

BARBE Joris — ROGER Gaétan — SOEN Timothée

Documentation

Chesstion

Présentation

Si les appariements et le calcul des scores d'un tournoi d'échec sont gérés par le logiciel homologué Papi, les inscriptions et l'envoi des résultats sont aujourd'hui encore des *processus* manuels. C'est pour automatiser ces aspects qu'a été conçu Chesstion, une solution de gestion de tournois d'échecs.

Ce document a pour objectif de présenter exhaustivement cette solution et d'offrir un guide à la fois à l'organisateur d'un tournoi ainsi qu'aux participants.

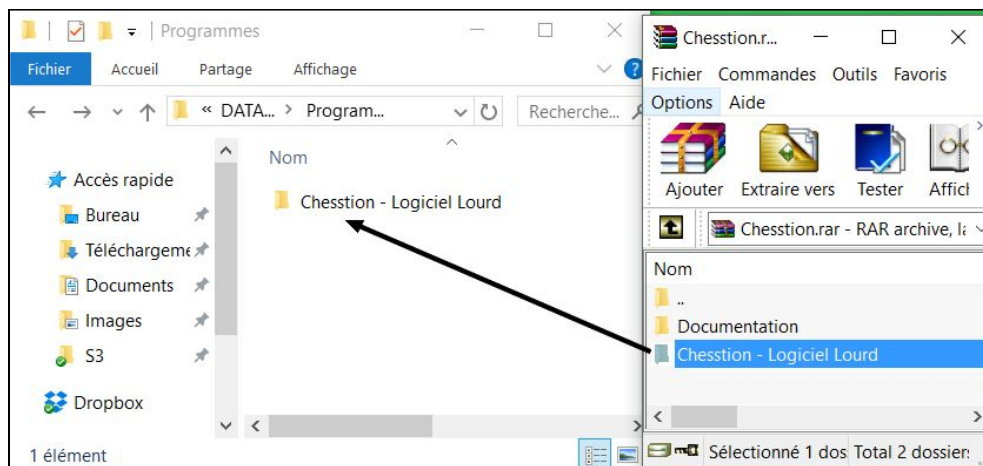
Table des matières

Présentation	2
Table des matières	3
Installation de l'application	5
1. Installation de Chesstion	5
2. Configuration de Chesstion	5
Interface du logiciel	6
1. Menu principal	6
2. Panneau Opens	7
3. Panneau Repas	7
4. Panneau central	8
5. Panneau Joueur	9
6. Panneau Open	9
7. Panneau d'actions	10
8. Panneau d'informations/de statut	10
Interface du site web	11
1. Page d'accueil	11
2. Barre de navigation	11
3. Page d'inscription	12
4. Page Inscrits	14
5. Page Résultats	15
Guide de l'organisateur	16
1. Lancement de Chesstion	16
2. Création d'un tournoi.	16
3. Ouverture des inscriptions	17
4. Fermeture des inscriptions / accueil des joueurs	17
5. Déroulement du tournoi	18
6. Fin du tournoi	18
Guide du joueur	19
1. Ouverture de la page d'inscription	19
2. Caractéristiques du tournoi	19
3. Inscription au tournoi	19
4. Pages annexes	22
Annexes	23
Annexe i — attributs d'un tournoi	23
Annexe ii — attributs d'un open	23

Installation de l'application

1. Installation de Chesstion

Dans l'archive *Chesstion.zip* ou *Chesstion.rar* qui vous a été transmise, repérez le dossier *Chesstion - Logiciel Lourd* et copiez-le vers votre ordinateur à l'emplacement souhaité. Le logiciel est maintenant installé.



Si vous souhaitez créer un raccourci vers le logiciel depuis votre bureau, visitez le dossier *Chesstion - Logiciel Lourd*, clic-droit sur *Chesstion.exe*, sélectionnez *Envoyer vers* puis *Bureau*.

2. Configuration de Chesstion

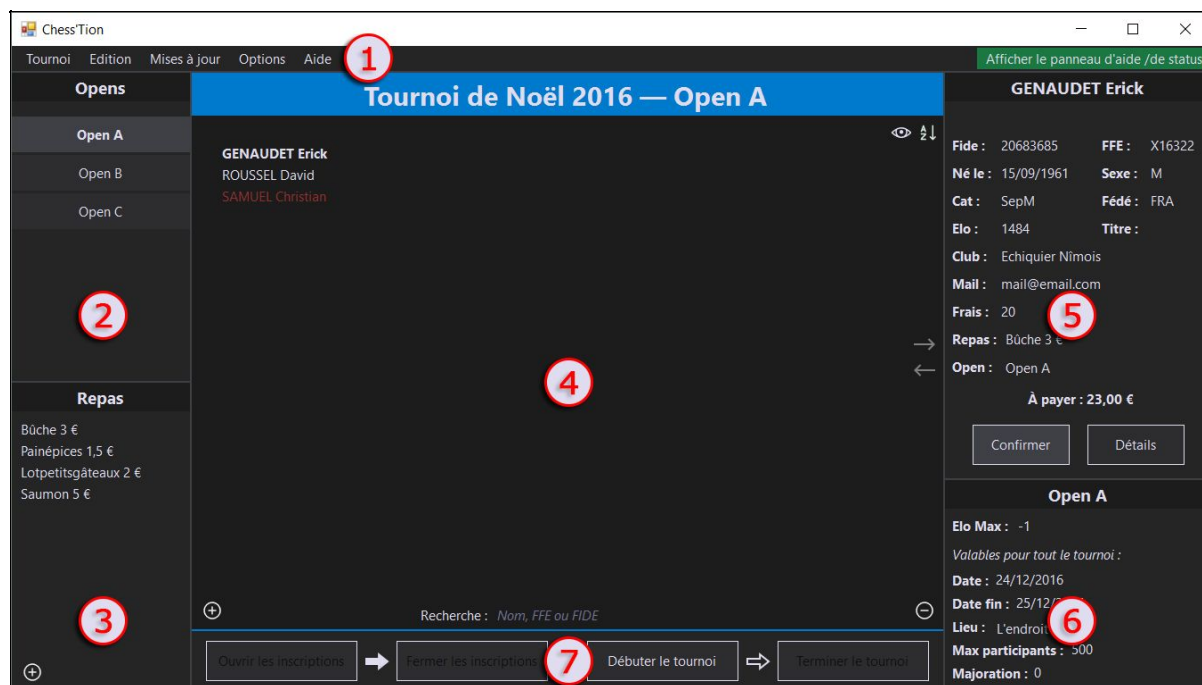
Afin de créer les formulaires d'inscriptions et de publier les résultats, Chesstion a besoin d'un accès FTP vers un serveur, idéalement celui du club organisateur. Cet accès peut être facilement obtenu en contactant l'administrateur dudit serveur (attention, Chesstion utilisera comme dossier principal la racine de son accès FTP).

