi sur l'autre.](#)

Un enregistrement automatique

Chaque saisie au clavier est enregistrée automatiquement sur le disque dur.

Présentation - Les listes, zones et boutons

Les listes de joueurs

Ce sont les listes de joueurs ou de club qui réagissent aux raccourcis clavier et proposent un menu contextuel.

Les zones de recherche

Elles permettent:

- soit de filtrer les enregistrements des bases de données.
- soit de rechercher un enregistrement pour les tournois.

Il suffit de saisir le nom (ou le nom suivi de * pour effectuer une recherche sur le début du nom) et d'appuyer sur [ENTER] pour déclencher la recherche.

Les boutons



Ferme le Formulaire et enregistre les modifications



Ferme le Formulaire sans enregistrer les modifications

La Barre d'Outil



Dans l'ordre des boutons de gauche à droite:

Ouvre un tournoi

Créer un nouveau Tournoi

Edition de la liste des participants

Edition de la Grille américaine

Edition du classement

Edition des appariements par table

Editions des appariements alphabétiques

Edition des statistiques

Ouvrir la base des Joueurs

Modifier le joueur (si le curseur se trouve sur un joueur)

Créer un nouveau joueur

Lancer les appariements

Editer l'aide

Bascule FTP automatique (Si ce bouton est enfoncé, Papi cherche à envoyer les documents affichés sur le FTP du Tournoi)

Bascule Explication des appariements (Si ce bouton est enfoncé, Papi génère les fichier d'explication des appariements)

Bascule de base de donnée (Bascule entre la base de donnée locale et la base de donnée sur le Serveur de la FFE)

Présentation - Impressions

Papi travaille pour internet.

Toutes les éditions qu'il propose sont des fichiers html.

Si vous utiliser Internet explorer, ils sont affichés naturellement.

Mais il est possible d'utiliser un autre navigateur.

Pour cela il faut le configurer dans le [Menu Fichier - Options](#)

Le html possède l'immense avantage d'être parfaitement portable et standardisé.

Son seul petit inconvénient est que la mise en page des impressions doit être réalisée par l'utilisateur.

Il est possible de personnaliser celles-ci à partir du [Menu Fichier - Options](#).

Il faut aussi régler la mise en page de l'impression (marge, en tête et pied de page) à partir du Navigateur pour obtenir le format idéal.

Il est aussi possible d'ouvrir les fichiers avec un traitement de Texte ou un Tableur.

Présentation - Mises à Jours et Sauvegardes

Mise à Jour de la base de donnée

Il est possible de mettre automatiquement à jour la base de donnée à partir de Papi.
Cette mise à jour remplace la base data.mdb qui se trouve dans le répertoire de Papi.
La base est téléchargée par FTP puis décompressée avant d'être remplacée.

Mises à Jours de joueurs déjà saisis

Une fois la base téléchargée il est possible de mettre à jour les données d'un tournoi avec [Import/Export] [Mise à Jour des données]

Papi met alors à jour les participants possédant un code FFE ou Fide avec les informations qu'il trouve dans la base. Si une différence dans les Noms ou les Prénoms est détectée, Papi demande s'il s'agit des mêmes joueurs. Une réponse positive provoque la mise à jour de la fiche (Nom et Prénom compris). En cas de réponse négative Papi ne fait rien et laisse le soin à l'utilisateur de résoudre le problème. Si la base en cours est la base Internet le fichier est réaligné directement sur le Serveur de la FFE.

Sauvegarder sur Disquette

Enregistre le fichier Papi sur une disquette.

Si le fichier est trop volumineux il faut utiliser la commande [Tournoi] [Compacter]

Si l'on veut récupérer le fichier sauvegarder il faudra le copier sur le disque dur. **Papi refuse d'ouvrir un fichier à partir d'une disquette**

Enregistrer Sous

Fait une copie du tournoi sous un autre nom de fichier.

Compacter la Base

Les bases ACCESS ont tendance à prendre rapidement de l'encombrement.

Le Menu [Tournoi] [Compacter] permet de réorganiser la base de façon à prendre le moins d'espace possible.

Une base Papi compactée ne dépasse pas les 400 ko, alors qu'elle peut rapidement dépasser 1 Mo voire 2 Mo si on pratique des mises à jours.

Sauvegarde des données

Le seul fichier à sauvegarder est le fichier .papi.

Cela peut être fait automatiquement à partir du Menu [Tournoi] [Sauvegarde sur disquette].

Envoi automatique des résultats à la FFE

Le Menu [Tournoi] [Renvoyer les Résultats] envoie automatiquement le fichier .papi sur le serveur de la FFE.

ATTENTION: cela ne dispense en rien du rapport de Tournoi ni même de l'envoi du fichier sur E-Mail de la FFE.

Par contre ca peut constituer une sécurité au cas où le Mail aurait des problèmes.

Présentation - Caractéristiques Techniques

Format des Fichiers Papi.

Papi utilise des fichiers .papi.

En fait ce sont des fichiers au format JET 3.6 (Access 2000)

Il est possible de les ouvrir avec Access 2000 ou plus.

On peut associer les fichiers .papi au programme pour les ouvrir.

(En principe cette association est automatique, si elle ne fonctionne pas il suffit d'utiliser la boîte de dialogue ouvrir avec de Windows)

On peut utiliser le glisser-poser à partir de l'explorateur de Windows pour ouvrir un ou plusieurs tournois simultanément.

Limitations

Le nombre de Tournois ouvert n'est limité que par la mémoire disponible.

Le nombre de Joueurs par tournoi n'est pas limité (en fait il a été testé jusqu'à 1000).

Le nombre de rondes est limité à 24.

En fait ce choix est complètement arbitraire et rien n'empêche de le porter jusqu'à 70.

En cas de besoin spécifique contacter le développeur.

Réseau

Papi permet à plusieurs personnes de travailler simultanément sur le même fichier.

Ceci peut être pratique pour gérer les inscriptions d'un gros tournoi

Configuration minimale.

Papi a été testé sous Windows 98 / Millenium et NT / 2000 / Xp

Papi ne fonctionne pas sous Windows 95

Comme tous les programmes .NET, Papi est très gourmand en mémoire !

Sous Windows 2000 avec de la place Papi occupe:

20 Mo au lancement

25 Mo avec un tournoi chargé.

Compter 2 Mo de plus par tournoi chargé.

64 Mo sous Windows 98 / Millenium semblent donc nécessaire pour travailler dans de bonnes conditions.

128 Mo sous NT / 2000.

La puissance du processeur n'intervient qu'au moment des appariements, mais un Pentium 100 fera parfaitement l'affaire.

Création d'un Tournoi

Pour créer un nouveau Tournoi utiliser le Menu Tournoi - Nouveau
Le formulaire se comporte de 5 onglets dont seul le premier est indispensable.

Données indispensables

Autres données

Gestion des prix

Tournois - Données Indispensables

Le formulaire de création d'un tournoi comporte six pages. Seule la première doit être renseignée de façon impérative.

Création d'un Tournoi

Généralités | Horaires | Prix | PrixElo | Prix par âge | Classement

Nom :

Type : Suisse Rondes : 7

Appariements : Standard

Lieu :

Arbitre :

Date de début : 1/1/2003 Date de fin : 1/1/2003

Départage 1 : Solkoff

Départage 2 :

Départage 3 :

Format de saisie : International Homologation :

Classement utilisé : Elo Format de fichier : 3.0

Protection : Aucune Utilisateur : A06840

Total des Prix :

Tous les champs de cet onglet doivent être renseignés

Si le Curseur pénètre dans une boîte déroulante, il ne peut plus en sortir si celui-ci demeure vide
Il suffit de choisir une option pour sortir puis de la modifier après.

Le bouton disquette provoque la création ou l'enregistrement des modifications du Tournoi.

Le Bouton avec la Flèche ferme le formulaire sans enregistrer les modifications.

ATTENTION: lors de la création d'un tournoi on peut assigner n'importe quel nom au fichier.

Le nom choisi sert dans le nom de tous les fichiers générés

Si on veut utiliser ces fichiers sur le Net il faut éviter l'emploi d'espaces

Nom du Tournoi

Il apparait dans toutes les éditions ainsi que dans les exportations

Type

(voir [Type de Tournois](#))

Pour l'instant papi traite les Systèmes Suisses et Toutes Rondes

Rondes

Le nombre de rondes est pour l'instant limité à 24.

Il est possible de modifier le nombre de rondes à tout moment, mais attention dans les systèmes accélérés cela peut fausser les appariements.

De même les appariements de la dernière rondes comportent certaines particularités.

Pour gérer un Toutes Rondes aller-retour il faut indiquer le nombre total de Rondes, Papi détectera l'aller-retour automatiquement.

Ex: avec 6 joueur pour que les joueurs se rencontrent 4 fois chacun il suffit d'indiquer 20 rondes (4 x 5)

Appariements

(voir [Type d'appariements](#))

Permet de choisir entre trois possibilités:

- Le Système Suisse Standard
- Le Système de haley (dans sa version avec récupération d'un demi point)
- Le Système accéléré dégressif

Le Système Niçois est une variante personnelle

- Le Berger pour les Toutes Rondes

Lieu

Normalement le nom de la Ville. Est indispensable pour les fichiers FIDE.

Arbitre

Le seul champ qui ne soit pas obligatoire.

Date de début et Date de Fin

Indispensables. Servent dans plusieurs états et dans le fichier fide

Saisir au format jj/mm/aa.

Départage 1 - Départage 2 - Départage 3

[\(voir Type de départages\)](#)

Il faut impérativement choisir au moins 1 départage.

On ne peut pas choisir plusieurs fois le même départage à l'exception du Cumulatif.

Dans ce cas c'est le cumulatif intégral, puis le cumulatif - 1 puis le cumulatif - 2 qui sont utilisés.

Format des Fiches

- International provoque l'arrêt de la tabulation sur tous les champs lorsque l'on crée des joueurs.

- National évite de passer sur les champs Titre, Fide ID, Federation etc... afin de gagner du temps lors de la saisie de joueurs dans des tournois où ces informations sont inutiles.

Il reste possible de modifier ces champs à la souris.

Classement Utilisé

Elo ou rapide

Protection

- Aucune pour que le système Suisse soit appliqué normalement.

Protections Faibles (Clubs, Fédérations, Ligue ou Famille)

Ces protections ne sont utilisées que si tous les critères d'appariements peuvent être respectés à l'exception du dernier le fort-faible.

Si Papi ne parvient pas à apparier un Niveau après avoir essayé les échanges et les permutations, il lève la protection pour le niveau.

Protections Fortes (Clubs, Fédérations, Ligue ou Famille)

Ces protections sont absolues et quoiqu'il arrive, des joueurs protégés ne joueront pas ensemble.

Si les appariements deviennent impossible il faut aller lever la protection dans les caractéristiques du Tournoi.

Dans tous les cas Papi n'applique ces protections qu'à des groupes ne constituant pas plus du 1/5ème du Tournoi.

Si dans un Open International on met une protection Fédération Forte et qu'il y a 80 Français, 10 Allemands, 5

Belges et 5 Hollandais les Français se rencontreront comme si de rien n'était, mais les joueurs des 3 autres fédérations ne se rencontreront pas/

Il est rappelé que l'emploi de cette option est illégal pour des tournois homologués

Format de Fichier et Utilisateur

Version de Papi avec laquelle le fichier a été créé pour permettre une compatibilité ascendante

Code FFE de l'utilisateur possédant la licence qui a créé le fichier

Homologation

Numéro d'Homologation ndu Tournoi pour l'enregistrement des résultats

Prix Généraux

Papi gère 20 prix généraux

Le champ attribution gère la répartition de ces prix

Tous les autres prix sont attribués exclusivement à la place.

Prix spéciaux

Papi propose les prix Français, féminine, Club et Ligue

Le Champ Cumul permet de définir si ces prix sont cumulables ou pas

Il est possible d'avoir des prix spéciaux cumulables et des prix par catégorie non cumulables, mais pas d'avoir un prix français cumulable et un prix féminin non cumulable.

Prix par catégorie Elo

Papi propose 10 tranches et non classés

Tous les joueurs ayant un elo E sont considérés comme concourant pour le prix non classé et ne concourant pas pour les prix elo.

Si on veut que les joueurs estimés concourent aux prix par tranche elo il faut passer leur classement à N.

Prix par catégorie d'âge

La catégorie vétéran est prévue, mais la base de donnée ne comporte pas de vétérans.

Pour transformer en vétérans les joueurs nés après une certaine date, il faut utiliser le Menu [Divers] [Vétérans].

Le champ Inclure les catégories inférieure indique si les Poussins concourent pour les prix Pupilles etc...

Droits d'inscription

Si ces champs sont renseignés, Papi rempli automatiquement le champ Inscription du lorsqu'on inscrit un joueur en fonction de sa catégorie et de la date de saisie

Tournois - Autres données

Horaires

Format jj/mm/aa hh:mm

Servent à la page de présentation Internet.

