



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

## Présentation

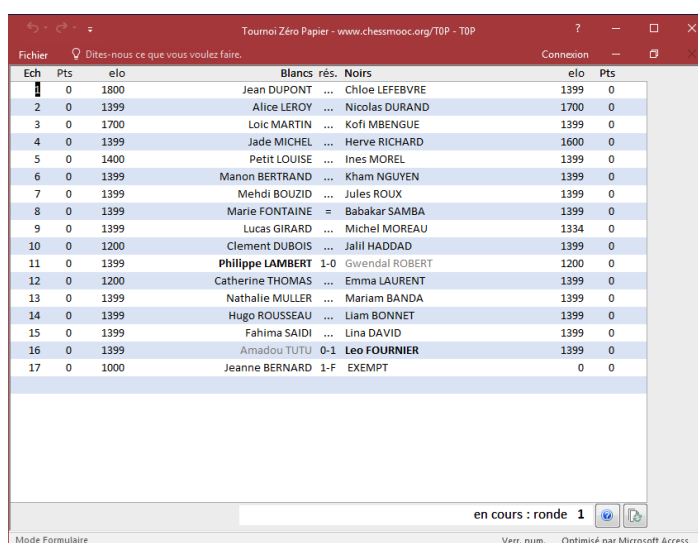
Les arbitres connaissent tous PAPI, le programme fourni par la Fédération, qui permet de gérer les tournois d'échecs. PAPI permet, dans une interface unique, d'importer des joueurs depuis la base FFE, de calculer automatiquement les appariements, et de saisir les résultats. C'est l'arbitre qui saisit,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

Les arbitres connaissent tous aussi le désagrément de devoir ré-apparier une ronde suite à une contestation causée par un résultat mal collecté ou mal recopié. Ils connaissent également le stress d'être harcelé par tel ou tel s'enquérant du résultat d'un autre joueur. Et même si tout se déroule à merveille, l'arbitre préférerait mieux utiliser le temps nécessaire pour saisir les résultats dans PAPI et faire sa sauvegarde à chaque ronde<sup>1</sup>.

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





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

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



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

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

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

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



### Configuration requise – versions 32/64 bits

Côté matériel, il faut un PC sous Windows 8 minimum. Peu importe si Microsoft Office est installé ou pas. Même si MS Access est déjà installé (version 2016 ou supérieure) il est préférable de faire tourner TOP sous la version runtime d'Access. C'est l'équivalent d'Acrobat PDF Reader ; il permet d'exécuter des programmes Access, sans pouvoir les modifier. Le runtime permet une meilleure utilisation de l'écran, et évite que des joueurs aillent modifier des données. Access Runtime peut cohabiter avec la version complète, mais en respectant le schéma 32 bits / 64 bits. Allez dans Fichier / Compte / A propos d'Access pour savoir si vous avez la version 32 bits ou 64 bits.

Si Office 32 bits est installé, vous devez installer Access Runtime 32 bits. Si Office 64 bits est installé, vous devez installer Access Runtime 64 bits. TOP est disponible en version 32 bits ou 64 bits, pour s'adapter à toutes les configurations.

Si Office n'est pas installé, vous pouvez indifféremment choisir entre la version 32 bits ou 64 bits.

### Installation

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



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

---

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

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

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



## Utilisation simplifiée

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

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




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

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

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

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

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

Le bouton  permet d'afficher une fenêtre comportant une aide, ainsi que la version du programme. Sans action de l'utilisateur, cette fenêtre d'aide disparaît automatiquement après 10 secondes.

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

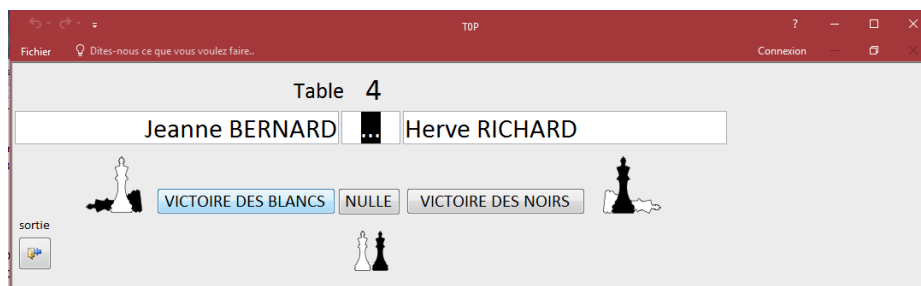
En attente de l'appariement de la ronde 1

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

en cours : ronde 1

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

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



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

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

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

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



## Passage à la ronde suivante (système suisse)

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

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

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

Dès<sup>5</sup> que les appariements sont réalisés sous Papi, ils apparaissent dans TOP.