Une fois les identifiants obtenus, rendez-vous dans le dossier *Chesstion - Logiciel Lourd* précédemment copié, entrez dans le dossier *Settings* puis ouvrez le fichier *settings.json*. Entrez vos identifiants comme sur l'image ci-contre, en remplaçant *votre_username*, *votre_mot_de_passe* et *votre_hote* par vos propres informations.

```
{
  "theme": "dark",
  "prochaineRefTournoi": 14,
  "ftp": {
    "username": "votre_username",
    "password": "votre_mot_de_passe",
    "host": "votre_hote"
  }
}
```

Interface du logiciel

Cette partie proposera une présentation exhaustive de l'interface du logiciel et de toutes ses fonctions. Pour une présentation légère et une mise en route rapide, préférez la partie [Guide de l'organisateur](#). L'image présentée ci-dessous représente l'interface du logiciel en pleine utilisation. Attention, certains éléments peuvent être légèrement différents sur votre version du logiciel si vous utilisez une version plus récente ou un thème différent.



1. Menu principal

Ce menu regroupe l'ensemble des fonctionnalités impliquant tous les éléments du tournoi ouverts dans l'application. La liste suivante présente l'ensemble des fonctionnalités accessibles depuis ce menu.

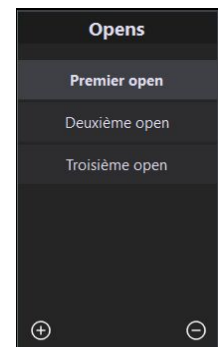
- **Tournoi**
 - **Nouveau** : crée un nouveau tournoi. Attention, pensez à enregistrer le tournoi actuellement ouvert avant d'en créer un nouveau si vous ne voulez pas perdre vos travaux.
 - **Ouvrir** : ouvre un tournoi enregistré. Si aucun tournoi n'est enregistré, l'option est désactivée ; dans le cas contraire, une liste vous présentera tous les tournois précédemment sauvegardés.
 - **Enregistrer** : enregistre le tournoi actuellement ouvert.
 - **Fermer** : ferme l'application.
 - **Propriétés** : ouvre une fenêtre permettant de visualiser ou de modifier un grand nombre de paramètres du tournoi actuellement ouvert.

- **Mettre à jour les inscrits** : met à jour la liste des inscrits du site web avec les joueurs ajoutés manuellement dans le logiciel.
- **Edition**
 - **Ajouter un lieu** : ouvre une fenêtre permettant d'ajouter un lieu.
- **Mise à jour**
 - **Mettre à jour la base depuis le site FFE** : met à jour la base FFE qu'utilise le logiciel en la téléchargeant depuis le site de la Fédération Française d'Echecs.
 - **Mettre à jour la base depuis un fichier .mdb** : met à jour la base FFE qu'utilise le logiciel depuis un fichier .mdb que vous sélectionnerez depuis votre ordinateur.
- **Options**
 - **Changer le thème** : permet de sélectionner un thème graphique pour l'application depuis la liste des thèmes disponibles. L'application doit être redémarrée pour que le nouveau thème sélectionné s'applique.
- **Aide**
 - **À propos** : permet d'avoir des informations supplémentaires sur le logiciel.

2. Panneau Opens

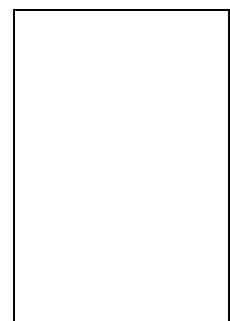
Ce panneau permet à la fois de sélectionner un open, de le renommer et d'ajouter ou supprimer d'autres opens. Attention, toutes ces fonctionnalités ne sont pas disponibles à tout moment (impossible d'ajouter un open si le tournoi est en cours, par exemple). La liste suivante présente l'ensemble des fonctionnalités du panneau.

- **Sélectionner un open** : clic-gauche sur l'un des opens.
- **Renommer un open** : clic-droit sur l'un des opens, puis entrez le nouveau nom dans la fenêtre qui s'affiche.
- **Ajouter un open** : cliquez sur le petit + en bas à gauche du panneau, puis entrez le nom du nouvel open.
- **Supprimer un open** : cliquez sur le petit - en bas à droite du panneau, puis validez en cliquant à nouveau. Cela supprime l'open sélectionné.