Les Classements

Il est possible d'établir des classements par Club et par Ligue.

Pour un autre Classement Utiliser le Champ Club qui peut recevoir tous types de données.

Dans tout ce qui suit Club est utilisé, il va de soit que pour un classement par Ligue tout est identique.

Somme des points

Si on choisi somme des points, Papi effectue la somme des points des x meilleurs joueurs du Club.

Ce nombre doit être indiqué dans le Champ Nbre de Joueurs.

Moyenne des points

Papi effectue la moyenne des points de tous les joueurs du club (pas seulement des x meilleurs) à condition qu'ils aient au moins x joueurs présents

Ce nombre doit être indiqué dans le Champ Nbre de Joueurs.

A la Place

Papi effectue la somme des Places des x meilleurs joueurs du Club.

Le Club ayant le moins de points est classé premier.

Dans les x Premiers

Papi attribue un nombre de points à tous les joueurs du Club terminant dans les x premiers (x au 1er, x-1 au second,..., 1 au xième)

x doit être renseigné dans le Champ Place Maxi

Transfert FTP automatique

Ces informations servent à transférer automatiquement par FTP les pages Html sur un site internet.

- Adresse: l'adresse du site sans le protocole ex: www.monsite.com

- Login: ex: pepe

- Password: le mot de passe ex: lemoko - Ce password est codé dans la base ACCESS

- Répertoire: Le répertoire sans les "/" initial ni final ex: Tournois/2001

Pour transférer un fichier à la racine du site, laisser ce champ vide

ATTENTION: si le répertoire n'existe pas il nest pas créé !

- Nom de base: Le Nom utilisé sur le site à la place du nom sur le disque dur local ex: OpenHiver

l'exemple ci dessus provoquera l'execution de la Commande suivante pour l'envoi de la grille américaine:

ftp://pepe.lemoko@www.monsite.com/Tournois/2001/OpenHiverGa.htm

Gestion des Inscriptions

Une fois le tournoi créé on peut passer à l'inscription des joueurs

[Présentation de la Fenêtre du Tournoi](#)

[Inscription des Joueurs à partir de la base de donnée](#)

[Copier et Coller des joueurs depuis la base ou un autre tournoi](#)

[Créer de Nouveaux Joueurs](#)

[Supprimer des Joueurs](#)

Présentation de la fenêtre du Tournoi

Pour la Ronde 0 (gestion des Inscriptions)

Ref	Nom	Prénom	Elo	Pays	Né le	Cat	Ok	Du	Payé	Commentaire
70	RABEYRIN	Jean-Jacq	2272		15/12/73	SenM	<input type="checkbox"/>			
74	SANCHEZ	Joseph	2410		19/08/70	SenM	<input type="checkbox"/>			
22	SAVCHENKO	Stanislav	2560		21/01/67	SenM	<input type="checkbox"/>			
48	SCHABANEL	Stephane	2271		09/11/67	SenM	<input type="checkbox"/>			
18	SERAFIMOV	Tervel	2342		11/05/78	SenM	<input type="checkbox"/>			
2	SHCHEKACHEV	Andrei	2550		27/10/72	SenM	<input type="checkbox"/>			
23	SHIRAZI	Kamran	2444		21/11/52	SenM	<input type="checkbox"/>			
50	SHOKER	Samy	2232		01/08/87	MinM	<input type="checkbox"/>			
66	SIMON	Olivier	2315		30/04/80	SenM	<input type="checkbox"/>			
79	SPIELMANN	Alain	2311		05/10/69	SenM	<input type="checkbox"/>			
20	TEMPLIER	Nicolas	2267		24/12/83	JunM	<input type="checkbox"/>			
56	TODOROV	Todor	2471		08/11/74	SenM	<input type="checkbox"/>			
67	TOULZAC	Pierre-Yve	2282		09/03/77	SenM	<input type="checkbox"/>			
34	VACHIER-LAGRA	Maxime	2386		21/10/90	BenM	<input type="checkbox"/>			
30	VALLET	Marc	2208		12/03/74	SenM	<input type="checkbox"/>			
33	VERAT	Laurent	2327		25/06/63	SenM	<input type="checkbox"/>			
31	VUILLEUMIER	Alex	2215			SenM	<input type="checkbox"/>			

Inscriptions - Passer à la Ronde 1 pour débiter

Suisse - Standard 69 joueurs Ronde 0 sur 9 Moyenne Elo : 2313

La majeure partie de la Fenêtre est occupée par la liste des joueurs inscrits

On peut trier les joueurs en cliquant sur les en-têtes des colonnes

On peut filtrer (n'afficher qu'une partie des enregistrements) les inscrits en choisissant le filtre dans la deuxième boîte déroulante (tous les joueurs)

Les colonnes grisées permettent une saisie directe dans la grille. Utiliser la souris ou la touche F2 pour éditer une case

Il est ainsi possible de modifier directement les Champs pointé, Du, payé et Commentaire sans éditer la fiche des Joueurs

Les joueurs Forfaits apparaissent en grisés.

En fait, Papi n'ayant pas la notion de forfait général, le joueurs forfaits à la ronde 0 sont ceux qui sont déclarés forfait à la ronde 24 ce qui ne s'obtient en principe que par la commande de Forfait général

Il est tout à fait possible de déclarer un joueur forfait ronde par ronde sans que celui-ci apparaisse dans les forfaits de la ronde 0.

Pour les autres rondes la fenêtre se compose de 2 zones principales:

Championnat de Paris Ile de France Open Lamoureux										
<input type="text" value="8"/>					Numéros Tous les joueurs Alphabétique Sans rupture					
Ref	Nom	Prénom	Elo	Pays	Ech.	Ref	Blancs	Res.	Noirs	Ref
81	ALAWIEH	Amine	2274		1	75	PARAGUA Mark	1/2	DAVID Alberto	7
6	IPPOLITO	Manuel	2285		2	56	TODOROV Todor	1-0	SHCHEKACHEV Andre	2
46	MARCANTONI	Herve	2255		3	22	SAVCHENKO Stanislav	1-0	CHABANON Jean-Luc	11
23	SHIRAZI	Kamran	2444		4	73	BELLAICHE Anthony	0-1	BAGHERI Amir	17
					5	53	BROCHET Philippe	1/2	VACHIER-LAGRAVE M	34
					6	50	SHOKER Samy	0-1	GREENFELD Alon	64
					7	12	APICELLA Manuel	1-0	BERTHELOT Yannick	45
					8	66	SIMON Olivier	0-1	ABERGEL Thal	78
					9	58	DOURERASSOU Jonat	1-0	SANCHEZ Joseph	74
					10	48	SCHABANEL Stephane	1-0	LANDA Konstantin	63
					11	29	MULLON Jean-Baptiste	1/2	AFEK Yochanan	8
					12	60	JACQUET Francois	0-1	CHOMET Pascal	49
					13	20	TEMPLIER Nicolas	1-0	PAYEN Arnaud	15
					14	35	COSSIN Sebastien	1/2	BATTAGLINI Gabriel	5
					15	51	AZADHARF Farokh	0-1	SERAFIMOV Tervel	18
					16	13	KARR Jean-Philippe	1/2	GLICENSTEIN Asher	47
					17	3	PEYRAT Olivier	1/2	GIROUX Fabrice	16

Suisse - Standard 69 joueurs Ronde 8 sur 9 NA : 0 SR : 0 Moyenne Elo : 2313

A gauche, la liste des Joueurs Non-Appariés.

Les joueurs Actifs apparaissent en noir, les Forfaits pour la ronde en cours (voir gestion des Forfaits) en grisés (ces couleurs sont modifiables dans le Menu [Options])

On peut choisir d'afficher les numéros d'inscription ou les points des joueurs avec la première boîte déroulante (points).

A droite la liste des Appariements de la ronde en cours.

Il est possible de trier les colonnes en cliquant sur les en-têtes ce qui permet d'avoir en haut les joueurs sans résultats.

La zone chercher en haut à gauche permet de rechercher un joueur dans une des 2 listes.

Il suffit d'indiquer le début du nom et de valider avec entrée pour que le curseur retrouve le nom dans une des deux listes.

Il est aussi possible de taper le numéro du joueur

La combinaison Tx positionne le curseur sur la Table x

Les boutons << < > >>

Ils permettent de changer de ronde (Si la ronde en cours n'est pas terminée, Papi le signale mais n'interdit pas de chaner de ronde)

Les 4 boîtes déroulantes en haut à droite

La boîte Numéro/Points

elle permet de basculer de l'affichage des points à l'affichage des numéros à l'écran

La boîte déroulante Filtre

Elle permet de sélectionner certains enregistrements à la fois à l'écran et dans les listes.

La boîte déroulante Tri

Elle permet de choisir l'ordre de tri pour les listes (pour les affichages à l'écran il suffit de cliquer sur les en-têtes de colonne)

La boîte déroulante Ruptures

Elle provoque des regroupements et sauts de page dans les listes en fonction du critère choisi

La rupture par elo se sert des barrières elo définies dans la liste des prix pour constituer les groupes de rupture

Les 3 icones

La prison

Si on attrape un joueur ou un groupe de joueur et qu'on le lâche sur la prison, ce ou ces joueurs deviennent forfaits généraux

La cafetière

Si on attrape un joueur ou un groupe de joueur et qu'on le lache sur la cafetière, ce ou ces joueurs deviennent forfaits pour la ronde en cours (forfaits généraux à la ronde 0)

La poubelle

Si on attrape un joueur ou un groupe de joueur et qu'on le lache sur la poubelle, ce ou ces joueurs sont irrémédiablement supprimés (si ce joueur a déjà été apparié Papi refuse)

Inscription des joueurs

Pour inscrire des joueurs dans notre ronde 0 de préparation il faut soit:

Les inscrire depuis la base de donnée

Les inscrire depuis un autre tournoi

Créer de Nouveaux Joueurs

Inscription de Joueurs depuis la base de donnée

Papi possède une base de donnée avec toutes les joueurs licenciés ou possédant un classement Fide
Il est aussi possible d'inscrire les joueurs à partir de la base de donnée située sur le serveur de la FFE. La base de donnée comporte alors toutes les archives à partir de 1993.

Il est possible de basculer de la base locale à la base Internet en cliquant sur la dernière icône de la barre d'outils.
La connexion à la base de donnée est indiquée dans la barre d'état principale

ATTENTION: Papi ne déclenche pas la connexion à Internet; si l'ordinateur n'est pas connecté aucune donnée n'est renvoyée.

Le fait de basculer sur la base internet s'applique aussi à la base des clubs.

[Il est aussi possible de changer de base de donnée locale.](#)

Pour afficher la fenêtre de la base de donnée

Il faut soit utiliser le menu [Tournoi][Base] des joueurs soit se servir du raccourci clavier [F3]

Pour rechercher un joueur il suffit de taper son nom ou son code FFE dans la fenêtre Nom.

La touche [ENTREE] déclenche la recherche.

Papi affiche alors la liste de tous les joueurs possédant ce nom.

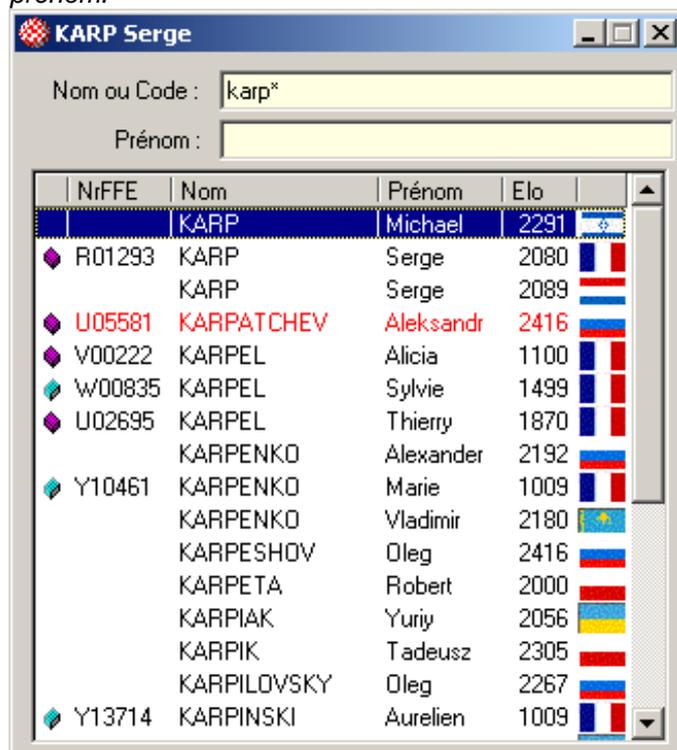
Pour effectuer une recherche sur un début de nom il faut écrire le joker * à la fin du nom.

Ex: Sz* affichera la liste des joueurs commençant par Sz

il est aussi possible d'effectuer une recherche par nom et prénom.

On peut passer des zones Nom et Prénom avec la touche [TAB] sans déclencher la recherche.

Ex: Sz* en nom et Piotr en prénom recherchera tous les joueurs ayant le nom commençant par Sz et Piotr comme prénom.



