Cybertus

Manuel de YAPI

Nouveau logiciel d'arbitrage des tournois d'échecs, compatible avec le format des fichiers Papi, et YAPIWEB, pour les tablettes et téléphones

Version 1.6.1.1 — 22/11/2026

cybertus.com

Sommaire

Prise en main : les différences avec Papi 3

Installation et mise à jour 4

Compatibilité avec Papi et KWPAPI 6

L'écran de YAPI et les modes d'affichage 8

Créer et ouvrir un tournoi 13

Inscrire les joueurs 15

Apparier et saisir les résultats 21

Classement, départages, prix et éditions 24

Publication et événements 29

Corrections et sauvegardes 35

Réglages 37

Menu Avancé : import, comparaison des moteurs, simulation 41

Support et journaux 44

YAPIWEB : la saisie à distance 46

Annexes

Annexe : menus de Papi et de YAPI 59

Annexe : systèmes accélérés 61

Annexe : tournoi toutes rondes et tirage au sort 63

Annexe : la coupe (élimination directe) 66

Annexe : départages 71

Annexe : le score ajusté 74

Annexe : touches de raccourci 76

Prise en main de YAPI

YAPI est un nouveau logiciel d'arbitrage pour les tournois d'échecs, moderne et **compatible avec le format des fichiers Papi** : il lit et écrit **les mêmes fichiers** `.papi`, que vous pouvez toujours ouvrir dans **Papi**, avec des menus, une barre d'outils et des fenêtres proches des siens. Ce manuel s'adresse aux arbitres qui connaissent déjà **Papi** : il insiste sur ce qui change et sur ce que **YAPI** ajoute.

Les exemples utilisent les tournois du dossier `D:\Tournois\test_yapi` : un *Open de démonstration* créé pas à pas, et le tournoi *72261_Accession* (98e championnat de France, Accession), complet avec ses 9 rondes.

Les différences essentielles avec Papi

- **Copies de sécurité automatiques** du tournoi avant les opérations importantes (appariement, désappariement...), que l'on peut restaurer (chapitre 9). Comme dans **Papi**, chaque modification est écrite tout de suite dans le fichier.
- **Plusieurs tournois ouverts** à la fois, en onglets ou en fenêtres.
- **Inscriptions plus rapides** depuis la Base FFE : recherche par nom, par prénom ou par code, plusieurs joueurs d'un coup, glisser-déposer vers un tournoi.
- **Moteurs d'appariement** au choix : INTERNE (intégré à **YAPI**), bbpPairings, JaVaFo.
- **Cinq départages** au lieu de trois, et l'âge comme départage.
- **Publication** du tournoi sur le site fédéral directement depuis **YAPI**.
- **Papi** peut rester ouvert sur le même tournoi : **YAPI** recharge le fichier quand **Papi** le modifie (chapitre 2, *Compatibilité avec Papi et KWPAPI*).

Installation et mise à jour

Installer avec l'installeur (recommandé)

`cybertus_install.exe`, sur la page de téléchargement du site, fait tout :

- il propose la **version stable** ou la **version beta** (la plus récente de chacune) ;
- il installe **YAPI** et **YAPIWEB** dans `C:\cybertus\yapi` (dossier modifiable), sans droits d'administrateur ;
- deux cases ajoutent les **moteurs d'appariement externes** (bbpPairings, JaVaFo ; le moteur INTERNE suffit pour apparier) et les **tournois d'exemple** ;
- il crée les raccourcis du menu Démarrer (et du Bureau, au choix) ;
- une case autorise **YAPI** et **YAPIWEB** dans le **pare-feu de Windows**, pour que les tablettes puissent se connecter : c'est la seule étape qui demande les droits d'administrateur (une confirmation de Windows) ; elle n'est proposée que si ce n'est pas déjà fait.

L'installeur reste dans `C:\cybertus\cybertus_install.exe`. **Relancé**, il montre la version installée et la remplace par celle choisie (mise à jour, passage à la beta ou retour à la version stable, réparation) : vos réglages (`yapi.xni`), vos données (YapiData) et les exemples sont gardés. **YAPI**, **YAPIWEB** et la visionneuse des journaux doivent être fermés : l'installeur le demande. La désinstallation (Paramètres de Windows, *Applications installées*) garde aussi vos réglages, vos données et les exemples, et propose de retirer les règles du pare-feu.