Procédez de la même manière pour les rondes suivantes.

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

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

## Passage à la ronde suivante (système Berger)

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



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

## Gérer un tournoi quelconque

Pour gérer votre propre tournoi, rien de plus simple :

- Créez votre tournoi sous Papi et enregistrez-le à l'emplacement de votre choix.
- Dans TOP, fermez (CTRL+F4)<sup>6</sup> la fiche d'appariements si elle est ouverte
- Dans la fenêtre d'accueil, cliquez sur l'icône 'Outils', la page de configuration apparaît.
- Le champ "boule PAPI" indique l'emplacement du tournoi en cours.
- Cliquez sur l'icône **A** pour sélectionner votre propre boule papi. Note : les chemins et noms de fichier avec des espaces ne sont pas acceptés.
- Sauvegardez votre nouveau réglage en cliquant sur l'icône **B**.
- Fermez la fenêtre (**C**) pour retourner à l'écran d'accueil
- Vérifiez que les informations tournoi ont correctement été mises à jour, puis cliquez sur le bouton avec la flèche pour afficher les appariements



## Ajout de logos

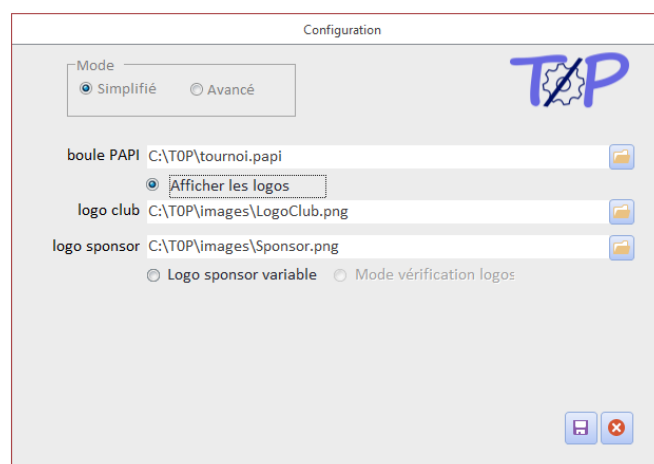
TOP vous permet d'afficher le logo de votre club, et celui d'un ou plusieurs sponsors. Le logo Sponsor peut être unique, ou changer à chaque ronde.

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

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

Choisissez de la même manière le logo de votre sponsor.

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



<sup>6</sup> Notez que ce raccourci n'est pas propre à l'application TOP, il est propre à Windows, entre autres OS, il ferme la fenêtre en cours quelque soit l'application.



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

## Mode multi-logos

Il est possible de modifier le logo du sponsor à chaque ronde (maxi 9). Dans ce cas vous devez mettre dans le même dossier autant de logos qu'il y a de rondes<sup>7</sup>.

Disposez dans un même dossier des images nommées avec le même préfixe et la même extension, et un variant **n**. Par exemple **Logo-1.png**, **Logo-2.png**, **Logo-3.png** etc. Dans le menu de configuration, choisissez l'une quelconque des images, TOP se débrouillera pour afficher l'image qui correspond à la ronde en cours. Pour un tournoi de 10 rondes ou plus, la ronde 10 bouclera sur le logo de la ronde 1. Les fichiers de téléchargement de TOP contiennent un jeu de 9 fichiers correspondant à l'exemple ci-dessus, il suffit d'activer le MultiLogo pour en voir l'effet.