ATTENTION: seules les 500 premières lignes sont renvoyées par le programme

Le joueur sélectionné peut être:

Copié (Touche [C]) Il est alors inscrit dans la barre d'information de Papi.

Ecit (Touche [E]) Il est alors copié puis collé dans le tournoi actif.

Edité(Touche [M]) Edite le joueur pour avoir plus d'informations (mais le joueur ne peut être modifié comme lors de l'édition du joueur d'un tournoi).

Il est possible d'effectuer ces actions à partir du click droit.

On peut aussi "Attraper" le Joueur sélectionné avec la souris et le déposer dans la liste des joueurs non-appariés d'un tournoi pour l'y inscrire.

En utilisant simultanément la touche SHIFT et la souris il est possible de sélectionner plusieurs joueurs qui peuvent

etre copiés simultanément.

Choix de la Base de donnée

Papi peut inscrire des joueurs à partir d'un serveur internet ou à partir d'une base située sur un réseau local.

Il est possible de choisir le format et l'emplacement de la base sur le réseau ou l'ordinateur local.

Par défaut Papi cherche à se connecter à une base access 2000 data.mdb se trouvant dans le même répertoire que papi.exe.

Il est possible de se connecter à une autre base de donnée.

Il est ensuite très simple de basculer d'une base à l'autre.



Dans le Menu [Tournoi][Access à la Base] ouvre le formulaire d'accès aux données.

Comme Provider laissez ACCESS 2000

Il est aussi possible de se connecter à un Serveur Microsoft SQL 7.0 ou à une Source ODBC

Dans chemin d'accès à la base entrez le chemin complet d'accès au fichier à la place de C:\Program Files\Papi\Data.mdb.

Le bouton Tester la connection permet de vérifier que le fichier est bien reconnu.

ATTENTION: ce test se préoccupe juste de voir si Papi est capable de communiquer avec la source de donnée, pas de savoir si le format du fichier est correct.

Il suffit d'enregistrer les modifications en fermant le formulaire avec la disquette.

Copier - Coller - Ecrire des Joueurs

A partir de n'importe quelle liste (base de donnée, joueurs actifs, joueurs forfaits, appariements) il est possible de copier un joueur.

Il suffit d'appuyer sur la touche [C] lorsque le curseur est sur le joueur souhaité ou d'utiliser le menu contextuel Copier.

Le joueur est alors copié dans le presse papier.

Son Nom apparait en bas de la fenêtre principale de PAPI.

Il suffit alors de se placer dans la fenêtre des joueurs actifs d'un tournoi et **d'appuyer sur [V] ou de choisir coller dans le menu contextuel.**

A partir de la fenêtre de la base de donnée il est possible d'effectuer les deux actions

en appuyant sur [E] ou par le menu contextuel [Ecrire].

Le joueur est alors collé directement dans le tournoi actif.

Les références de la base

Lorsqu'un joueur est inscrit depuis la base de donnée, la référence interne de la base est inscrite dans le tournoi ce qui empêche de créer des doublons.

Lorsqu'un joueur est collé depuis un autre tournoi, les informations concernant le tournoi ne sont bien entendu pas copiées.

Inscription d'un nouveau Joueur

Si un joueur ne fait pas partie de la base de donnée, il faut créer un nouveau joueur.

A n'importe quel endroit le raccourci [F2] permet de créer un nouveau joueur dans le tournoi actif

Il est aussi possible d'utiliser le raccourci [A] ou le menu contextuel à partir de la liste des joueurs actifs d'un tournoi.

A partir de la base de donnée [F2] ou [Ctrl+A] ajoute un joueur dans le tournoi actif

The screenshot shows the 'PARAGUA Mark' application window with the 'Inscription' tab selected. The form contains the following fields and values:

- Référence : 75
- Référence base : 64041
- Code FFE : N22314
- Nom : PARAGUA
- Prénom : Mark
- Fédération : PHI
- Sexe : M
- Né le : 29/03/1984
- Cat : (empty)
- Type de Elo : F
- Elo : 2500
- Rapide : 2500
- Fide Id : 05201241
- Titre : (empty)
- Licence : A
- Club : A.E.C.E. Paris XI
- Ligue : IDF
- Table Fixe : (empty)

At the bottom left, there are two icons: a blue floppy disk and a red arrow pointing right.

Les champs Référence et Référence base

Le champ référence est géré par Papi.

Le 1 est toujours attribué à l'exempt lorsque l'on crée un tournoi.

Les autres numéros sont attribués successivement. Un numéro ne peut jamais être réattribué même si le joueur est supprimé

Le Champ Référence base est celui de la base de donnée principale.

En principe ces numéros ne doivent pas être modifiés. Il est néanmoins possible de déverrouiller le Champ avec Ctrl+R

La zone code FFE

Elle doit contenir un code FFE valide ou être vide.

Papi refuse les doublons de code FFE dans un tournoi.

La zone Nom

Elle ne peut être vide, elle est limitée à 20 caractères.

La zone Prénom

Est limitée à 20 caractères.

La zone fédération

Elle doit être saisie à partir de la liste (afin d'éviter les ALL et autres HOL...)

Les zones Sexes, Né Le et Catégories

Elles doivent être cohérentes entre elles (attention à la date système de votre ordinateur !)

Les zones Type de Elo (National, Estimé ou Fide) et Elo

Elles doivent être cohérentes entre elles et ne peuvent rester vide.

Le code FIDE

Il doit contenir un code FIDE valide ou être vide.
Papi refuse les doublons de code FIDE dans un tournoi.

Le titre

Il doit être choisi dans la liste ou être vide.

Le Type de licence

Il doit être choisi dans la liste ou être vide.

Le Club

Il peut être inscrit directement en tapant le nom.
Néanmoins pour être sûr de ne pas entrer des noms inexacts, il est préférable d'aller chercher le club dans la base des Clubs en utilisant le bouton à droite.

La ligue

doit être choisie dans la liste ou être vide.

Enregistrement

La commande de Gauche avec la disquette valide la Fiche.
La commande de droite avec la Flèche annule.

Suppression d'un Joueur

Pour supprimer un joueur il suffit d'appuyer sur la touche [SUPPR] lorsque celui-ci se trouve dans la liste des joueurs.

ATTENTION: la suppression est physique et définitive, il faut ré-inscrire le joueur si l'on veut le rappeler.

Il est possible de supprimer un joueur à n'importe quel moment du tournoi pourvu que celui-ci n'ai disputé aucune partie.

On peut aussi attraper le joueur et le mettre à la poubelle.

Il est possible de supprimer plusieurs joueurs simultanément

Modification d'un Joueur

The screenshot shows a software window titled 'PARAGUA Mark' with a close button in the top right corner. Below the title bar are three tabs: 'Généralités' (selected), 'Tournoi', and 'Inscription'. The 'Généralités' tab contains the following fields:

- Reference: 75 (input field) and 64041 (input field)
- Code FFE: N22314 (input field)
- Nom: PARAGUA (input field)
- Prénom: Mark (input field)
- Fédération: PHI (dropdown menu)
- Sexe: M (dropdown menu) and Né le: 29/03/1984 (input field)
- Cat: (dropdown menu)
- Type de Elo: F (dropdown menu)
- Elo: 2500 (spin box) and Rapide: 2500 (spin box)
- Fide Id: 05201241 (input field)
- Titre: (dropdown menu)
- Licence: A (dropdown menu)
- Club: A.E.C.E. Paris XI (input field)
- Ligue: IDF (dropdown menu) and Table Fixe: (input field)

At the bottom left of the window, there are two icons: a blue floppy disk icon and a red arrow pointing right.

La Page Généralités

C'est la page qui contient les informations indispensables pour l'inscription d'un Joueur dans le Tournoi

[Voir Créer de nouveaux Joueurs](#)

La Page Tournoi

Elle contient des informations sur le déroulement du Tournoi pour le Joueur

Informations sur chaque Ronde

Cl: la couleur du Joueur pour la ronde

Quatre couleurs sont possibles:

R: Le Joueur est prêt à être apparié pour la ronde (Ready)

F: Le Joueur est Forfait pour cette ronde

B: Le Joueur a les blancs pour cette Ronde

N: Le joueur a les noirs pour cette Ronde

Adv: le numéro d'inscription de l'adversaire pour la ronde en question

Res: le résultat pour la ronde en question

Il est possible de déclarer un Joueur forfait ou de le rappeler en se positionnant sur la ronde et en utilisant les raccourcis clavier (F et R par défaut)

La Page Inscription

Elle contient les informations d'organisation du Tournoi

Réglé: l'inscription réglée par le joueur

Du: l'inscription due par le joueur

ATTENTION: ces informations servent pour le calcul des droits d'homologation.

Adresse: sert à éditer les étiquettes courrier des joueurs du Tournoi

Code Postal: sert à éditer les étiquettes courrier des joueurs du Tournoi

Téléphone: Limité à 10 caractères

Est repris dans la liste de pointage pour pouvoir contacter un joueur incertain

Email: Limité à 50 caractères

Commentaires: Limité à 255 caractères

Est repris dans la liste de pointage et peut contenir des informations sur les hébergements etc...

Le Menu Fiche

permet d'Editer 3 types de fiches

- La traditionnelle fiche d'appariement avec la couleur, les flotteurs etc...
- La Fiche de résultat complète à remettre au joueur pour sa fédération.
- La fiche de résultats Fide qui ne prend en compte que les résultats contre les fide

Le Fichier s'appelle *NomTournoiFichxx.htm*.

Le Menu Etude de Normes

Permet d'étudier les normes pour la ronde en cours et la ronde suivante.

Papi indique pour chaque critère où se situe le joueur et indique les conditions qui doivent être remplies pour la ronde suivante

Les indications portent sur les normes à la performance et sans tenir compte de l'elo du joueur, ce qui est généralement -mais pas toujours- le cas le plus favorable.

ATTENTION: les conditions de normes sont régulièrement modifiées par la Fide et ces indications ne sont données qu'à titre... indicatif !

Gestion d'une Ronde

Gestion des Forfait

Effectuer les appariements

Modification des appariements

Saisie manuelle des appariements

La Saisie des résultats

Papi n'a pas la notion de Forfait général.

La notion de Forfait s'applique à chaque ronde.

Un joueur a quatre états possibles dans une ronde:

- Non apparié (il est considéré comme devant être apparié)
- Forfait (il ne doit pas être apparié)
- Apparié avec les blancs.
- Apparié avec les noirs.

Déclarer (ou rappeler) un joueur forfait pour la ronde en cours.

A partir de la fenêtre du tournoi, il suffit d'utiliser la Touche F pour faire déclarer un joueur forfait pour toutes les rondes non jouées.

Il apparait alors en grisé dans la liste (ou dans la couleur choisie en option).

Pour rappeler le joueur, il suffit d'utiliser la touche R .

Il est possible d'utiliser le click droit de la souris et son menu contextuel.

Il est aussi possible de prendre le joueur avec la souris dans une liste et de le poser sur l'icone Prison.

Pour déclarer un joueur forfait pour une ronde seulement il suffit d'aller sur la ronde en question et de déplacer le joueur sur la cafetière.

Déclarer (ou rappeler) un joueur forfait pour une ronde quelconque.

Pour déclarer un joueur forfait pour une ronde quelconque (forfait prévenu à l'avance) il faut éditer la fiche du joueur.

Il faut aller dans l'onglet TOURNOI.

La colonne Cl indiquent l'état du joueur pour chaque ronde (B pour blancs, N pour Noir, F pour Forfait et R pour Ready).

Il suffit de se mettre sur la ronde souhaitée et d'utiliser les touches F et R.

Donner un point à un joueur Forfait

Il est possible d'attribuer un point ou un demi point Joker à un joueur Forfait.

Lorsque le Joueur est dans la liste des forfaits, appuyer sur la touche [4], [5] ou utiliser le click droit

Les Appariements

Appariements automatiques

Le Menu Appariements - Apparier lance les appariements de la ronde en cours

ATTENTION: pour lancer les appariements de la ronde 1 il faut se placer sur la ronde 1. Il est impossible de lancer les appariements tant que l'on reste sur la ronde 0.

Pour apparier les joueurs il faut qu'aucun joueur ne soit apparié manuellement au préalable.

Si des joueurs ont été appariés au préalable, utiliser le menu Appariements - Désapparier.

(Si l'on désapparie manuellement les joueurs il faut passer à la ronde précédente et revenir à la ronde en cours pour que Papi s'aperçoive qu'il n'a plus de joueur apparié.)

Appariements impossibles.

Si le nombre de joueurs est trop faible par rapport au nombre de rondes, il se peut que Papi ne puisse faire les appariements en respectant ces critères:

- Deux joueurs ne rejouent pas ensemble.
- Pas de décalage couleur > 2 ou trois fois de suite la même couleur.

Dans ce cas, il vous reste à faire les appariements manuellement car Papi accepte que l'on transgresse ces critères dans des appariements manuels.

Appariements très long.