3. Panneau Repas

Ce panneau permet d'ajouter, de supprimer et de modifier le nom ou le prix d'un repas servi pendant le tournoi. Par défaut, lorsque le panneau est vide, un repas *Aucun repas* à 0 € est créé : pas besoin de le faire vous-même. La liste suivante présente l'ensemble des fonctionnalités du panneau.



- **Ajouter un repas** : cliquez sur le petit + en bas à gauche du panneau.
- **Supprimer un repas** : cliquez sur le repas à supprimer, puis sur le petit - en bas à droite du panneau.
- **Modifier un repas** : cliquez sur le repas à modifier, puis entrez le nom suivi du prix.

4. Panneau central

Ce panneau permet de gérer les joueurs inscrits. Lors de la fermeture des inscriptions, le logiciel récupère l'ensemble des joueurs inscrits (voir [Guide de l'organisateur](#)) et les affiche dans ce panneau. Vous pouvez ensuite sélectionner un joueur, supprimer ou ajouter des joueurs et des clubs, puis visualiser d'un coup d'oeil l'ensemble des erreurs détectées ou des participants ayant payés. La liste suivante présente l'ensemble des fonctionnalités du panneau.

- **Visualiser l'état d'un joueur** : un joueur confirmé (qui a payé) apparaîtra en vert ; un joueur pour lequel le logiciel détecte une erreur apparaîtra en rouge (voir *panneau Joueur* pour plus d'informations sur les erreurs).
- **Sélectionner un joueur** : cliquez sur le nom du joueur. Ses informations apparaîtront dans le panneau Joueur.
- **Supprimer un joueur** : sélectionnez le joueur puis cliquez deux fois sur le petit - en bas à droite du panneau.
- **Ajouter un joueur** : cliquez sur le petit + en bas à gauche du panneau puis sélectionnez *Ajouter un joueur*.
 - **Depuis son numéro FFE** : entrez le numéro FFE du joueur dans la fenêtre qui apparaît. Le nom du joueur trouvé en base apparaîtra. Validez ; le joueur est ajouté.
 - **Manuellement** : entrez l'ensemble des informations demandées, choisissez un club, puis validez ; le joueur est ajouté (voir [Ajouter un club](#) si vous ne trouvez pas le club désiré dans la liste déroulante).
- **Ajouter un club depuis son nom** : cliquez sur le petit + en bas à gauche du panneau puis sélectionnez *Ajouter un club* puis *Depuis son nom*. Dans la fenêtre qui apparaît, entrez le nom du club ou une partie de celui-ci. Les clubs correspondants à votre recherche apparaissent dans la liste déroulante. Choisissez le club désiré et validez ; le club est ajouté.
- **Trier les joueurs par nom/par référence** : cliquez-droit sur l'icône de tri en haut à droite du panneau.
- **Afficher/masquer les joueurs confirmés** : cliquez-droit sur l'icône d'oeil en haut à droite du panneau.
- **Naviguer vers la droite ou la gauche** : si un grand nombre de joueurs est inscrit à votre tournoi, tous leurs noms ne pourront pas être affichés simultanément. Pour naviguer vers le début ou la fin de la liste, utilisez la molette de votre souris ou cliquez-droit sur les flèches à droite du panneau.
- **Rechercher un joueur par son nom** : entrez le nom ou une partie du nom du joueur dans le champ de recherche en bas du panneau puis validez avec la touche *Entrée*. Pour afficher tous les joueurs, effacez tout le texte du champ de recherche.

- **Confirmer rapidement la participation d'un joueur** : cliquez-droit sur le nom d'un joueur et sélectionnez *Confirmer* (ou *Annuler la confirmation*). Cette option est un raccourci du bouton *Confirmer* du panneau *Joueur*.

5. Panneau Joueur

Ce panneau permet la visualisation et l'édition des informations concernant un joueur. Lors de la sélection d'un joueur, l'ensemble des données présentées sur l'image se mettent à jour. De plus, le logiciel vérifie automatiquement ces informations en les comparant à la base FFE. Il fait apparaître en rouge les anomalies. La liste suivante présente l'ensemble des fonctionnalités du panneau.

- **Modifier les informations** : cliquez sur un champ, entrez la nouvelle valeur et utilisez la touche *Entrée* (ou sélectionnez une valeur dans la liste déroulante). Si les valeurs entrées sont incohérentes (mauvais format de date par exemple), le logiciel vous le signalera.
- **Visualiser les anomalies** : le nom du joueur apparaît en rouge si une anomalie est détectée. De plus, les champs concernés sont aussi mis en valeur. Passez la souris sur une erreur pour faire apparaître plus d'informations. Lorsqu'une anomalie est corrigée, le champ reprend sa couleur normale. Une anomalie n'empêche pas la confirmation d'un joueur.
- **Afficher les informations détaillées d'un joueur** : cliquez-droit sur le bouton *Détails*. Une fenêtre s'ouvre présentant l'ensemble des informations connues sur le joueur sélectionné.
- **Confirmer un joueur** : lorsqu'un joueur s'est présenté et a payé, cliquez-droit sur *Confirmer*. Seuls les joueurs confirmés seront exportés vers Papi lors de l'ouverture du tournoi. Cliquez à nouveau sur ce bouton pour annuler la confirmation.
- **Visualiser le total à payer** : le champ *À payer* calcule automatiquement ce que le joueur doit payer en fonction des frais d'inscriptions, du repas et d'éventuelles remises dues au titre.