Installer avec le zip

YAPI est aussi livré en un fichier zip, `cybertus_yapi_AAAA_MM_JJ.zip`, à décompresser dans le dossier de votre choix. Vous obtenez :

```
<votre dossier>\
    cybertus\
        yapi\
            cybertus_yapi.exe      le programme
            cybertus_view.exe      la visionneuse des journaux (voir le chapitre 12)
            yapi_modele.xni        le modèle des réglages
            _internal\             les bibliothèques du programme
    PapiData\
        Data.mdb                   la Base Locale (joueurs et clubs FFE)
```

Un second zip, `cybertus_engine_exemples_AAAA_MM_JJ.zip`, contient les moteurs d'appariement externes (dossier `cybertus\engine`) et des tournois d'exemple (dossier `cybertus\exemples`). Il n'est utile que si vous voulez essayer les moteurs bbpPairings ou JaVaFo : le moteur INTERNE de **YAPI** suffit pour apparier.

Lancez `cybertus_yapi.exe`. Au premier lancement, **YAPI** crée son fichier de réglages, `yapi.xni`, à partir du modèle `yapi_modele.xni`.

La Base Locale

La Base Locale (`PapiData\Data.mdb`), qui contient les joueurs et les clubs, est **fournie par la FFE**. **Papi** utilise la même. Si vous en avez déjà une à jour (celle de **Papi**, par exemple), deux possibilités :

- la **copier** dans le dossier `PapiData` de **YAPI** ;
- ou faire **pointer YAPI** dessus, sans la copier : indiquez son emplacement dans **Fichier > Options**, onglet *Base de référence*. Les deux logiciels partagent alors la même base, et une mise à jour sert aux deux.

Pour la mettre à jour depuis le site fédéral : **Fichier > Mettre à jour la Base Locale...**. **YAPI** télécharge l'archive publiée par la FFE, vérifie sa date, puis remplace `Data.mdb`. La date de la base utilisée est toujours affichée en bas de l'onglet *Base FFE* (voir le chapitre 5).

Mettre à jour YAPI

YAPI vérifie au lancement, une fois par jour, s'il existe une nouvelle version. Quand c'est le cas, la version proposée apparaît en bas à droite de la fenêtre, dans la barre d'état : un clic dessus ouvre la fenêtre de mise à jour. Vous pouvez aussi la chercher vous-même par **? > Rechercher une mise à jour...**.

La mise à jour télécharge le nouveau zip dans le dossier `cybertus` et le vérifie, puis propose de l'installer : **YAPI** se ferme, l'installeur (`cybertus_install.exe`, livré dans le zip) remplace les fichiers, puis relance **YAPI**. Fermez aussi **YAPIWEB** et la visionneuse des journaux s'ils sont ouverts : l'installeur attend leur fermeture (une minute, puis il le demande).

Si l'installeur n'est pas disponible (zip d'une ancienne version), ou si vous répondez *Non*, **YAPI** affiche la procédure à suivre à la main :

1. fermez **YAPI** (et la visionneuse des journaux si elle est ouverte) ;
2. décompressez le zip au même endroit que la première fois, en remplaçant les fichiers.

Vos réglages ne sont pas touchés : le zip ne contient que le modèle `yapi_modele.xni`, jamais votre `yapi.xni` (**YAPI** en garde de plus une copie, `yapi.xni.sauve`).

Deux canaux de mise à jour existent, réglables dans **Fichier > Options**, onglet *Mises à jour* : *standard* (versions stables) et *beta* (dernières nouveautés, à tester). Une beta porte « beta » dans son numéro (« 0.6.63.0 beta »), affiché dans le titre de la fenêtre, dans *?* > *À propos* et dans la barre d'état de **YAPIWEB**. Au premier lancement d'une beta installée à la main, **YAPI** passe de lui-même au canal *beta*, pour proposer les betas suivantes ; on peut revenir au canal *standard* dans les options.