Si des résultats "normaux" (gains des forts et répartition gains blancs / gain noirs à peu près identiques) conduisent à des appariements très rapides, il se peut que des résultats atypiques conduisent à des appariements très long.

Au bout de 2 minutes s'il n'a pas fini Papi propose de passer en mode d'appariement simplifié.

Si vous répondez NON, Papi continue et reposera la question toutes les 2 minutes.

Si vous répondez OUI Papi recommence les appariements avec une procédure simplifiée :

- Abandon des critères de préférence couleurs fortes et faibles. (cette subtilité récente peut engendrer des appariements qui durent quelques siècles...)
- regroupement direct des niveaux sans générer tous les flotteurs possible lorsque le dernier niveau est inappariale.
- Abandon des critères flotteurs.
- Abandon de la notion de Delta Minimum dans les niveaux très hétérogènes.

- Abandon du critère C12 (défaire le niveau supérieur si le niveau est inappariale)

Si Papi est déjà en mode simplifié, il propose le mode Express:

- Abandon du critère C10 (défaire le niveau principal si le résiduel est inappariale).
- x est positionné au maximum des le premier essai.

Appariements simplifiés

Lance directement la procédure d'appariement simplifiée

Il est conseiller d'utiliser cette formule des que le nombre de joueur n'est pas au moins le double de la ronde, les résultats ne sont pas plus mauvais que la procédure standard, voire meilleurs !

Appariements express

A n'utiliser que dans les cas vraiment très longs...

Appariements complémentaires.

N'apparie que les joueurs non appariés sans toucher à des appariements déjà réalisés.

Peut être très utile pour faire débiter un tournoi à l'heure et lancer un appariement complémentaire pour les 20 retardataires

Si il y a un exempt lors du premier train d'appariement, celui-ci est apparié dans le second train

Papi génère les numéros d'échiquiers à la suite de ceux existant pour avoir une gestion plus facile du tournoi.

ATTENTION: il ne faut pas changer de ronde si l'on veut conserver ces numéros d'échiquiers.

lors d'un changement de ronde les échiquiers sont renumérotés d'après le règlement

Attribuer Echiquiers

Réordonne les échiquiers suivant le règlement si on a modifié des appariements manuellement

Cette commande est exécutée automatiquement lorsque l'on change de ronde

Infos.

Affiche les différents paramètres utilisés pour réaliser les appariements

Explication des appariements.

Si vous enfoncez le bouton Explication des appariements de la barre d'Outils Papi génère un fichier NomDuTournoiXX.txt dans le répertoire du tournoi. (XX est le numéro de la Ronde)

Le fichier est affiché avec le bloc note

Ce fichier (qui peut être assez volumineux) indique toutes les actions effectuées par Papi lors des appariements.

ATTENTION: avant d'utiliser cette option effectuez d'abord les appariements normalement

Si Papi met du temps le fichier généré risque d'être énorme. Si les appariements prennent plusieurs secondes, il est vivement déconseillé de générer le fichier

Il peut être très utile pour fournir immédiatement des explications à un joueur.

Exemple

Niveau 8 S1:3 S2:3 p:3

(Niveau homogène des joueurs à 2 points avec 3 joueurs dans S1 et 3 joueurs dans S2)

45 - 68

54 - 69

57 - 44

Niveau 8 $x=-1$ $y=0$ $p=3$ BlancFaible=1 NoirFaible=0

(3 appariements, une table perturbée avec 2 joueurs à préférence noir ($x = -1$), 1 joueur blanc faible devra être conservé pour absorber un noir fort.)

-->Essai de 45 - 68 $x=-1$ BlancFaible=1 NoirFaible=0

-->Essai de 54 - 69 $x=-1$ BlancFaible=0 NoirFaible=0

57 - 44 impossible blocage couleurs obligatoires

<--Annulation de l'essai 54 - 69 $x=-1$ BlancFaible=1 NoirFaible=0

Permutation de 69 44

54 - 44 se sont déjà rencontrés

<--Annulation de l'essai 45 - 68 $x=-1$ BlancFaible=1 NoirFaible=0

Permutation de 68 69

45 - 69 se sont déjà rencontrés

Permutation de 69 44

-->Essai de 45 - 44 $x=0$ BlancFaible=1 NoirFaible=0

-->Essai de 54 - 68 $x=0$ BlancFaible=1 NoirFaible=0

-->Essai de 57 - 69 $x=0$ BlancFaible=0 NoirFaible=0

Annuler les appariements

Il suffit d'utiliser le Menu Appariements - Désappariier.

ATTENTION: Si des résultats sont entrés ils sont supprimés sans autre forme de procès.

Modification des appariements

On peut modifier les appariements d'une ronde en cours ou d'une ronde terminée n'importe quand Papi génère les numéros d'échiquiers à la suite de ceux existant pour avoir une gestion plus facile du tournoi.

ATTENTION: il ne faut pas changer de ronde si l'on veut conserver ces numéros d'échiquiers. lors d'un changement de ronde les échiquiers sont renumérotés d'après le règlement

Il est aussi possible d'inscrire de nouveau joueur pour les apparier.

Il suffit de défaire les appariements table par table et [de saisir les tables restantes manuellement.](#)

La Modification Manuelle des Appariements

On peut modifier les appariements de n'importe quelle Ronde.

Il suffit de se positionner sur la ronde voulue pour modifier des appariements.

ATTENTION: Si une ronde n'est pas terminée, Papi refuse d'aller sur les rondes suivantes même si celles-ci sont terminées !

Appariement à partir de la liste des Joueurs Non Appariés

Placer le curseur sur le joueur qui aura les blancs et appuyer sur la touche B

Celui-ci apparaît alors dans une nouvelle couleur.

Placer le curseur sur le joueur qui aura les noirs et appuyer sur la touche N.

Ils disparaissent de la liste des Joueurs Non appariés et apparaissent dans la liste des Joueurs appariés.

Il est bien entendu possible d'utiliser le click droit de la souris et son menu contextuel.

On peut aussi faire glisser les joueurs et les déposer dans la colonne Blancs ou Noirs

Joueur Exempt

Si le Joueur est exempt il faut utiliser la Touche E pour la saisie directe.

Pour la saisie par numéro il faut donner le numéro de l'EXEMPT 1 dans la case des noirs.

Papi n'admet qu'un exempt par rondes.

Si pour une raison quelconque on souhaite que plusieurs joueurs aient des points sans avoir d'adversaire, il faut les déclarer forfait et leur attribuer des points Joker.

Annulation de l'appariement d'une Table

Il suffit de positionner le curseur sur un appariement dans la liste des joueurs appariés et d'appuyer sur SUPPR.

On peut aussi utiliser le click droit et son menu contextuel.

Attribution des numéros de Table

Pour ne pas ralentir la saisie, Papi ne déclenche pas une attribution des numéros de Table chaque fois que l'on modifie manuellement un appariement.

Il faut utiliser le Menu Appariement - Attribuer Echiquiers pour déclencher le calcul et réorganiser les appariements.

La Saisie des Résultats

La saisie s'effectue directement dans la liste des appariements

- 1 pour un gain blanc
- 2 pour un gain noir
- 3 pour une nulle
- 0 pour annuler le résultat
- 4 pour un gain blanc par forfait
- 5 pour un gain noir par forfait
- 6 pour une nulle par forfait (ajournée)
- 7 pour un double forfait

Il est bien entendu possible de paramétrer ces touches dans le menu [Tournoi][Options]

Il est bien entendu possible d'utiliser le click droit de la souris et son menu contextuel.

Les résultats Jocker

Il est possible d'attribuer et de changer les résultats des joueurs forfaits.

Il faut pour cela utiliser les touches 4 et 6 ou le click droit lorsque le joueur est dans la liste des forfaits

Cela peut être utile par exemple dans le cas où les éliminés d'un tournoi à élimination directe intègrent un système Suisse avec un nombre de points fixés.

Si par exemple les éliminés des quarts de Finale intègrent le système suisse à la ronde 3 avec 1,5 sur 2, Il faut leur attribuer un point Joker à la ronde 1 et un demi point à la Ronde 2.

Gestion des Fichiers

Nouveau Tournoi

Crée un Nouveau Tournoi

Dans un premier temps il faut [renseigner les données relatives au Tournoi](#)

Il faut ensuite indiquer le chemin d'accès au fichier papi sur le disque dur.

Papi crée alors le tournoi. Il est constitué d'un seul fichier de base de donnée et peut être déplacé, copié, etc...

Nouveau Festival

Identique au Tournois mais pour des [Festivals](#)

Ouvrir

Ouvre un Tournoi existant

Les chemins des 4 derniers tournois ouverts sont conservés au bas du Menu

Editer

Permet de modifier les paramètres du Tournoi ou du Festival en cours.

Pratiquement tous les paramètres sont modifiables à n'importe quel moment, même le passage d'un Toutes Rondes à un Système Suisse.

L'utilisateur doit néanmoins être conscient que de telles manipulations risquent d'entraîner des problèmes.

Fermer

Ferme le Tournoi ou le Festival. (équivalent de la case système)

Options

Opérations sur les bases de données

Le Menu Tournois - Options

Permet de paramétrer le Papi.

L'onglet Mise en Page

Police et taille des Titres

Nom et Taille de la police utilisée pour les Titres (Arial 12 par défaut)

Police des appariements

Nom et Taille de la police utilisée pour les listes (Arial 10 par défaut)

Police des Grilles

Nom et Taille de la police utilisée pour la Grille Américaine (Arial 8 par défaut)

Lignes grisées

Si la case est cochée, une ligne sur deux est sur fond gris.

Bordure

Taille de la bordure (à 0 il n'y a aucune bordure).

Certains documents comme les fiches joueurs font apparaitre la bordure sans s'occuper de ce paramètre.

Message d'avertissement

Si la case est décochée, Papi n'envoie plus de message d'avertissement si on modifie un résultat déjà entré ou si on désapparie une ronde etc...

Étiquettes Courrier

Nombre d'étiquettes par colonne et par ligne.

Il faut ajuster l'impression en jouant sur les marges. Il est aussi possible de récupérer le document dans un traitement de texte pour affiner la mise en page.

Cavaliers

Permet de choisir entre plusieurs formats de cavaliers.

Onglet Internet

Base de donnée sur Internet

Indique les paramètres pour que Papi se connecte directement au serveur SQL de la FFE

Les logins et passwords sont codés

Pour modifier ces paramètres si besoin est il faut déverrouiller les champs avec [Ctrl+R]

Téléchargement de la base

Indique les paramètres pour que Papi télécharge la base de donnée par FTP

Les logins et passwords sont codés

Pour modifier ces paramètres si besoin est il faut déverrouiller les champs avec [Ctrl+R]

Navigateur par défaut

Par défaut détecte en principe le Navigateur par défaut.

Il est possible de l'indiquer manuellement ou de le modifier en indiquant le chemin d'accès à l'exécutable par exemple

C:\Program Files\Microsoft Office\Office\winword.exe

C:\Program Files\Netscape\Netscape.exe

Le bouton détecter permet de détecter le chemin de votre Navigateur par Défaut

L'onglet Couleurs

Permet de personnaliser les couleurs

L'onglet raccourcis

Papi permet de personnaliser les raccourcis claviers

Il suffit d'appuyer sur la touche du Clavier souhaité pour changer le raccourci

Papi différencie deux types de raccourcis

-Les raccourcis permanents

Il sont accessibles depuis n'importe quelle fenêtre. ils sont limités aux touches F3 à F12

(Il est impossibles d'utiliser les autres touches qui suivant les zones peuvent servir à entrer du texte)

- Les raccourcis utilisables depuis les grilles

On peut utiliser n'importe quelle touche Alphanumérique ou du Pavé Numérique.

Une même touche ne peut être affectée à deux actions différentes.

- Il existe quelques raccourcis qui ne sont pas paramétrables:

[F1] : Aide contextuelle

[F2] : Edition des cases dans les grilles

[Ctrl]+[S] : sauvegarde et ferme le formulaire

[Ctrl]+[F] : Ferme le formulaire

[Ctrl]+[R] : déverrouille certains champs

Opérations sur les bases de données

Télécharger la base

Nom et Taille de la police utilisée pour les Titres (Arial 14 par défaut)

Créer une base

Permet de créer une base de donnée pour Papi à partir d'un fichier texte

Il faut indiquer à Papi le chemin du Fichier MonFichier.txt. Papi crée alors un Fichier MonFichier.mdb dans le même répertoire

Si papi trouve un fichier MobFichierClub.txt il récupère les informations dans la table des Clubs.