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

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



## Utilisation avancée / Mode Zoom

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

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



## Utilisation avancée / Gains par forfait

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

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

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



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



## Utilisation avancée / Sauvegardes

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

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

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

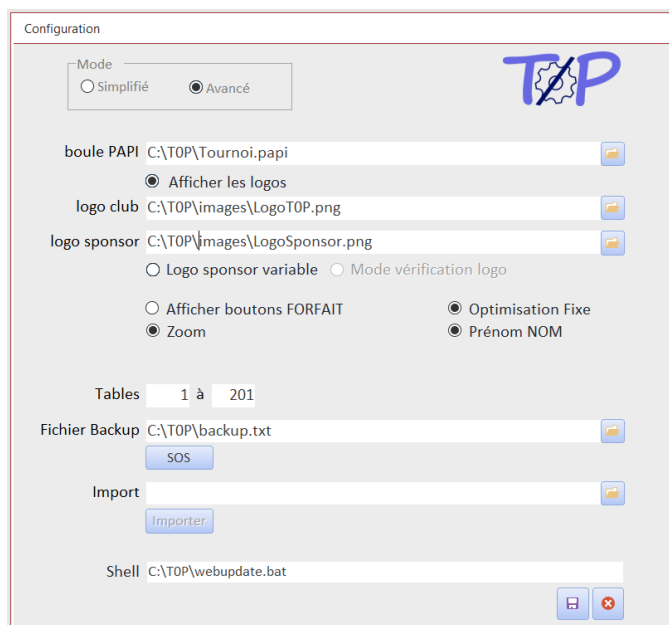
Ce deuxième niveau de sécurité est volontaire, c'est à vous de décider de le mettre en œuvre ou non.

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

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

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

La sauvegarde ne fonctionne que si vous disposez d'une sauvegarde de la boule papi. Dès que la boule papi contient la liste définitive des joueurs, créez une copie de la boule papi, que vous sauvegarderez sur un autre disque que celui qui contient **tournoi.papi**.



Le plus simple, c'est de mettre votre sauvegarde (que vous nommerez par exemple **tournoi-sauv.papi**) dans le même dossier que le fichier **backup.txt**. La sauvegarde se base sur le nom du tournoi, n'en changez pas en cours de route.



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

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

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

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



restaurer les résultats des 3 premières rondes, les appariements de la ronde 4, et les résultats saisis pour cette ronde 4.



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

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



## Choix du mode d'affichage des noms

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



## Gestion des joueurs à place fixe

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

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

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

### Tournoi fictif 33 joueurs Appariements de la ronde 1

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

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

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





## Appariements html

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

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

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

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

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

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

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

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



## Désactivation de l'alerte de sécurité

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

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

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

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

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

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



## Utilisation avancée / Mode multiposte

Selon la résolution de l'écran, TOP peut afficher 35-40 tables maximum. Un tournoi jusqu'à 120-130 joueurs peut être géré en mode portrait comme expliqué plus loin. Au-delà, il faut faire tourner simultanément plusieurs instances<sup>8</sup> de TOP, ce qu'on appelle le mode multiposte.



Important : l'équipe de développement de TOP manque de retour sur l'utilisation du mode multiposte. Une version peut être validée sans que ce mode n'ait été testé suffisamment sur le terrain, en particulier en conjonction avec la récupération de sauvegarde. Faites des essais en situation réelle, juste avant votre tournoi, si vous comptez l'utiliser. Et surtout, remontez-nous vos expériences !

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

### Deux instances sur un seul PC

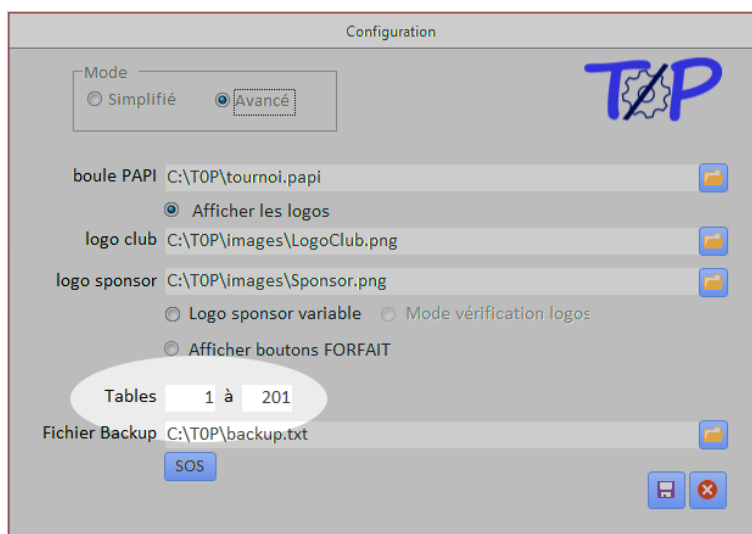
C'est le cas le plus simple à mettre en œuvre. Mais un seul PC, ça veut dire une seule souris, soyez-en conscient. Typiquement, dans un gros tournoi de blitz, ça peut créer des bouchons au poste de saisie.