Où sont les fichiers

Fichier	Emplacement	Contenu
`yapi.xni`	à côté de `cybertus_yapi.exe`	moteurs d'appariement, menus du mode admin
`config.json`	`%APPDATA%\cybertus\yapi\`	préférences : affichage, base de référence, raccourcis, fichiers récents
journaux	`%APPDATA%\cybertus\logs\`	erreurs et appariements (voir le chapitre 12)
tournois	où vous voulez	voir le chapitre 4

Compatibilité avec Papi et KWPAPI

YAPI est un nouveau logiciel, mais il travaille sur **les mêmes fichiers que Papi** : un tournoi commencé dans l'un se poursuit dans l'autre, dans les deux sens, à tout moment. Ce chapitre réunit ce qu'il faut savoir sur cette compatibilité.

Les fichiers de tournoi `.papi`

- **YAPI** lit et écrit **le même format** de fichier `.papi` que **Papi** (version des données 3.3.8, affichée dans *?* > *A propos*). Il n'en change jamais la structure : un fichier modifié par **YAPI** s'ouvre normalement dans **Papi**, et inversement.
- Joueurs, paramètres du tournoi, appariements et résultats sont rangés **aux mêmes endroits** que dans **Papi**.
- Un tournoi créé par **YAPI** est un fichier `.papi` ordinaire, que **Papi** peut ouvrir.

Ce que YAPI ajoute sans gêner Papi

Ce que **Papi** ne connaît pas est rangé **à côté** du fichier du tournoi, jamais dedans :

Fichier	Contenu
`<tournoi>.yapi`	réglages propres à **YAPI** : départages (cinq au lieu de trois), prix, tables fixes, tirages au sort, options de publication...
`<tournoi>.priv`	données privées, comme le mot de passe du tournoi (chiffré)
`out\`	éditions, journaux, fichiers de travail (chapitre 4)

Papi ignore ces fichiers. Pour qu'il garde le plus possible de réglages, **YAPI** recopie aussi dans le fichier `.papi` ce que **Papi** sait lire : les trois premiers départages et la définition des prix.

Papi ouvert en même temps

Vous pouvez garder **le même tournoi ouvert dans Papi et dans YAPI**. Quand **Papi** modifie le fichier, **YAPI** le recharge de lui-même et l'indique dans la barre d'état. Le bouton **Recharger le tournoi** (flèche verte de la barre d'outils) force une relecture.

Comme **Papi**, **YAPI** écrit chaque modification tout de suite dans le fichier : il est donc toujours à jour pour l'autre logiciel. Évitez seulement de modifier la **même chose au même moment** dans les deux logiciels.

Ce qui change par rapport à Papi

- **Copies de sécurité automatiques** du tournoi avant les opérations importantes (appariement, désappariement...), que l'on peut restaurer (chapitre 9).
- La « ronde 0 » de **Papi**, qui servait aux inscriptions, est l'onglet *Joueurs* du tournoi (chapitre 3).
- Les menus et la barre d'outils sont proches de ceux de **Papi**, avec des ajouts : correspondance complète dans l'annexe *Menus de Papi et de YAPI*.

La Base FFE

La Base Locale des joueurs et des clubs (`PapiData\Data.mdb`) est **fournie par la FFE**. **YAPI** l'utilise au même titre que **Papi** : une base à jour sert aux deux logiciels (chapitre 1).

KWPAPI et les événements : YAPIWEB prend la suite

YAPIWEB, livré avec **YAPI**, **prend la suite de KWPAPI** (chapitre 13). Il fait ce que faisait déjà KWPAPI : le **pointage** et la **saisie des résultats** des rondes à distance, depuis les téléphones, tablettes ou ordinateurs du réseau local, l'**affichage** des rondes en salle et la **publication** de l'événement sur cybertus.com. Il y ajoute :