La structure du Fichier texte doit être la suivante: (séparateur tabulation)

Référence Base : numérique unique (si vide est généré automatiquement)

Code FFE : Texte, 5, unique (peut rester vide)

Nom : Texte, 20

Prenom: Texte, 20

Sexe: Texte, 1 (F ou M peut rester vide)

NeLe: date de Naissance (jj/mm/aaaa) peut rester vide)

Cat: texte 3, peut rester vide

Federation: texte 3, peut rester vide

Club: numérique, peut rester vide ou doit correspondre au champ Référence du fichier Club

Elo: numérique, Papi met 1009 si vide

Rapide: numérique, Papi met 1009 si vide

Type de Elo: texte 1 (E, F ou N)

Code Fide: texte 8, unique ou vide

Affiliation: texte 1 (A, B ou vide)

Année d'activité: texte 4 (en principe saison en cours ex: 2003)

Structure du Fichier Club: (séparateur tabulation)

Référence Base : numérique unique (si vide est généré automatiquement)

Code FFE : Texte, 6, unique (peut rester vide)

Ligue: texte 3

Commune: texte 32

Année d'activité: texte 4 (en principe saison en cours ex: 2003)

Accès à la base

[Permet de changer la base de donnée par défaut](#)

Les Editions

Les Editions sont commandées à partir des Menus Listes et Divers.

Papi ne génère que des documents HTML. Ils ont l'avantage d'être sous un format parfaitement standardisé et peuvent être lu par tous les logiciels et affiché sur des sites sans aucune manipulation.

Tous les Fichiers sont créés dans le répertoire où se trouve le Fichier Tournoi.papi.

Ils possèdent des suffixes différents (Tournoixx.htm, TournoiLs.htm, TournoiGa.htm etc...)

Par défaut Papi utilise Internet Explorer pour afficher les documents.

Si vous souhaitez utiliser un autre Navigateur, il est bien sur possible d'éditer les documents produit par Papi à partir de l'explorateur, mais il est aussi possible d'indiquer à Papi le navigateur que vous souhaitez utiliser dans le [\[Menu Divers\]\[Options\]](#). (Attention, il faut indiquer le chemin d'accès complet au programme)

Il est possible de modifier les mise en page (bordure, lignes grisées, taille des caractères etc...) à partir du [\[Menu Divers\]\[Options\]](#)

Le Menu Listes

[Listes](#)

[Appariements](#)

[Classements](#)

[Grille Américaine](#)

[Fiches Individuelles](#)

[Perfs Fide et Normes](#)

[Statistiques](#)

[Documents](#)

Menu Listes - Les Listes

L'ordre des tris est déterminé par la troisième boîte de déroulante.

Pour regrouper les la liste par catégorie, Sexe, Club etc... Il faut se servir de la quatrième boîte déroulante Rupture.

Par exemple pour avoir la liste des participants pour chaque catégorie et par ordre elo il faut choisir Rupture par Catégorie et Tri par Elo

Participants

Liste de tous les participants comportant les informations techniques.

Le Fichier s'appelle *NomTournoiLs.htm*

Pointage

Liste de tous les participants comprenant les informations de gestion des inscriptions.

Le Fichier s'appelle *NomTournoiLs.htm*

Menu Listes - Appariements

Par Tables

Disponible pour un Système Suisse

Affiche les appariements par ordre d'échiquier.

Aucun numéro n'est indiqué.

Le Fichier s'appelle *NomTournoixx.htm* où xx est le numéro de la ronde.

Par Table avec numéro

Disponible pour un Système Suisse

Pour les inconditionnels de la saisie par numéros !

Les numéros affichés sont les numéros d'inscription qui sont affichés dans la fenêtre du tournoi.

On peut saisir les résultats en utilisant les cases Résultat en haut à droite.

Si le Tri choisi est par numéro d'appariement, ce sont les numéros d'appariement qui sont affichés.

Cela permet d'indiquer au joueur leur rang et celui de leur adversaire dans le tournoi.

Le Fichier s'appelle *NomTournoixx.htm* où xx est le numéro de la ronde.

Par ordre alphabétique

Disponible pour un Système Suisse

La traditionnelle sortie alphabétique utile lorsqu'il y a beaucoup de joueurs.

Le Fichier s'appelle *NomTournoixx.htm* où xx est le numéro de la ronde.

Toutes les Rondes

Disponible pour les Toutes Rondes

Affiche les appariements de toutes les Rondes

Le Fichier s'appelle *NomTournoiPairing.htm*

Menu Listes - Classements

Tous les joueurs

Le classement général du tournoi.

On peut activer ou désactiver l'affichage de la Perf dans les options

On peut grouper les joueurs comme pour les listes en choisissant la rupture dans la quatrième boîte déroulante

Le Fichier s'appelle *NomTournoiCl.htm*

Par Club

Le classement des Clubs.

Pour paramétrer ce classement voir [la rubrique Tournois Autres](#)

Par Ligue

Le classement des Ligues.

Pour paramétrer ce classement voir [la rubrique Tournois Autres](#)

Le Fichier s'appelle *NomTournoiCl.htm*

Menu Listes - Grille Américaine - Grille Berger

Systeme Suisse

Affiche la Grille Américaine renumérotée par classement pour un Systeme Suisse.

On peut activer ou désactiver l'affichage de la Perf dans les options

Si le nombre de rondes est important, il faut diminuer la taille des caractères dans [le menu \[Divers\]\[Options\]](#) pour que le document tienne dans une page.

Il faut aussi penser à modifier la taille des marges d'impression dans votre navigateur.

Le Fichier s'appelle *NomTournoiGa.htm*

Toutes Rondes

Affiche la Grille Berger renumérotée par classement pour un Toute Ronde.

En cas d'Aller Retour c'est le score global qui est affiché pour chaque joueur.

Le Fichier s'appelle *NomTournoiBerger.htm*

Menu Listes - Les Fiches Individuelles

Papi propose trois formats de fiches joueurs légèrement différentes:

Complètes

La Fiche individuelle avec tous les résultats pour les classements nationaux.

Le Fichier s'appelle *NomTournoiFich0.htm*.

Fide Seulement

Tous les adversaires sont indiqués, mais seulement les elo des adversaires FIDE.

Le Fichier s'appelle *NomTournoiFich0.htm*.

Appariement

La traditionnelle fiche d'appariement avec la couleur, les flotteurs etc...

ATTENTION: le numéro d'appariement inscrit est celui calculé au moment où la fiche est demandée et est susceptible de changer au cours du tournoi.

Les joueurs forfaits ne sont pas édités.

Le Fichier s'appelle *NomTournoiFich0.htm*.

Fiche pour un seul joueur

Toutes ces fiches peuvent être éditée pour un seul joueur à partir du [formulaire d'édition du joueur](#) dans la page Tournoi.

Le Fichier s'appelle *NomTournoiFichxx.htm* où xx est le numéro du Joueur.

Menu Listes - Perfs FIDE et Normes

Le Menu Perf FIDE affiche exactement les mêmes informations sans celles concernant les normes

Les Perfs FIDE

Pour les joueurs non-classés donne les points marqués et le nombre de parties.

Si 3 parties ont été jouées (minimum pour que la Perf soit prise en compte) la performance est affichée.

ATTENTION: le programme tient compte de la loi des 12,5 points pour les joueurs ayant réalisé plus de 50%

Pour les joueurs classés donne les points marqués, le nombre de parties ainsi que les points gagnés ou perdu sur la base d'un coefficient individuel à 10.

Ce coefficient est celui d'un joueur ayant atteint un jour 2400.

Les joueurs ayant eu plus de 30 parties comptabilisées ont un coefficient de 15.

Les autres un coefficient de 25.

Comme il est impossible de connaître de façon sûre ce coefficient qui peut changer entre 2 tournois lors d'un même classement FIDE, il est préférable de laisser le joueur effectuer la multiplication en fonction de son coefficient.

Le Fichier s'appelle NomTournoiFide.htm

Menu Liste - Statistiques

Des statistiques.

On peut faire des camembers ou des triples-polygonoïdes interpolés par logarithme exponentiel.

Papi fait des barres et c'est tout !

Le Fichier s'appelle *NomTournoiStats.htm*

Documents - Ronde en cours

Génère tous les documents pour la ronde en cours:

- Les appariements de la ronde.
- Les résultats de la ronde précédente.
- Le classement.
- La grille américaine.
- Les perfs Fide.

Menu Seul

Génère une page de garde avec des liens vers tous les documents

Le Fichier s'appelle *NomTournoi.htm*

Tous les documents

Génère une page de garde avec tous les documents liés (évite les erreurs 404 sur un site au début du tournoi)

Le Menu Mise à Jour des données

Cette option permet de récupérer des informations plus récentes sur des joueurs à partir de la base de donnée. Par exemple on peut inscrire des joueurs plusieurs jour avant le tournoi, télécharger une base avec les nouveaux elos et mettre à jour les classements des joueurs déjà inscrits à partir de la base.

Papi met à jour toutes les informations des joueurs ayant un code FFE ou un code FIDE

Papi ne fait aucune tentative de mise à jour des joueur n'ayant ni code FFE ni code FIDE

*

Si Papi détecte des noms ou des prénoms différents pour des Joueurs ayant le même code dans le tournoi et dans la base Papi demande s'il s'agit du même joueur.

En cas de réponse positive, le Joueur est mis à jour.

En cas de réponse négative Papi laisse la fiche du joueur en l'état, mais attention, il y a certainement un code erroné à corriger.

Importer/Exporter un Fichier Master

Importe ou Exporte un fichier de Tournoi dBase créé par Master dans Papi.

Ces commandes ne fonctionnent pas sous Windows XP.

Lors de l'importation Plusieurs précautions doivent être prises:

- Le Fichier dBase ne doit pas avoir plus de 8 caractères (si on ne l'a pas renommé il s'appelle FICHx.DBF).

Les autres fichiers ne sont pas nécessaires.

- Le chemin d'accès au Fichier dBase ne doit pas comporter d'espace

- Il faut importer le fichier Master immédiatement après avoir créé le tournoi papi.

Il ne faut pas importer un fichier sur un tournoi qui a été "vidé" en supprimant des joueurs.

- Lors de l'importation, papi détecte les forfaits généraux mais il ne détecte pas les forfaits qui ont repris le tournoi.

Il considère ces joueurs comme appariable et ne veut pas aller sur les rondes suivantes.

Il suffit de les déclarer forfait manuellement.

- Plusieurs contrôles peuvent provoquer l'échec de l'importation:

a) Si deux joueurs ont le même adversaire lors de la même ronde.

b) Deux joueurs différents ont un code FFE identique.

c) Deux joueurs différents ont un code FIDE identique.

Ces trois cas provoquent un refus viscéral de papi.

Il est malheureusement impossible de savoir quel est la cause exacte. Papi affiche le nom du joueur ayant posé problème.

Lors de l'exportation, Papi n'exporte que les joueurs.

Aucune donnée concernant le tournoi n'est exportée.

Cette option est destinée à basculer un tournoi sous Master après avoir géré les inscriptions sous Papi

Exporter un Fichier PGN

Génère un Fichier PGN (Portable Game Notation) avec les appariements et éventuellement les résultats de la ronde en cours.

C'est un fichier texte (on peut l'ouvrir avec notepad par exemple) contenant les informations sur les parties de la ronde.

Le fichier s'appelle *NomTournoix.pgn* où *xx* est le numéro de la Ronde

Pour saisir les parties avec un logiciel spécialisé (chessbase pour ne pas le nommer), il suffit d'ouvrir le fichier, d'ouvrir la partie de saisir les coups et de remplacer la partie.

Cette technique permet de gagner 1/3 du temps et surtout de produire des fichiers avec des informations exactes.

Exporter le Fichier Elo

Génère un fichier exploitable pour le classement elo National.

Le fichier est généré dans le répertoire contenant le fichier papi est s'appelle *TournoiElo.txt*

ATTENTION: les information indiquées lors de la création du tournoi sont reprises dans ce fichier.

Exporter le Fichier FIDE

Génère un fichier exploitable pour le classement elo FIDE.

Le fichier est généré dans le répertoire contenant le fichier papi est s'appelle *TournoiFIDE.txt*

ATTENTION: les information indiquées lors de la création du tournoi sont reprises dans ce fichier.

Le Menu Divers

Liste des Prix
Calcul des Prix
Reçu Financier
Droits d'homologation
Vétérans
Cavaliers
Etiquettes
Meilleures Perfs
Tombola

Menu Divers - Liste des Prix

Affiche la liste des Prix en fonction des informations entrées dans le Tournoi.
Cette sortie se contente de présenter la liste des prix, elle ne calcule rien.

Menu Divers - Calcul des Prix

Calcule les prix attribués à chaque lauréat en fonction du classement et de la liste des prix indiquée dans le tournoi.

Les prix généraux peuvent être:

- Intégralement partagés entre les ex-aequos.
- Attribués à la place
- Partagés au système Hort

Les prix spéciaux sont tous attribués à la place

(Partager les prix spéciaux abouti à des calculs inextricables et à des sommes ridicules).

Papi reconnaît trois types de prix spéciaux:

- Les prix spéciaux
- Les prix par tranche elo
- Les prix par catégorie d'âge

Chaque type de prix spécial peut être cumulable ou non

(Les prix spéciaux peuvent être cumulables et ceux par catégorie non-cumulables, mais il n'est pas possible de déclarer le prix benjamin cumulable et le prix minime non!)