HOARAU Julien

Fide :	00628840	FFE :	H03781
Né le :	07/05/1982	Sexe :	M
Cat :	SenM	Fédé :	FRA
Elo :	1946	Titre :	
Club :	La tour de Juvisy		
Mail :	test@test.fr		
Frais :	20 €		
Repas :	Premierrepas 2 €		
Open :	Premier open		
À payer : 22,00 €			
<input type="button" value="Confirmer"/>		<input type="button" value="Détails"/>	

6. Panneau Open

Ce panneau permet la visualisation et l'édition des informations concernant les opens et le tournoi. Lors de la sélection d'un open, l'ensemble des données présentées sur l'image se mettent à jour. Seul le champs *Elo Max* s'applique à l'open, le reste vaut pour tout le tournoi. La liste suivante présente l'ensemble des fonctionnalités du panneau.

Premier open

Elo Max :	-1
Valables pour tout le tournoi :	
Date :	24/12/2016
Date fin :	25/12/2016
Lieu :	L'endroit
Max participants :	500
Majoration :	0

- **Modifier les informations** : cliquez sur un champ, entrez la nouvelle valeur et utilisez la touche *Entrée* (ou sélectionner une valeur dans la liste déroulante). Si les valeurs entrées sont incohérentes (mauvais format de date par exemple), le logiciel vous le signalera. Le champ *Elo Max* accepte des valeurs positives, ou la valeur -1 qui permet à l'open de n'avoir aucun elo maximum.

7. Panneau d'actions

Ce panneau permet de naviguer d'étape en étape. C'est depuis ce panneau que vous pourrez ouvrir et fermer les inscriptions ou le tournoi. Attention, chacune de ces étapes est définitive : vous ne pouvez pas revenir en arrière.

8. Panneau d'informations/de statut

Ce panneau est masquable à l'aide du bouton en haut à droite du Menu Principal, au dessus du Panneau Joueur. Il permet d'afficher des informations complémentaires à chaque étape du tournoi, et permet parfois des actions non obligatoires (compter le nombre d'inscrits sans fermer les inscriptions, envoyer les résultats aux joueurs, etc.).

Interface du site web

Cette partie proposera une présentation exhaustive de l'interface du site web et de toutes ses fonctions. Pour une présentation pas à pas du processus d'inscription à un tournoi, préférez la partie [Guide du joueur](#). L'image présentée ci-dessous représente la page d'accueil du site. Attention, certains éléments peuvent être légèrement différents selon votre club.



1. Page d'accueil

Cette page regroupe l'ensemble des tournois organisés par le club. La liste suivante présente les caractéristiques de chaque catégorie de tournois.

- **Inscriptions ouvertes** : ici apparaissent les tournois dont les inscriptions viennent d'être ouvertes par l'organisateur (voir [Guide de l'organisateur](#), rubrique *Ouverture des inscriptions*). Il est possible de s'y inscrire et de consulter en temps réel la liste des inscrits au tournoi.
- **Tournois en cours** : regroupe les tournois en cours de déroulement. Il n'est plus possible de s'y inscrire, cependant il est possible d'accéder aux résultats de chaque ronde au fur et à mesure que ceux-ci sont mis en ligne par l'organisateur.
- **Tournois terminés** : regroupe les tournois clôturés. Il n'est plus possible de s'y inscrire, mais tous les résultats y sont disponibles.

2. Barre de navigation

Ce menu situé en haut de l'écran permet de naviguer entre les différentes pages relatives à un tournoi. La liste suivante présente l'ensemble des pages accessibles *via* ce menu.



- **Accueil** : permet de revenir à la page décrite dans la partie précédente.
- **Inscription** : permet d'accéder aux informations relatives au tournoi et de remplir le formulaire d'inscription.
- **Inscrits** : permet d'accéder à la liste des joueurs actuellement inscrits au tournoi, mise à jour en temps réel à chaque inscription.
- **Résultats** : permet d'accéder aux différents fichiers de résultats du tournoi générés par le logiciel Papi. Tant que les inscriptions au tournoi sont ouvertes, cette option n'est pas visible et la page n'est pas accessible.

3. Page d'inscription

Cette page regroupe les informations relatives au tournoi et le formulaire d'inscription. L'image ci-dessous présente une description possible d'un tournoi.

Cette description est générée automatiquement d'après les données entrées par l'organisateur (voir [Guide de l'organisateur](#), rubrique *Création d'un tournoi*).

On y trouve tous les attributs présents en [annexe i](#), ainsi que la liste des opens et leur Elo Max respectif.

Le montant des frais d'inscriptions se met à jour automatiquement lors du remplissage du formulaire.

Tournoi de Noël 2016

Tournoi de Noël 2016 aura lieu du **23 au 24 décembre 2016** au Salle polyvalente situé au 10b Rue de la crèche, Illkirch.

Il y aura **3 opens de 6 rondes de 50 min + 10s** (limité aux **250** premiers inscrits)

- Open A ouvert à tous
- Open B < 1500
- Open C < 1800

Les droits d'inscriptions s'élèvent à 15 euros pour les adultes et 8 euros pour les jeunes de moins de 18 ans. Une majoration de 2 euros sera appliquée pour toute inscription faite le jour même. L'inscription est gratuite pour les titrés (MF, MI, GMI)

De nombreux prix sont prévus par catégories.

ATTENTION: le nombre de participants est limité à 250.

Vos frais d'inscription à régler sur place s'élèvent actuellement à **0 euros**.

Si vous rencontrez un problème, veuillez contacter l'organisateur à cette adresse : arbitre@arbitre.fr

L'image ci-dessous représente le formulaire d'inscription au tournoi.