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

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

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

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



### Deux PCs en réseau

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

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

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

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

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



## Utilisation avancée / Mode multi-tournois

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

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

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

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



## Utilisation avancée / Import de joueurs

TOP permet d'ajouter automatiquement des joueurs dans une boule papi, à partir d'un fichier au format CSV. Ce fichier doit avoir 3 caractéristiques :

1. Avoir une ligne d'en-tête (première ligne ignorée dans l'import)
2. Avec le point-virgule comme séparateur de colonnes
3. Fournir le numéro de licence en 3<sup>ème</sup> colonne

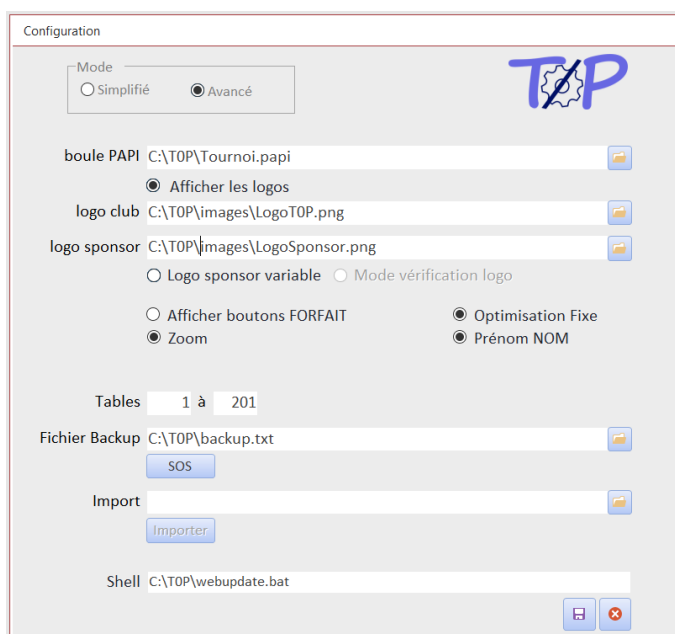
Bien entendu, vous avez besoin de télécharger la base de joueurs depuis le site de la FFE, et mettre le fichier **Data.mdb** dans le même dossier que TOP. Même si vous ne vous servez pas de cette fonctionnalité, TOP a besoin de voir ce fichier au démarrage. Au téléchargement, TOP est fourni avec une version minimaliste de la base avec une soixantaine de joueurs.

A des fins de test, vous trouverez également un fichier **liste-joueurs.csv**, il contient 4 joueurs du top niveau que vous pouvez ajouter au tournoi fictif **Tournoi.papi**.

Astuce : la version 2.3 est livrée avec une commande **ffe-download.bat** qui importe la dernière version de la base des joueurs depuis le site de la FFE. Double-cliquez simplement sur **ffe-download.bat** pour lancer l'importation.

Pour importer des joueurs, procéder ainsi :

- Téléchargez la base de joueurs sur le site FFE, et décompactez-la dans le dossier TOP. Vous écrasez donc la base minimaliste initiale, c'est normal.
- Démarrez TOP.
- Sélectionnez votre boule papi (Tournoi.papi par exemple)
- Activez le mode Avancé si ce n'est pas déjà le cas, pour faire apparaître toutes les options de configuration
- Sur la ligne Import, choisissez le fichier csv qui contient les joueurs à importer (**liste-joueurs.csv** par exemple)
- Cliquez sur le bouton Importer qui vient de s'activer
- Le nombre de joueurs importés s'affiche, vérifiez qu'il est cohérent.



Les joueurs qui ne seraient pas importés (soit parce que votre base n'est pas assez récente, soit parce que le numéro de licence est erroné) sont listés.