Les prix par catégorie elo ne prennent pas en compte les Non-Classés

Les prix par clubs ne proposent que les clubs des participants au tournoi, il faut donc avoir inscrit au moins un joueur du club

ATTENTION

Lorsque des Prix ne sont pas cumulables il y a des cas insolubles.

La célèbre phrase chaque joueur se voyant attribuer le prix le plus élevé auquel il a droit n'a pas de sens mathématique.

Exemple:

Pierre est ex-aequo avec 4 autres joueurs pour se partager les prix au général de:

1. 1000 F
2. 600 F
3. 400 F
4. 200 F

Il gagne donc $2200 / 4$ soit 550 F.

Mais il a droit à un prix par catégorie de 600 F. Il prend donc le prix le plus élevé de 600 F.

Il n'y a donc plus que trois ex-aequos gagnant 2000 F partagés en 3 soit 666 F et Pierre est laissé !

Papi s'arrête là et vous laisse résoudre ces cas par vous-même !

En général les sommes en jeu sont minimales et le plus simple est de regrouper les trois premiers prix et partager soit 650 F chacun.

Il est possible aussi pour la modique somme de 16 F de donner 666 F à chacun ce qui satisfera tout le monde et évitera de longues explications.

Papi calcule les prix en prenant dans l'ordre:

- Prix Généraux
- Prix Féminin
- Prix Français
- Prix Ligue
- Prix Club
- Prix Vétéran
- Prix Junior
- Prix Cadet
- Prix Minime
- Prix Benjamin
- Prix Pupille
- Prix Poussin
- Prix Catégorie Elo 1
- Prix Catégorie Elo 2
- Prix Catégorie Elo 3
- Prix Catégorie Elo 4

Prix Catégorie Elo 5

Prix Catégorie Elo 6

Prix Catégorie Elo 7

Prix Catégorie Elo 8

Prix Catégorie Elo 9

Prix Catégorie Elo 10

Prix Catégorie Non classé

Par exemple si une joueuse Française gagne 400 F au général, 500 F au Féminin, 600 F au prix Français, 500 F au Prix Ligue et 600 F au prix Catégorie elo 3 elle se vera attribuer les 600 F au prix Français.

Il se peut qu'après son retrait des prix généraux ainsi que ceux d'autres joueurs ayant des Prix spéciaux les autres joueurs gagnent finalement 1000 F...

De même le deuxième français ne gagnera rien alors que le deuxième de la catégorie elo 3 aura 600 F.

Menu Divers - Reçu Financier

Imprime des reçus au nom des joueurs primés.

Menu Divers - Droits d'Homologation

Effectue le calcul des droits d'homologation en fonction des droits d'inscription perçus.

Il va de soit que chaque fiche joueur doit être remplie !

Ce calcul est bien entendu effectué pour les tournois homologué par la FFE

IL EST PUREMENT INDICATIF

Menu Divers - Vétérans

Lors des inscriptions à partir de la base de donnée Papi ne possède pas la catégorie Vétéran.
Il est possible de modifier chaque fiche individuellement si l'on veut attribuer la catégorie vétéran.
La commande [Vétérans] permet de transformer tous les joueurs nés avant une date en vétérans.
Papi propose 55 ans, mais il est possible de changer la date pour avoir 60 ans ou 65 ans.

Menu Divers - Cavaliers

Imprime des Cavaliers indiquant les noms des joueurs.

Le format des cavaliers peut être Choisi dans [le Menu Divers - Options](#).

Le Menu Divers - Etiquettes

Etiquettes Courrier

Le format peut être choisi dans [le Menu Divers / Options](#)

Menu Divers - Meilleures Perfs

Imprime la liste des meilleures performances

Seuls les gains sont pris en compte, les nulles ne sont jamais prises en compte quel que soit l'écart de elo.

Menu Divers - Tombola

Tire un joueur au sort.

Gestion des Festivals

On ne peut ouvrir qu'un seul festival à la fois.

Par contre on peut ouvrir simultanément un Festival et plusieurs tournois

Papi gère deux types de Festivals: les Festival et les Grands-Prix

Notion de Festival

Un Festival est un ensemble de tournois où les joueurs ne peuvent s'engager que dans un seul tournoi simultanément.

La gestion des inscriptions se fait dans le Festival, les joueurs sont alors exportés vers leurs tournois respectifs.

Notion de Grand-Prix

Un Grand-prix est un ensemble de tournois où le même joueur peut participer à plusieurs tournois.

Les joueurs sont importés dans le Grand-Prix ce qui permet d'effectuer des classements en tenant compte des meilleurs résultats sur plusieurs tournois.

Création d'un Festival

Inscription des Joueurs dans le Festival

Exportations des Joueurs vers les Tournois

Importation des Joueurs vers le Festival

Creation d'un Festival

Nom :

Type : Festival Classement : Elo Rondes : 7

Classement Individuel

Méthode :

Bonus : 1. 0 2. 0 3. 0

Meilleurs tournois : 0

Place maxi : 0

Classement par Club

Méthode :

Nbr Joueurs : 0 Place maxi : 0

Classement par Ligue

Méthode :

Nbr Joueurs : 0 Place maxi : 0

Droits d'inscription

Par défaut :

Jeunes :

Titrés :

Droits majorés

Après le :

Par défaut :

Jeunes :

Titrés :

Format de fichier : 3.0 Utilisateur : A06840

Nom du Festival

Le nom du Festival. Il n'apparaît en fait que dans la page de présentation du festival.

Type de Festival

2 possibilités:

Festival

Un festival est un ensemble de tournois dans lesquels un même joueur ne peut participer qu'à un seul Tournoi.

Le Festival est destiné à faciliter la gestion des inscriptions et à éviter qu'un joueur ne soit inscrit par mégarde dans plusieurs tournois.

Grand-Prix

Un Grand-Prix est un ensemble de tournoi dans lesquels un même joueur peut participer à plusieurs tournois.

Le Grand-Prix est destiné à effectuer un classement sur plusieurs tournois.

Bien que les 2 permettent des mises à jours similaires entre les tournois et le Festival, il faut bien garder à l'esprit la différence entre les deux notions.

Rondes

Le nombre de rondes des Tournois.

En fait ce chiffre n'est pas très important, chaque tournoi ayant son nombre de rondes défini. Si les Tournois n'ont pas le même nombre de rondes, il faut mettre le nombre le plus important.

Droits d'inscription

Là aussi chaque tournoi a ses droits d'inscriptions propres.

Définir des droits d'inscription au niveau du Festival permet d'avoir le Champ montant du renseigné automatiquement lorsque l'on rajoute des Joueurs.

Classement Individuel

Cette option n'est disponible que pour les Grand-Prix

Elle définit les critères pour effectuer un classement sur plusieurs tournois:

Somme des points :

Effectue la somme des points des x meilleurs tournois de chaque joueurs.

Le nombre de Tournois doit être défini dans le champ Nbre de Tournois.

A la Place :

Effectue la somme des places des x meilleurs tournois de chaque joueur. (celui qui a le moins de points est en tête).

Le nombre de Tournois doit être défini dans le champ Nbre de Tournois.

Dans les x premiers :

Attribue un certain nombre de points chaque fois qu'un joueur termine dans les x premiers.

le 1er du tournoi marque x points, le second x-1 et le xème 1 point.

x doit être indiqué dans le champ Place Maxi.

Avec cette méthode, tous les tournois auquel a participé le joueur sont pris en compte et le champ Nbre de Tournois ne sert à rien.

Les champs bonus permettent d'ajouter des points pour les 3 premières places: ex avec Place Maxi = 10 et bonus à 5, 3 et 1 le 1er aura 15 points, le 2ème 12 points, le 3ème 9 points, le 4ème 7 points puis 6,5,4,3,2,1.

Classement par Club

S'applique aux Festival et ne s'applique pas aux Grands-Prix.

Ce classement est identique au [Classement par Club d'un tournoi](#), mais il s'applique à tous les participants du festival sans distinction de tournoi.

Classement par Ligue

Identique au Classement par Club mais avec le champ Ligue

La Fenetre de gestion des Festivals

Championnat de France												
		Nr	Abr	Nom	Fichier							
Tous les joueurs		1	PpoF	Championnat de France Petite-Poussine	\\Makalu\siteff...\ChFraPpoF2002.papi							
Alphabétique		2	PpoM	Championnat de France Petit-Poussin	\\Makalu\siteff...\ChFraPpoM2002.papi							
Sans rupture		3	PouF	Championnat de France Poussine	\\Makalu\siteff...\ChFraPouF2002.papi							
		4	PouM	Championnat de France Poussin	\\Makalu\siteff...\ChFraPouM2002.papi							
		5	PouF	Championnat de France Poussine	\\Makalu\siteff...\ChFraPouF2002.papi							

Ref	Attribué	Demandé	Nom	Prénom	Elo	Pays	Né le	Cat	Ok	Du	Payé	Commentaire
451	BenM		ABABOU	Nessim	1950	FR	13/06/89	BenM	<input type="checkbox"/>	15	15	
1			ABIDIAN	Agathe	1009	FR	14/03/95	PpoF	<input checked="" type="checkbox"/>	15	15	
452	PpoF		ADAM	Etienne	1840	FR	07/04/88	BenM	<input type="checkbox"/>	15	15	
2	PpoM		AFLALO	Sophie	1009	FR	27/07/97	PpoF	<input type="checkbox"/>	15	15	
385	PouF		AGGOUNE	Liza	1750	FR	10/05/88	BenF	<input type="checkbox"/>	15	15	
236	PouM		AGRECH	Laure	1410	FR	07/08/91	PupF	<input type="checkbox"/>	15	15	
453	PupM		AGRECH	Pierre	1850	FR	18/07/89	BenM	<input type="checkbox"/>	15	15	
608	BenF		ALANIC	Mickael	2143	FR	16/06/86	MinM	<input type="checkbox"/>	15	15	
545	BenM		ALBERTELLI	Gabrielle	1170	FR	10/11/86	MinF	<input type="checkbox"/>	15	15	
386	MinF		ALGABA	Solene	1800	FR	18/01/88	BenF	<input type="checkbox"/>	15	15	
46	PpoM		ALLARD	Nicolas	1009	FR	18/09/94	PpoM	<input type="checkbox"/>	15	15	
3	PpoF		ALONSO	Audrey	1020	FR	19/02/94	PpoF	<input type="checkbox"/>	15	15	
100	PpoM		ALONZO	Robin	1009	FR	25/04/94	PpoM	<input type="checkbox"/>	15	0	
102	PouF		ANDRE	Anais	1009	FR	20/12/93	PouF	<input type="checkbox"/>	15	15	
454	BenM		ANTONI	Jeremy	1480	FR	01/02/88	BenM	<input type="checkbox"/>	15	15	

Festival - Championnat de France 707 joueurs Moyenne Elo : 1506

La liste des joueurs inscrits

La majeure partie de la Fenêtre est occupée par la liste des joueurs inscrits

La saisie est identique à la gestion de la ronde 0 d'un tournoi

Le champ Attribué représente le tournoi attribué par le joueur. C'est ce champ qui est pris en compte lors de l'exportation

Le champ Demandé représente le numéro du tournoi attribué au joueur

La saisie s'effectue par une boîte déroulante qui propose la liste des tournois inscrits dans le festival.

C'est le champ Abr de la liste des tournois qui est utilisé. Il peut être modifié (limité à 8 lettres) dans la liste.

Par défaut Papi prend les 8 dernières lettres du nom du fichier du tournoi.

La liste des Tournois du Festival

La liste comporte tous les tournois dont se compose le festival.

La Référence du Tournoi dans le festival est attribuée automatiquement par Papi et ne peut être modifiée.

Les autres champs peuvent être modifiés:

Abr est l'abréviation apparaissant dans la liste déroulante

Nom est le nom complet du Tournoi apparaissant dans les listes. La modification du Nom n'est pas répercutée sur le Tournoi lui même

Fichier: c'est le chemin d'accès au Tournoi. Il peut être absolu (C:\Mon Tournoi\OpenA.papi) ou relatif (OpenA.papi) si le Tournoi se trouve dans le répertoire du festival (recommandé)

Le menu contextuel de la liste des tournois permet de:

Ouvrir : Ouvre le tournoi sélectionné

Modifier : Permet de modifier les caractéristiques du Tournoi sélectionné

Exporter : Exporte les joueurs inscrits dans le festival dans le tournoi sélectionné seulement.
voir Exporter les joueurs vers les Tournois

Importer : Importe les joueurs du Tournoi sélectionné dans le Festival
voir Importer les joueurs depuis les tournois

Ajouter : ajoute un tournoi existant au festival. (Le Tournoi doit être créé au préalable par la Commande [Tournoi][Nouveau])

Supprimer : Enlève le tournoi du Festival (Il ne doit y avoir aucun joueur inscrit dans le tournoi).