Formulaire

1

Numéro de licence FFE

Ma licence n'a pas de numéro FFE

5

Nom

MARTIN

Prénom

Jean

Club

Ligue

XXX

ELO

XXXX

Date de naissance

DD/MM/YYYY

Sexe (M/F)

X

Nationalité

XXX

Open

☐ Open A ☐ Open B ☒ Open C

Repas

Aucun - 0€


Recevoir des informations liées au tournoi par email

☒

Adresse email

Téléphone portable (optionnel)

☐ Je ne suis pas un robot


reCAPTCHA
Confidentialité - Conditions

S'inscrire

Vider les champs

4

La liste suivante présente les différentes parties de ce formulaire.

- **1. Numéro de licence FFE** : les joueurs disposant d'un numéro FFE doivent remplir ce champ pour que les champs grisés (2.) s'auto-complètent. Cette opération peut prendre quelques secondes.
- **2. Informations auto-complétées** : ces champs sont complétés automatiquement à partir des données présentes dans la base des joueurs de la Fédération Française d'Echecs pour le joueur ayant entré son numéro FFE.
- **3. Informations supplémentaires** : informations supplémentaires à remplir par le joueur. L'adresse email doit obligatoirement être renseignée pour valider l'inscription.
- **4. Boutons de validation** : le bouton *Vider les champs* remet le formulaire à zéro, le bouton *S'inscrire* valide l'inscription au tournoi si toutes les données ont été correctement entrées et que le captcha est validé. Un email est alors envoyé au joueur pour lui confirmer son inscription, et son nom est alors visible dans l'onglet *Inscrits*. Un email est également envoyé à l'arbitre pour que celui-ci garde une trace de cette inscription s'il en a fait la demande lors de la création du tournoi.
- **5. Joueurs sans numéro FFE** : ce lien modifie l'apparence du formulaire pour permettre aux joueurs sans numéro FFE (licence étrangère) de saisir manuellement les informations nécessaires à l'inscription. Une fois les informations saisies, il est possible de s'inscrire *via* le bouton dédié. Toutefois, le joueur ne sera pas visible immédiatement dans l'onglet *Inscrits* : un email sera envoyé à l'organisateur qui pourra valider l'inscription sur le logiciel, grâce aux informations entrées par le joueur.

4. Page Inscrits

Cette page présente la liste des joueurs actuellement inscrits au tournoi. Les joueurs sont ordonnés par Elo décroissant au sein de chaque open. Le design est identique aux fichiers générés par le logiciel Papi, par question de cohérence.

Tournoi de Noël 2016						
Liste des participants						
Open A						
Nr	Nom	Elo	Cat.	Fede	Ligue	Tournoi
1	f ABRAVANEL Chely	2297 F	SepM	FRA	HDF	Open A
2	m TODOROV Ognjan	2231 F	SepM	BUL	ARA	Open A
3	HOARAU Julien	1946 F	SenM	FRA	IDF	Open A
4	OGER Claude	1939 F	VetM	FRA	IDF	Open A
Open B						
Nr	Nom	Elo	Cat.	Fede	Ligue	Tournoi
5	CLAUZEL Andre	1453 F	VetM	FRA	IDF	Open B
6	KAHN Nicolas-Dav.	1437 F	SenM	FRA	IDF	Open B
7	EDON Joel	1310 N	VetM	FRA	LOR	Open B
Open C						
Nr	Nom	Elo	Cat.	Fede	Ligue	Tournoi
8	LE NOIR Pierre	1739 F	VetM	FRA	BRE	Open C
9	BOUTCHENIK Victor	1716 F	VetM	FRA	HDF	Open C
10	MASSON Arnaud	1399 E	SenM	FRA	ALS	Open C

5. Page Résultats

Cette page présente différents fichiers de résultats relatifs au tournoi, générés par le logiciel Papi. Un fichier de chaque catégorie est généré à la fin de chaque ronde. Les boutons Go affichent directement le fichier dans un nouvel onglet du navigateur.

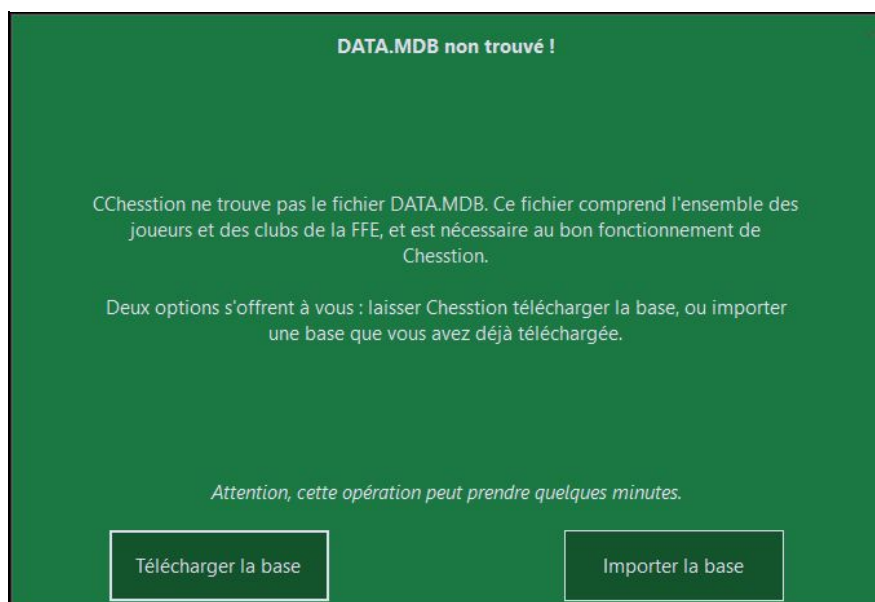
- Appariements : Appariements de la ronde 1 ▾ Go
- Résultats des rondes : Résultats de la ronde 1 ▾ Go
- Classements : Classement après la ronde 1 ▾ Go
- Grilles américaines : Grille américaine après la ronde 1 ▾ Go

Guide de l'organisateur

Cette partie présente la suite d'opérations qui vous permet de créer, configurer et ouvrir votre premier tournoi. Pour une présentation exhaustive du logiciel, préférez la partie [Interface du logiciel](#).