Note : la base minimaliste contient les 4 joueurs figurant dans **liste-joueurs.csv**, c'est la raison pour laquelle si vous faites le test sans télécharger la dernière base FFE, TOP vous demande de récupérer la base à jour, mais ajoute quand même les joueurs dans votre tournoi.



## Utilisation avancée / Batch Shell MSDOS

Là, on a mis une pastille rouge parce cette option est réservée aux geeks !

Cette option peut servir à un tas de choses, mais elle a été ajoutée pour afficher automatiquement les appariements ou les résultats d'une ronde sur un site web.

Pour réaliser cette publication automatique, il faut avoir les accès SFTP à l'hébergement d'un site web, installer un logiciel comme WinSCP qui offre des options de transfert en mode commande en ligne, puis écrire un script, par exemple webupdate.bat que vous placerez dans le dossier TOP, ce script contenant les commandes à exécuter pour que le fichier Appariements.html soit transféré sur votre site web.

The screenshot shows the 'Configuration' window for TOP. It has a 'Mode' section with 'Simplifié' and 'Avancé' (selected) radio buttons. Below this are fields for 'boule PAPI' (C:\TOP\Tournoi.papi), 'logo club' (C:\TOP\images\LogoTOP.png), and 'logo sponsor' (C:\TOP\images\LogoSponsor.png). There are also checkboxes for 'Afficher les logos' (selected), 'Logo sponsor variable', 'Afficher boutons FORFAIT', 'Zoom' (selected), 'Optimisation Fixe', and 'Prénom NOM'. A 'Tables' section shows '1 à 201'. There are fields for 'Fichier Backup' (C:\TOP\backup.txt) and 'Import' with buttons 'SOS' and 'Importer'. At the bottom, the 'Shell' field is set to 'C:\TOP\webupdate.bat'.

On vous avait prévenu, ce n'est pas « grand public », et c'est d'ailleurs plutôt en contradiction avec la philosophie de TOP qui se veut accessible à tous. Seulement voilà, c'est tellement pratique ! Une fois que c'est configuré, il suffit d'apparier la ronde sous papi pour que les appariements apparaissent automatiquement sur votre site web. Cette option est particulièrement intéressante pour organiser un tournoi en ligne, et a d'ailleurs, pour tout vous dire, été spécialement développée pour les tournois en ligne très prisés pendant le confinement covid-19.

Bien entendu, vous pouvez complètement ignorer cette option et laisser la ligne Shell totalement vide.



## Bonus / Appariements accélérés

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

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



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

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

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

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

## Bonus /Conseils de mises en oeuvre

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



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

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

## Bonus /FAQ

### Y a-t-il un support ?



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

En cas de problème ou de question, contactez le support technique de TOP via [ce formulaire de contact](#).

### Pourquoi Access ?

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

### TOP est-il unique ?

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

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

### Quelles sont les limitations connues de la version 2.3 ?

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

## Quelles sont les évolutions prévues ?

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

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

## Puis-je gérer des appariements manuels ?

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

## Qui est derrière TOP ?

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

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

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

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

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

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



## En cas de problème

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

## Mieux vaut prévenir que guérir...

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

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

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



## Et si ça coince quand même...

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

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

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

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

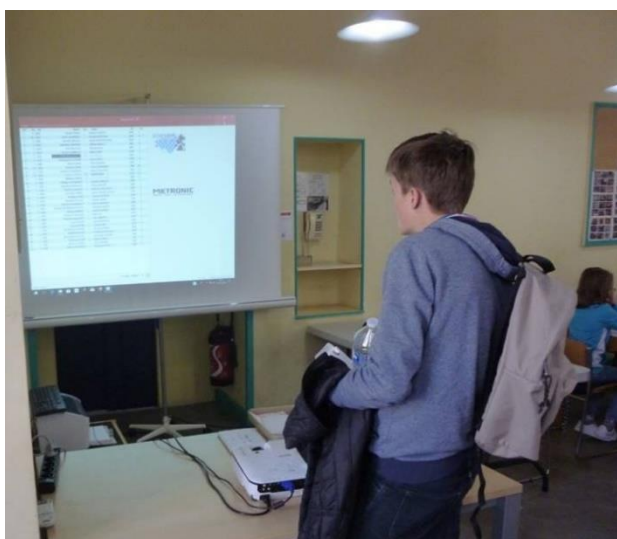
Vous avez très certainement supprimé ou déplacé un des fichiers de personnalisation (fichier .papi, logo...). La plupart du temps, ça ne vous empêche pas de poursuivre, pour pouvoir définir vos fichiers de travail. En cas de problème persistant, supprimer le fichier **TOP.ini**, puis renommer le fichier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