Les zones de Filtrés, Tris et ruptures

Elle ont les mêmes effets que pour les tournois.
En plus il est possible de définir une rupture par Tournoi

Exporter un Festival dans des Tournois

Exportation initiale

Normalement cette commande est utilisée une seule fois pour répartir les joueurs inscrits dans le festival dans leurs tournois respectifs

Le Menu [Import/Export] [Exporter vers Tournois] exporte tous les Joueurs du Festival dans les tournois

Le Menu Contextuel [Exporter] de la liste des tournois n'exporte les joueurs que dans le Tournoi sélectionné

Synchronisation du Festival et des Tournois

Il est en fait possible d'effectuer une synchronisation des données entre le Festival et ses Tournois

Il est possible d'Importer les données des Tournois vers le Festival et de réexporter les données du festival vers les Tournois mais il faut s'astreindre à quelques règles

- Les joueurs ont une référence et existent déjà dans le Tournoi

Les données ne concernant pas le Tournoi sont mises à jour avec celles du Festival

- Les joueurs ont une référence et n'existent pas dans le Tournoi

Les joueurs sont créés dans le Tournoi

Attribution manuelle d'une référence

Les références sont uniques et sont attribuées à tous les joueurs enregistrés dans la base de la FFE

Les Codes FFE ne sont attribués qu'aux joueurs ayant été licenciés.

Papi attribue automatiquement une référence supérieure à 10000000 pour les joueurs créés.

Si l'on veut modifier cette référence pour synchroniser des joueurs :

Editer la Fiche du Joueur, appuyer sur [CTRL] + [R] pour déverrouiller le Champ Référence Base.

Importer des Tournois dans un Festival

Importation Initiale

Normalement les Joueurs sont importés dans un Grand-Prix pour effectuer le classement sur l'ensemble des étapes.

Le Menu [Import/Export] [Importer depuis les Tournois] importe tous les Tournois du Grand-prix dans le Festival

Le Menu Contextuel [Importer] de la liste des tournois n'importe que le Tournoi sélectionné

Lors de l'importation d'un tournoi Papi effectue le classement du Tournoi puis:

- Si le joueur n'existe pas dans le Festival, il le crée.

- Si le joueur existe, il met à jour les données propres au joueur et inscrit les points, départage et place du joueur dans ce tournoi.

Synchronisation des Festivals et des Joueurs

Il est aussi possible d'utiliser l'importation des Tournois pour mettre à jour les données d'un festival

cf [Exportation des Joueurs](#)

Classement par rupture

Papi peut effectuer le classement d'un Grand-Prix en fonction de la rupture choisie.

Par exemple pour effectuer un classement par Catégorie avec des points à la Place pour les 3 premiers: - Si l'on importe les tournois normalement, Papi ne va attribuer les points que si les joueurs sont dans les 3 premières place du Tournoi. - Si l'on positionne rupture sur Catégorie et que l'on importe les Tournois, Papi va classer les joueurs par Catégorie et les premiers de chaque catégorie se verront attribuer des points.

Glossaire Technique

Type de Tournois

Type d'appariements

Appariement au Système Suisse Intégral

Départages

Les Types de Tournois.

Papi supporte deux Types de Tournois.

Systeme Suisse

Permet de faire se rencontrer un nombre de joueurs important dans un nombre de ronde restreint.

Papi ne pose pas de limitations dans le nombre de joueurs pour débiter les appariements.

Néanmoins, pour par exemple 15 rondes, à moins de 20 joueurs vous pouvez vous attendre à ce que les appariements coïncident à un moment donné.

Toutes Rondes

Tous les joueurs se rencontrent.

Papi apparie toutes les rondes au début du Tournoi en vous demandant les numéros d'appariement.

Papi autorise par la suite des modifications des appariements, mais cela peut entraîner des problèmes dans l'attribution des numéros d'échiquiers (le même numéro est attribué plusieurs fois)

Une fois le tournoi créé il n'est plus possible de changer de type de tournoi !

Les Types d'appariements

Système Suisse

Système Suisse Intégral

Système de Haley

OBJECTIFS :

Ce système est conçu pour simuler un déroulement plus rapide d'un tournoi lorsque :

(a) il y a une grande différence de classement entre les joueurs les plus forts et les plus faibles.

(b) le nombre de joueurs prévus excède, compte tenu du nombre de rondes, le maximum théorique pour qu'il y ait un gagnant unique, c.a.d. $2n$ joueurs pour n rondes

PRINCIPE :

Ce système d'accélération pondère les scores des joueurs en fonction de leur valeur intrinsèque.

Pour cela, on ajoute des "points fictifs" aux forts joueurs, mais uniquement pour effectuer les appariements.

On leur attribue un point fictif avant la première ronde comme s'il était le résultat d'une ronde précédemment jouée.

Ainsi les appariements de la première ronde seraient ceux d'une seconde ronde jouée normalement dans laquelle tous les joueurs forts auraient battu leur adversaire.

Les conséquences sont les suivantes :

- les joueurs les plus forts se rencontrent dès la première ronde.

- les plus faibles jouent entre eux dès la première ronde.

- lors de la deuxième ronde, les forts qui auront perdu rencontreront les faibles qui auront gagné.

A l'issue de la deuxième ronde, on enlève les points fictifs et chaque participant retrouvera son nombre réel de points.

APPLICATION :

Lors de la première ronde, les fiches d'appariement sont classées par ordre décroissant en 4 groupes ayant, autant que possible le même nombre de joueurs : A, B, C, D.

Les meilleurs joueurs appartiendront aux groupes A et B et ils recevront un "point fictif".

La première ronde est appariée en "système suisse" comme suit :

- les joueurs du groupe A sont opposés à ceux du groupe B

- les joueurs du groupe C sont opposés à ceux du groupe D

A l'issue de cette ronde, on additionne les points réellement marqués avec les points fictifs pour les groupes A et B.

On apparie ensuite les joueurs pour la seconde ronde en tenant compte de leur nombre de points et en appliquant les règles d'appariement des tournois au "système suisse" en vigueur.

A l'issue de la seconde ronde, on enlève "les points fictifs" qui avaient été attribués. On apparie la troisième ronde en tenant compte des points réellement marqués, etc.

Système Accélééré Dégressif

Objet : Cette variante du système Suisse traditionnel a pour but d'apparier de façon rigoureuse tous les joueurs d'un tournoi à des adversaires de force relativement proche durant la totalité du tournoi.

La conséquence est de permettre l'obtention de normes internationales dans un open où moins de la moitié des joueurs sont classés par la FIDE.

Principe: Lors de l'appariement d'une ronde, chaque joueur est crédité d'un Score Global (SG) égal au nombre de points marqués sur l'échiquier (SR, score réel) augmenté d'un nombre de points fictifs (PF) compris entre 0 et 2.

$SG = SR + PF$ Détermination du nombre de points fictifs: Les joueurs sont répartis en trois groupes A, B, C en fonction de leur classement Elo.

Chaque groupe comprend au moins 25%, au plus 50% des joueurs.

Les classements Elo servant de limites aux groupes sont déterminés par l'arbitre avant la ronde 1, qui tient compte des prix de catégorie prévus par l'organisateur.

Généralement, le groupe A rassemble les joueurs d'un classement Elo supérieur ou égal à 2000, le groupe C ceux d'un classement Elo inférieur à 1600.

En début de tournoi, les joueurs du groupe A ont deux points fictifs (PF = 2), ceux du groupe B un point fictif (PF = 1), ceux du groupe C aucun point fictif (PF = 0).

Lorsqu'un joueur des groupes B ou C marque sur l'échiquier au moins 1,5 point ($SR \geq 1,5$), son capital fictif augmente de 0,5 point.

Lorsque ce joueur marque sur l'échiquier son troisième point ($SR \geq 3$), son capital fictif augmente une nouvelle fois de 0,5 point.

Les joueurs du groupe B atteignent ainsi le maximum de points fictifs (PF = 2).

Lorsqu'un joueur du groupe C marque sur l'échiquier au moins 4,5 points ($SR \geq 4,5$), son capital fictif augmente pour la troisième fois de 0,5 point.

Lorsque le score réel d'un joueur atteint $n / 2$ (n est le nombre de rondes du tournoi), son capital fictif est porté à 2. A l'appariement de l'avant-dernière ronde, les points fictifs sont retirés et le système devient un système Suisse intégral.

Toutes Rondes

Berger

Ce sont des tables de rencontres prévues à l'avance.

La table indique quel numéro joue contre quel autre numéro à chaque ronde.

Il faut donc attribuer un numéro à chaque joueur habituellement par tirage au sort.

Règles d'appariement au Système Suisse

A. REMARQUES PRELIMINAIRES ET DEFINITIONS.

A1.ELO

Il est conseillé de vérifier tous les classements Elo fournis par les joueurs.

Si le joueur n'a pas de classement Elo, l'arbitre doit faire une estimation aussi précise que possible, avant le début du tournoi.

(Pour convertir l'INGO allemand ou le BCR britannique : $Elo = 2840 - 8 \times INGO = 600 + 8 \times BCR$)

A2. CLASSEMENT INITIAL ET NUMEROS D'APPARIEMENT

Ordre de présentation des joueurs : Pour les appariements, les joueurs sont rangés d'après les critères suivants (par ordre décroissant) :

- a) Score.
- b) Classement Elo.
- c) Titre FIDE : GMI - GMF - MI - MIF - MFide - MFideF - non titré
- d) Ordre alphabétique, à moins que le règlement intérieur du tournoi n'ait prévu un autre critère à la place de celui-ci.

Le classement fait avant la première ronde (alors qu'aucun point n'a été marqué) déterminera les numéros d'appariement, le plus grand Classement Elo étant le numéro 1.

A3. NIVEAUX DE POINTS

Les joueurs ayant le même nombre de points constituent un niveau de points homogène.

Les joueurs restant non appariés après l'appariement de leur niveau seront transférés dans le niveau immédiatement inférieur.

Ce niveau deviendra alors un niveau de points hétérogène.

Lorsqu'on apparie un niveau hétérogène, ces joueurs transférés vers le bas sont toujours appariés en priorité si cela est possible, les joueurs restants forment alors de nouveau un niveau homogène (que l'on appellera niveau résiduel).

Un niveau de point hétérogène dans lequel la moitié des joueurs au moins provient des niveaux supérieurs, est également traité comme un niveau homogène.

A4. FLOTTEURS

En appariant un niveau hétérogène, des joueurs de scores différents seront appariés ensemble.

De tels joueurs sont appelés flotteurs.

Pour éviter qu'un joueur ne flotte deux fois de suite, l'arbitre devra inscrire sur la fiche d'appariement une flèche ("basse") pour le joueur ayant le score le plus élevé et une flèche ("haute") pour le joueur ayant le score le plus faible.

A5. EXEMPTS

Si le nombre de joueurs est impair (ou le devient), un joueur restera inapparié lorsque tous les niveaux auront été traités.

Ce joueur sera alors exempté il n'aura ni adversaire, ni couleur. Il recevra 1 point. Il sera considéré comme un flotteur descendant.

A6. SOUS-GROUPES

Pour appairer, chaque niveau de points sera divisé en deux lots, appelés S1 et S2.

Dans un niveau de points hétérogène, S1 contient tous les joueurs issus des niveaux supérieurs.

Dans un niveau de points homogène, S1 contient la moitié des joueurs, ces joueurs étant les plus "forts" du niveau.

Si le nombre de joueurs du niveau est impair, le nombre de joueurs de S1 est arrondi au nombre entier inférieur.

Le nombre de joueurs de S1 sera appelé p, indiquant également le nombre d'appariements à réaliser dans ce niveau de points.

Dans les deux cas, S2 contiendra tous les autres joueurs du niveau de points.

Dans les lots S1 et S2, les joueurs seront ordonnés selon la règle A2.

A7. DIFFERENCE DE COULEURS ET COULEURS PREFERENTIELLES

La différence de couleurs d'un joueur est le nombre de parties jouées avec les blancs moins le nombre de parties jouées avec les noirs.

Après chaque ronde, on détermine la couleur préférentielle de chaque joueur:

- a) La couleur préférentielle est absolue quand un joueur a une différence de couleurs plus grande que 1 ou plus

petite que -1, ou quand un joueur vient de jouer les deux dernières rondes avec la même couleur. La préférence est blanche quand la différence de couleur est négative, ou quand les deux dernières rondes ont été jouées avec les noirs.

Elle est noire dans le cas contraire. En cas de préférence absolue, la couleur (obligatoire) est déjà marquée sur la fiche du joueur.

Cette règle ne s'applique pas lors de la dernière ronde, pour l'appariement des joueurs ayant plus de 50 % des points.

b) La couleur préférentielle est forte quand la différence de couleur d'un joueur est différente de zéro.

La préférence est blanche quand la différence de couleur est négative. Elle est noire dans le cas contraire.

c) La couleur préférentielle est faible quand la différence de couleur est égale à zéro.

On essaie alors d'alterner la couleur par rapport à la ronde précédente.

Dans ce cas, la différence de couleurs est notée +0 (coul. préf. noire) ou -0 (coul. préf. blanche) selon la couleur de la ronde précédente.