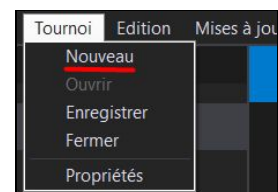
1. Lancement de Chesstion

Pour lancer l'application, double-cliquez sur *Chesstion.exe* ou sur le raccourci que vous avez créé (attention, votre antivirus risque de ne pas reconnaître le logiciel ; veillez à ajouter une exception pour celui-ci). Pour fonctionner, l'application a besoin de la base de donnée des joueurs français et de leurs clubs, disponible sur le site de la Fédération Française d'Echecs. Si la base n'est pas trouvée au démarrage, Chesstion vous préviendra et vous proposera de la télécharger automatiquement. Si vous êtes connecté à internet, préférez l'option de gauche ; sinon, utilisez l'option de droite et importez votre version de *DATA.MDB*.



2. Création d'un tournoi.

À chaque lancement de l'application, un tournoi vide est créé. À tout moment, vous pouvez créer un tournoi en cliquant sur *Tournoi* puis *Nouveau* dans le menu en haut (voir capture ci-contre).



Le tournoi se crée avec des paramètres par défaut, mais ceux-ci sont tous modifiables (voir l'[annexe i](#) pour l'ensemble des attributs d'un tournoi). Sur la gauche, vous verrez qu'un open Nouvel Open a été généré (voir l'[annexe ii](#) pour

l'ensemble des attributs d'un open). Modifiez son nom et ses informations, créez-en d'autres, ajoutez des repas. N'oubliez pas de donner un nom unique à votre tournoi pour que vos joueurs puissent le reconnaître (menu *Tournoi* puis *Propriétés*). Vous pouvez à tout moment enregistrer votre travail en choisissant *Tournoi* puis *Enregistrer* dans le menu principal.

3. Ouverture des inscriptions

Une fois le tournoi et les opens créés, vous pouvez ouvrir les inscriptions. Cela créera un nouveau formulaire sur le site web du serveur configuré plus haut, et permettra aux joueurs de s'y inscrire. Pour cela, cliquez sur le bouton *Ouvrir les inscriptions* du panneau d'actions (cette action peut prendre quelques minutes).

Une fois le tournoi ouvert, un lien s'affiche sur le panneau d'informations/de statut, menant au formulaire créé. Vous pouvez partager ce lien à vos joueurs (sur les réseaux sociaux par exemple), mais celui-ci est aussi automatiquement généré à la racine du site créé par le logiciel, où tous les tournois créés sont accessibles.

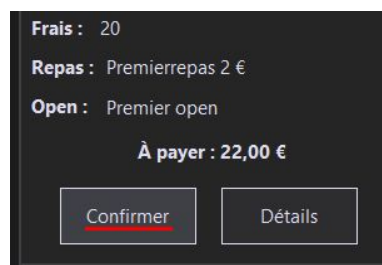
Votre tournoi est automatiquement enregistré, vous pouvez quitter l'application jusqu'au moment où vous souhaitez clore les inscriptions. À tout moment, vous pouvez relancer le logiciel, ouvrir le tournoi, et utiliser le bouton *Compter les inscrits* du panneau d'informations/de statut pour rapidement compter le nombre de joueurs inscrits à ce tournoi.

4. Fermeture des inscriptions / accueil des joueurs

Lorsque vous le décidez, les inscriptions peuvent être fermées. Pour cela, ouvrez le tournoi dans le logiciel et cliquez sur le bouton *Fermer les inscriptions* sur le panneau d'actions. Attention, cette action est irréversible. Cela aura pour effet de fermer le formulaire d'inscriptions et de récupérer tous les joueurs depuis le site vers le logiciel (cette action peut prendre quelques minutes).

Tous les joueurs récupérés sont affichés dans le panneau central, catégorisés par open (sélectionnez un open pour en voir les joueurs). Les joueurs dont certaines informations diffèrent de la base FFE apparaissent rouge (voir [Interface du logiciel](#), partie *Panneau Joueur* pour plus d'informations). Si vous le souhaitez, vous pouvez les joindre via leur adresse email ou leur numéro de téléphone pour régler ces discordances.

Le jour du tournoi, les joueurs pourront se présenter à vous pour régler leurs frais d'inscription. Dans ce cas, sélectionnez le joueur (utilisez le champ de recherche du panneau central pour le trouver rapidement) et confirmez sa participation. Seuls les joueurs confirmés seront exportés vers Papi.