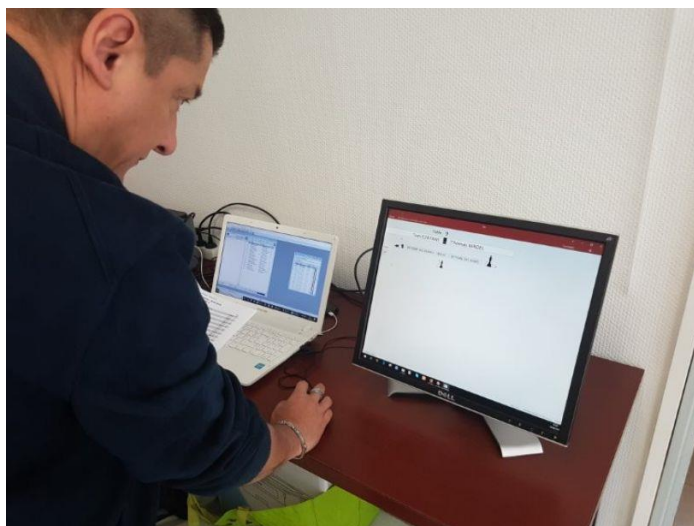
## Bonus /Exemples de mises en oeuvre



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



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



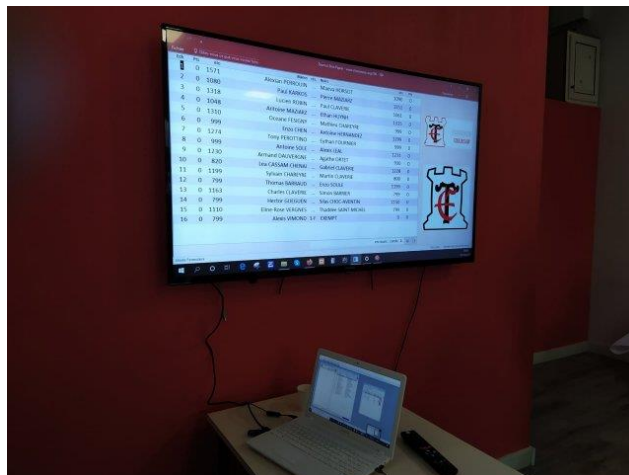
Rapide Jeunes de Colomiers (31) avril 2019.  
Configuration, similaire à celle de Senlis, à ceci près  
que l'écran de l'arbitre avec Papi est visible des  
joueurs.

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



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

Le fait que la couleur du bandeau T.O.P. s'accorde avec la couleur du mur relève de la coïncidence fortuite.



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

## Historique versions

- V1.0 Première version. Janvier 2018
- V1.1 Possibilité d'avoir un sponsor par ronde. Protection « anti double-clic ». Mars 2018
- V1.2 Ajout d'un menu de configuration. Mode multipostes. Ajout pictos dans fenêtre de résultats. Juillet 2018
- V1.3 Mode zoom. Bouton Refresh. Centrage logos. Juin 2019. Dernière version validée à ce jour.
- V2.0 Liste des participants avant la ronde 1. Utilisation des tables libres si joueurs fixés. Alerte si nom de fichiers avec espace. Alerte si pas de place pour les logos. Génération d'appariements html. Correction d'un bug n° table. Février 2020
- V2.1 Exécution (optionnelle) d'une commande batch MSDOS à chaque rafraichissement de page. Correction d'un bug en accélération Haley. Résolution d'un problème de stabilité avec des PC trop lents. Mai 2020
- V2.2 Ajout d'un module d'import. Plus de crash si on abandonne la recherche de fichier (boule papi, logo, ...) Disponibilité des versions 32 et 64 bits. Juillet 2021
- V2.3 Ajout batch téléchargement base FFE. Correction de bug dans procédure d'import. Modification procédure multi-logo. Mars 2022