Avant la première ronde, la couleur préférentielle d'un joueur (souvent le plus fort Elo), est tirée au sort (Voir règle E).

A8. DEFINITION DE X

Le nombre d'appariements possibles dans un niveau de points (homogène ou hétérogène) et ne respectant pas les couleurs préférentielles des joueurs est représenté par la variable x.

x peut être calculée comme suit :

b = nombre de joueurs ayant une couleur préférentielle blanche.

n = nombre de joueurs ayant une couleur préférentielle noire.

q = moitié du nombre de joueurs du niveau de points ,arrondie au nombre entier supérieur.

Si $n > b$, alors $x = n - q$, sinon $x = b - q$

A9. PERMUTATIONS ET ECHANGES

a) Pour parvenir à un appariement convenable, il est souvent nécessaire d'opérer des changements dans S2. De tels changements, appelés permutations, sont expliqués au paragraphe D1.

b) Dans un niveau de points homogène, il peut être nécessaire d'échanger des joueurs entre S1 et S2.

Les règles d'échange sont expliquées au paragraphe D2.

Après chaque échange, S1 et S2 seront réordonnés suivant la règle A2.

B. CRITERES D'APPARIEMENT

CRITERES ABSOLUS

(Ces critères sont inviolables. Si c'est nécessaire, les joueurs seront transférés dans un niveau de points inférieur.)

B1 :

a) Deux joueurs ne se rencontreront pas plus d'une seule fois.

b) Un joueur qui a reçu un point sans jouer, par exemption ou à cause de l'absence d'un adversaire, ne pourra plus être exempt.

B2 :

a) La différence de couleurs d'un joueur ne pourra pas être supérieure à +2 ou inférieure à -2.

b) Un joueur ne recevra pas trois fois de suite la même couleur.

CRITERES RELATIFS (DE SECONDE IMPORTANCE)

Ils sont présentés dans l'ordre de priorité décroissante.

Ils devront être respectés autant que possible, au besoin en effectuant des permutations dans S2 et même des échanges entre S1 et S2, mais aucun joueur ne pourra être transféré dans un niveau de point inférieur.

B3 :

La différence de points entre deux joueurs appariés l'un contre l'autre sera la plus petite possible, l'idéal étant zéro.

B4 :

Le plus grand nombre possible de joueurs recevront leur couleur préférentielle.

(Tant que x n'est pas nul, cette règle ne doit pas être prise en compte. On retire 1 à x à chaque fois que la couleur préférentielle ne peut pas être respectée.)

B5 :

Aucun joueur ne flottera deux fois de suite dans le même sens.

B6 :

Un joueur ayant flotté à une ronde ne pourra être flotteur dans le même sens deux rondes plus tard.

NOTE : Les règles B2, B5 et B6 ne seront pas appliqués lors de l'appariement de joueurs ayant un score de plus de 50 %, à la dernière ronde.

C. REGLES D'APPARIEMENT

Appliquer les règles suivantes à tous les niveaux de points, en commençant par le plus haut niveau, jusqu'à ce que l'on obtienne un appariement convenable.

Après cela, on utilisera les règles d'attribution des couleurs (chapitre E) pour déterminer quel joueur aura les blancs.

C1 :

Si, dans un niveau de points, un joueur ne peut être apparié sans violer les critères B1 ou B2, alors

- si ce joueur venait d'un niveau supérieur, appliquer la règle C12.
- si l'on est en train d'apparier le dernier niveau, appliquer la règle C13.
- dans tous les autres cas, faire flotter le joueur posant problème dans le niveau inférieur le plus proche.

C2 :

Calculer x suivant la règle A8.

C3 :

Calculer p suivant la règle A6.

C4 :

Placer les p joueurs les plus forts en S1, et tous les autres joueurs en S2.

C5 :

Ordonner les joueurs de S1 et S2 suivant A2.

C6 :

Apparier le joueur le plus fort de S1 contre le joueur le plus fort de S2, et ainsi de suite.

Si les appariements sont réalisés en respectant B1 et B2, l'appariement de ce niveau est provisoirement terminé.

- Dans le cas d'un niveau de points homogène: les joueurs restants flottent vers le niveau immédiatement inférieur pour lequel on recommence en C1.
- Dans le cas d'un niveau de points hétérogène, seuls les flotteurs sont appariés pour l'instant. Recommencer en C2 avec les joueurs restants qui forment maintenant un niveau homogène (niveau résiduel).

C7 :

Procéder à une nouvelle permutation dans S2 suivant la règle D1 et recommencer en C6.

C8 :

Dans le cas d'un niveau homogène (ou niveau résiduel), faire un nouvel échange entre S1 et S2 suivant D2 et recommencer en C5.

C9 :

Abandonner les critères B6 puis B5 pour les flotteurs descendants et reprendre en C4.

C10 :

Dans le cas d'un niveau homogène résiduel, défaire l'appariement du plus petit flotteur descendant et essayer de lui trouver un adversaire différent, en reprenant en C7.

S'il n'y a pas d'autre alternative pour ce joueur, abandonner le critère B6 puis B5 pour les flotteurs montants et recommencer en C2.

C11 :

Tant que $x < p$, augmenter x de 1.

Quand on apparie un groupe résiduel, défaire tous les appariements des joueurs, y compris ceux des flotteurs descendants.

Recommencer en C3.

C12 :

Dans le cas d'un niveau de points hétérogène, défaire l'appariement du précédent niveau.

Si dans ce niveau de point précédent, un appariement peut être fait dans lequel un autre joueur sera flotteur descendant et que cela permet p appariements dans le niveau en cours, alors ce nouvel appariement dans le niveau de point précédent sera conservé.

C13 :

Dans le cas du niveau de point le plus bas, l'appariement de l'avant dernier niveau est annulé, essayer de trouver un autre appariement dans cet avant dernier niveau de points, qui permettra l'appariement du dernier niveau de points.

Si, dans l'avant dernier niveau de points, p devient égal à zéro (c'est à dire qu'aucun appariement n'est possible

pour que l'appariement du dernier niveau de points soit réalisable), alors les deux niveaux les plus bas seront regroupés en un seul. Étant donné que c'est maintenant un autre niveau qui devient l'avant-dernier, C13 peut être répété jusqu'à obtenir un appariement réalisable.

C14 :

Diminuer p de 1 (si la valeur première de x était positive, retirer 1 à x aussi).

Tant que p n'est pas égal à 0, recommencer en C4.

Si p = 0, tout le niveau de points est descendu au niveau suivant.

Recommencer la procédure avec ce niveau en C1.

D. REGLES DE PERMUTATION ET DE D'ECHANGE

Exemple : S1 contient les joueurs 1, 2, 3 et 4 S2 contient les joueurs 5, 6, 7 et 8

D1 :

Les permutations dans S2 commenceront avec le joueur le plus "faible" (plus grand numéro) dans l'ordre des priorités décroissantes suivantes :

a) 5-6-8-7

b) 5-7-6-8

c) 5-7-8-6

d) 5-8-6-7

e) 5-8-7-6

f) 6-5-7-8

g) 6-5-8-7 etc.

Note : Cela revient à écrire tous les nombres possibles avec 5, 6, 7 et 8 dans l'ordre croissant.

D2 :

Quand on procède à un échange entre S1 et S2, la différence entre les numéros échangés doit être la plus petite possible.

Lorsque les différents choix proposés donnent la même différence, prendre celui qui concerne le joueur le plus "faible" possible de S1.

E. REGLES D'ATTRIBUTION DES COULEURS

Pour chaque match, appliquer (par ordre décroissant)

E1.

Satisfaire la couleur préférentielle aux deux joueurs.

E2.

Satisfaire la plus forte couleur préférentielle.

E3.

Alterner les couleurs de la plus récente ronde dans laquelle ils ont joué avec des couleurs différentes (Historiques de couleurs).

E4.

Satisfaire la couleur préférentielle au joueur le plus "fort".

A la première ronde tous les joueurs pairs en S1 auront la couleur opposée des joueurs impairs de S1 (Voir règle A7).

F. REMARQUES FINALES

F1.

A l'issue de l'appariement, classer les matchs avant de les publier.

Le critère de classement est, en priorité :

- le score du plus "fort" joueur.

- la somme des scores des deux joueurs du match concerné.

- le classement suivant A2 du plus "fort" joueur du match concerné.

F2.

Une exemption, ou l'absence d'un joueur (forfait) ne seront pas pris en compte quant aux couleurs.

Un nouvel appariement entre les deux joueurs ne sera pas considéré comme illégal pour les rondes suivantes.

F3.

Un joueur qui, après cinq rondes a un historique de couleur NBB-N (partie non jouée à la ronde 4) sera considéré

comme -NBBN en respectant E3.

De même, BN-BN sera traité comme -BNBN et NBB-N-B comme --NBBNB

F4.

Comme tous les joueurs sont dans un niveau de points homogène avant le début de la première ronde et sont classés suivant A2, le premier joueur de S1 jouera contre le premier joueur de S2.

Si le nombre est impair, le dernier joueur de S2 sera exempt.

F5.

Les joueurs qui se retirent ne sont plus appariés.

Les joueurs dont on sait qu'ils ne participeront pas à une ronde particulière ne seront pas appariés pour cette ronde et marqueront 0 point.

F6.

Un appariement officiellement publié ne sera pas changé, à moins qu'il ne respecte pas les règles impératives B1 ou B2.

F7.

Si l'un des cas suivants se produit:

- un résultat n'a pas été enregistré correctement
- un match a été joué avec les mauvaises couleurs
- un Elo doit être corrigé alors la correction n'affectera que les appariements encore à faire.

Si toutefois, cela affectait un appariement déjà publié mais pas encore joué, la décision serait prise par l'arbitre.

F8.

A moins que le règlement du tournoi n'en dispose autrement les joueurs absents lors d'une ronde, sans avoir prévenu l'arbitre, seront considérés comme ayant abandonné et ne seront donc plus appariés.

F9.

Les parties ajournées sont considérées comme nulles, pour les besoins de l'appariement seulement.

F10.

Pour dresser le classement final, les critères suivants seront appliqués

- le plus grand score. Si plusieurs joueurs ont ce même score, les prix seront partagés.
- en ce qui concerne la première place, le départage se fera d'après les résultats des matchs entre les joueurs ex aequo.
- la plus grande moyenne des Elo des adversaires - le tirage au sort.

Les Départages pour un tournoi au système Suisse

Le Solkoff

Le Solkoff est la somme des scores ajustés des adversaires d'un joueur.

Le Harkness :

Le Harkness est la somme des scores ajustés des adversaires d'un joueur, à laquelle on aura ôté :

- a) tournoi de moins de 8 rondes : le meilleur et le plus mauvais score ajusté.
- b) tournoi de 8 à 12 rondes : les 2 meilleurs et les 2 plus mauvais scores ajustés.
- c) tournoi de plus de 13 rondes et plus : les 3 meilleurs et les 3 plus mauvais scores ajustés.

Le Brésilien

Dans ce système de départage, on ne retire du Solkoff que les mauvais résultats, dans les mêmes proportions que le Harkness.

Le système Yougoslave(non supporté par Papi)

Dans ce système, on ne prend en compte que les scores ajustés des adversaires qui ont réalisé au moins 50% du maximum des points possibles.

Le Cumulatif

Ce système est préconisé par la FIDE depuis 1990. Il tend à favoriser les joueurs effectuant un parcours en tête de tournoi.

Il consiste tout simplement à faire la somme des cumuls obtenus à l'issue de chaque ronde. On retire tout de même, une fois cette opération réalisée, un point par partie gagnée par forfait ou par exemption.

Traditionnellement, le cumulatif peut être associé au cumulatif -1, puis au cumulatif - 2 comme deuxième et troisième départage.

Ces départages ne prennent pas en compte les résultats des 1ère ronde, et 2 premières rondes vont à l'encontre du cumulatifs et sont donc parfaitement illogiques.

La Performance

Un système basé sur un certain calcul de la performance elo.

La différence avec le calcul du elo National résulte de l'évaluation des non classés:

- dans le elo national il sont tout d'abord estimés en fonction de leurs résultats contre les classés.
- dans le départage à la performance ils sont estimés en fonction de la moyenne des classés ayant le même nombre de points qu'eux.

le Kashdan

Il consiste à valoriser les victoires par rapport aux nullités.

Chaque victoire rapporte 4 points, chaque nulle 2 points et chaque défaite 1 point.

$K = 4xV + 2xN + D$ avec V : nombre de victoires, N : nb de nulles, D nb de défaites.

Les Départages pour un tournoi Toutes Rondes

le Sonnenborn-Berger

C'est le système prévu pour les tournois toutes rondes, individuels ou par équipes.

Il convient donc de ne pas l'utiliser dans les tournois au système Suisse.

Pour chaque joueur, on calcule la somme des points des adversaires que le joueur a battus, et on ajoute la demi-somme des points des adversaires contre lesquels ce joueur a annulé.

Le Kashdan

Voir ci-dessus