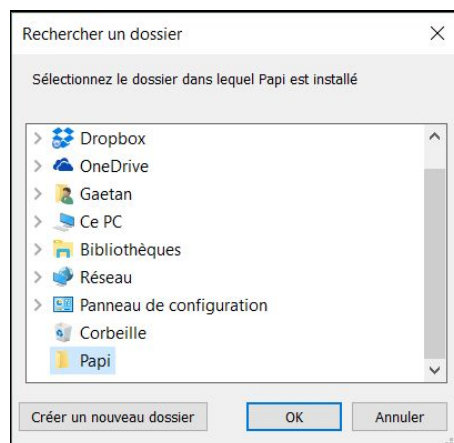
A dark-themed dialog box with white text. It lists the following information: 'Frais : 20', 'Repas : Premierrepas 2 €', and 'Open : Premier open'. Below this, it states 'À payer : 22,00 €'. At the bottom, there are two buttons: 'Confirmer' (underlined) and 'Détails'.

Frais :	20
Repas :	Premierrepas 2 €
Open :	Premier open
À payer : 22,00 €	
Confirmer	Détails

5. Déroulement du tournoi

Pour lancer le tournoi, cliquez sur *Débuter le tournoi* sur le panneau d'actions. Choisissez le dossier dans lequel Papi est installé, et patientez quelques instants le temps que le logiciel génère les bases à importer dans Papi. Une base sera générée par open (dont au moins un joueur a été confirmé).

Une fois les bases générées, faites le nécessaire dans Papi pour créer le tournoi. Au moment de l'ajout des joueurs, suivez ces étapes :



- Menu *Tournoi*, puis *Accès à la base* ;
- À côté de *Source de données*, cliquez sur le bouton ... et sélectionnez la base de l'open associé au tournoi (fichier .mdb créé dans le même dossier que Papi) ;
- Cliquez sur la flèche rouge ;
- Menu *Tournoi*, puis *Base des joueurs* (ou F3).
- Dans le champ *Nom ou Code* entrez * puis appuyez sur la touche *Entrée*.
- Cliquez sur le premier joueur qui apparaît, maintenez la touche *Maj* (ou *Shift*), puis cliquez sur le dernier joueur (vous aurez peut-être besoin de faire défiler la liste vers le bas).
- Appuyez sur la touche *C* de votre clavier.
- Cliquez dans la fenêtre du tournoi, toujours dans Papi, puis appuyez sur la touche *V* de votre clavier.

Tous les joueurs ont été importés. Vous pouvez répéter ces actions pour chaque open. Le tournoi peut à présent se dérouler.

À chaque fois que Papi génère un fichier (appariements, scores, etc.), le logiciel le détecte et vous propose de les publier en ligne, de les envoyer par mail ou de les supprimer.

6. Fin du tournoi

Lorsque le tournoi est terminé et que chaque fichier généré par Papi a été envoyé sur le serveur ou aux joueurs, cliquez sur le bouton *Terminer le tournoi* de panneau d'actions. Cela aura pour effet de supprimer la sauvegarde du tournoi de votre ordinateur ; les résultats resteront néanmoins accessibles en ligne.

Guide du joueur

Cette partie présente la suite d'opérations qui vous permet de vous inscrire à un tournoi. Pour une présentation exhaustive du site web, préférez la partie [Interface du site web](#).

1. Ouverture de la page d'inscription

Pour accéder au formulaire, vous pouvez soit suivre le lien fourni par l'organisateur (sur les réseaux sociaux par exemple) qui vous mènera directement à la page d'inscription, soit vous rendre sur la page d'accueil du site et cliquer sur le nom du tournoi qui vous intéresse. L'image ci-dessous représente la page d'accueil du site. Attention, seuls les tournois présents dans la rubrique *Inscriptions ouvertes* acceptent les inscriptions.

Cercle d'Echecs de la Thur		
Accueil		
Inscriptions ouvertes	Tournois en cours	Tournois terminés
<ul style="list-style-type: none">Tournoi de Noël 2016Tournoi de la nouvelle année	<ul style="list-style-type: none">Tournoi des vainqueursTournoi inter-clubsTournoi du mois 12/16Mini Tournoi (2e édition)	<ul style="list-style-type: none">Mini Tournoi (1ère édition)Tournoi du mois 11/16

2. Caractéristiques du tournoi

Une fois sur la page *Inscription*, vous pourrez visualiser l'ensemble des informations relatives au tournoi. L'image ci-contre présente le début de cette partie.

Vous y trouverez notamment la liste des opens du tournoi et leur *Elo Max*, la somme dont vous devrez vous acquitter sur place, mise à jour en fonction des données entrées dans le formulaire (date de naissance et repas) ainsi que l'adresse email de l'organisateur en cas de besoin.

Tournoi de Noël 2016
Tournoi de Noël 2016 aura lieu du 24 au 25 décembre 2016 au L'endroit situé au 12 Place pour Être, Nom de Ville.

3. Inscription au tournoi

3.1. Caractéristiques du joueur

Sur le côté droit de la page, vous trouverez le formulaire à remplir pour vous inscrire au tournoi. Les parties qui suivent décrivent la démarche à suivre selon les joueurs.

i. Joueur disposant d'une licence FFE

Si votre licence possède un numéro FFE, il vous suffit de rentrer celui-ci dans le champ ci-dessous.

Numéro de licence FFE	<input type="text"/>
------------------------------	----------------------

Les champs grisés vont alors se compléter automatiquement à partir des informations présentes dans la base des joueurs de la Fédération Française d'Echecs (cette opération peut prendre quelques secondes).

ii. Joueur disposant d'une licence étrangère

Si votre licence ne possède pas de numéro FFE, vous devez cliquer sur le bouton *Ma licence n'a pas de numéro FFE*, situé sous le champ ci-dessous.

Numéro de licence FFE	<input type="text"/>
	Ma licence n'a pas de numéro FFE

Cela vous permettra de remplir manuellement les informations vous concernant. Le formulaire ressemblera alors à l'image ci-dessous.

Numéro de licence FFE	<input type="text"/>
	Ma licence n'a pas de numéro FFE
Nom	<input type="text" value="MARTIN"/>
Prénom	<input type="text" value="Jean"/>
Club	<input type="text"/>
Ligue	<input type="text" value="XXX"/>
ELO	<input type="text" value="XXXX"/>
Date de naissance	<input type="text" value="DD/MM/YYYY"/>
Sexe (M/F)	<input type="text" value="X"/>
Nationalité	<input type="text" value="XXX"/>

iii. Joueur ne disposant pas de licence

Si vous ne possédez pas de licence de joueur d'échecs mais souhaitez participer au tournoi, vous devez contacter directement l'organisateur en lui expliquant la situation. Celui-ci vous transmettra toutes les informations nécessaires pour votre inscription au tournoi. L'adresse email de l'organisateur est disponible au bas de la partie sur les caractéristiques du tournoi, telle que sur l'image ci-dessous.

Si vous rencontrez un problème, veuillez
contacter l'organisateur à cette adresse :
arbitre@arbitre.fr

3.2. Informations complémentaires

Il vous reste encore à compléter certaines informations. La liste suivante détaille les caractéristiques de chaque champ.

- **Open** : l'open auquel vous souhaitez participer. Si votre *Elo* rentré précédemment dépasse l'*Elo Max* d'un open (visible dans la partie *Caractéristiques du tournoi*), celui-ci ne pourra pas être sélectionné.
- **Repas** : vous pouvez commander un repas à consommer sur place le jour du tournoi. Par défaut, aucun repas n'est sélectionné.
- **Recevoir des informations par email** : si vous souhaitez recevoir des informations par email, tels que les appariements de la ronde à venir ou les résultats des rondes. L'adresse email reste obligatoire même si vous décochez cette case.
- **Adresse email** : ce champ est obligatoire pour permettre à l'arbitre de vous contacter en cas de besoin, et de vous envoyer une confirmation d'inscription au tournoi. Attention, une adresse email *SFR* déclenchera une erreur à la validation car l'opérateur n'accepte pas la réception d'emails via des applications étrangères. De plus, certains opérateurs placeront les emails envoyés par notre application dans la rubrique *Spams/Indésirables*.
- **Téléphone portable** : ce champ est facultatif, vous ne recevrez aucune information supplémentaire par sms. Remplissez-le si vous souhaitez permettre à l'organisateur de vous contacter plus facilement.

Open	<input type="radio"/> Open A <input type="radio"/> Open B <input checked="" type="radio"/> Open C
Repas	<input type="text" value="Aucun - 0€"/>
Recevoir des informations liées au tournoi par email	<input checked="" type="checkbox"/>
Adresse email	<input type="text"/>
Téléphone portable (optionnel)	<input type="text"/>

3.3. Validation de l'inscription

Il ne vous reste plus qu'à valider votre inscription au tournoi. La liste suivante détaille la fonction de chaque élément présent sur l'image ci-dessous.

- **Je ne suis pas un robot** : protection antirobots du *Google reCaptcha*. Il est nécessaire de passer cette étape en cochant la case indiquée. Il vous sera parfois demandé de suivre de courtes instructions pour passer cette protection.
- **Vider les champs** : remet le formulaire à zéro. Attention, vous devrez recommencer le remplissage du formulaire depuis le début.
- **S'inscrire** : valide l'inscription au tournoi si toutes les données ont été correctement entrées et que le captcha est validé. Un email vous est alors envoyé pour vous confirmer son inscription, et votre nom est ainsi visible dans l'onglet *Inscrits*



The image shows a web form section for registration validation. At the top, there is a reCAPTCHA widget. It consists of a small square checkbox on the left, followed by the text "Je ne suis pas un robot". To the right of this text is the reCAPTCHA logo, which is a blue circular arrow. Below the logo, the text "reCAPTCHA" and "Confidentialité - Conditions" are visible. Below the reCAPTCHA widget, there are two buttons. The first button is green and labeled "S'inscrire". The second button is grey and labeled "Vider les champs".

4. Pages annexes

Une fois votre inscription réalisée, vous pouvez vérifier que votre nom figure bien sur la page *Inscrits*, dans l'open que vous avez sélectionné.

Au cours du tournoi et une fois que celui-ci est terminé, vous aurez accès à la page *Résultats*.

Pour plus d'informations sur ces pages, consultez la partie [Interface du site web](#), rubrique *Page Inscrits* et *Page Résultats*.

Annexes

Annexe i — attributs d'un tournoi

- **Référence** : un numéro unique représentant le tournoi.
- **Nom** : nom du tournoi.
- **Date de début** : date de début du tournoi.
- **Date de fin** : date de fin du tournoi.
- **Lieu** : lieu où se déroule le tournoi.
- **Prix** : tarif d'inscription au tournoi.
- **Prix jeune** : tarif d'inscription réduit au tournoi pour les jeunes joueurs.
- **Limite âge jeune** : plus grand âge possible pour bénéficier du tarif réduit.
- **Majoration** : majoration tarifaire pour les joueurs se présentant au tournoi sans s'être inscrits en ligne.
- **Max joueurs** : nombre maximum de participants au tournoi.
- **Nombre de rondes** : nombre de rondes du tournoi.
- **Durée ronde** : durée d'une ronde.
- **Mail orga** : email de l'organisateur.

Annexe ii — attributs d'un open

- **Référence** : un numéro unique représentant l'open.
- **Nom** : nom de l'open.
- **Elo Max** : elo maximum d'un joueur ayant le droit de participer à l'open.