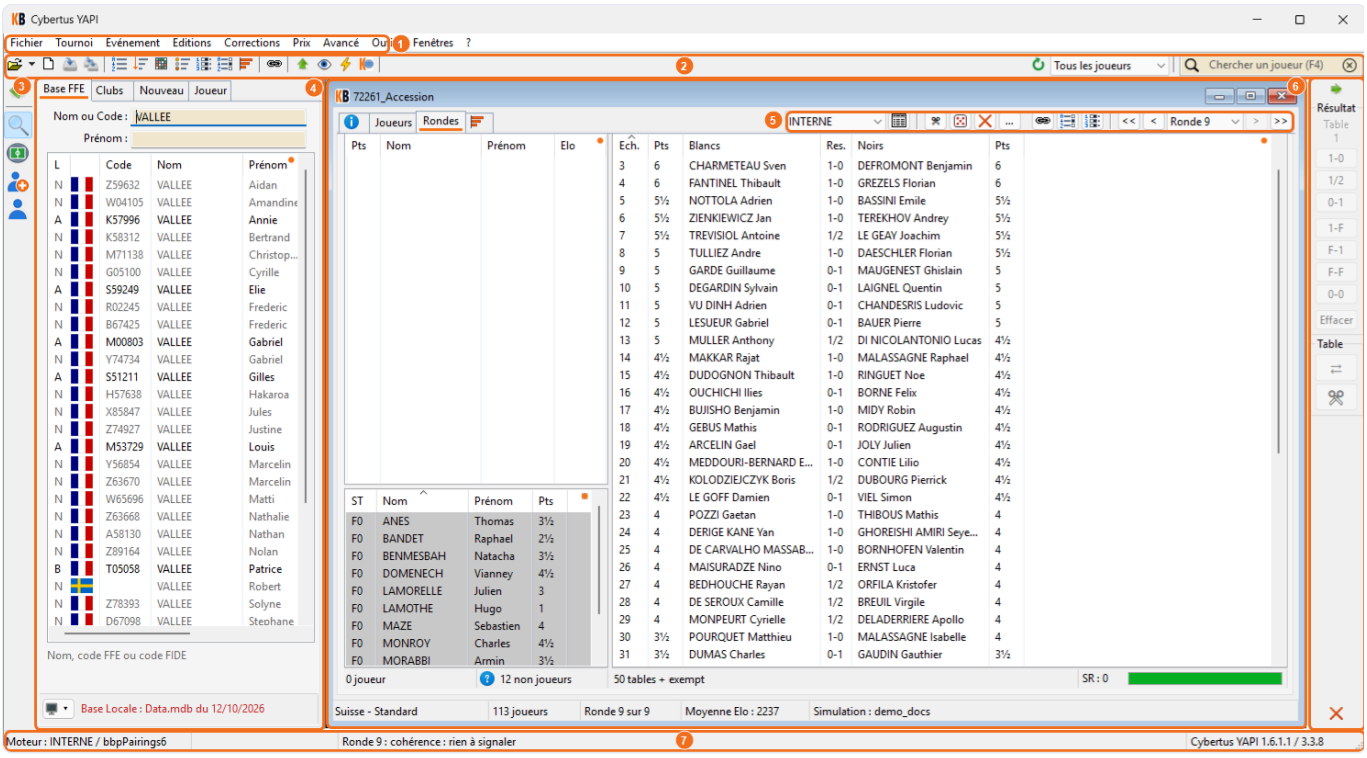
- un **mode arbitre** plus complet, sur n'importe quel appareil, avec le mot de passe de l'événement : forfaits, effacement d'un résultat, permutation des couleurs ; dans la **fiche d'un joueur**, absences pour les rondes à venir (absent, joker ½ ou 1 point), **abandon** et **retour**, montant réglé, coordonnées et **commentaire** ; toutes ces saisies notées dans le même journal que celles de **YAPI** ;
- les **groupes** : plusieurs arbitres, chacun avec son **YAPIWEB**, réunis pour un même événement ;
- une **interface améliorée** : fenêtre à onglets (*Messages*, *Appareils*, *Groupe*), barre de boutons, aide des menus dans la barre d'état ;
- un **QR code** de l'adresse du serveur, à scanner avec les téléphones et les tablettes pour s'y connecter sans rien taper ;
- la liste des **appareils** connectés et leur **pilotage** depuis le PC : afficher une page sur un ou plusieurs appareils (rondes d'un tournoi pour l'écran de salle, page HTML, message), régler leurs paramètres, déconnecter un arbitre.

La transition se fait sans rien refaire : un événement (plusieurs tournois joués ensemble) est décrit par un fichier `event.xni` (chapitre 8), qui a **le même format que celui de KWPAPI**. Un événement préparé pour KWPAPI s'ouvre donc tel quel dans **YAPI** et dans **YAPIWEB**. Comme le prévoit ce format, les mots de passe y sont écrits **en clair** : ne publiez pas ce fichier.

Si KWPAPI est encore utilisé à côté de **YAPI**, il peut, lui aussi, modifier les résultats d'un tournoi ouvert : le fichier est alors rechargé, comme avec **Papi**.

L'écran de YAPI et les modes d'affichage

La fenêtre principale



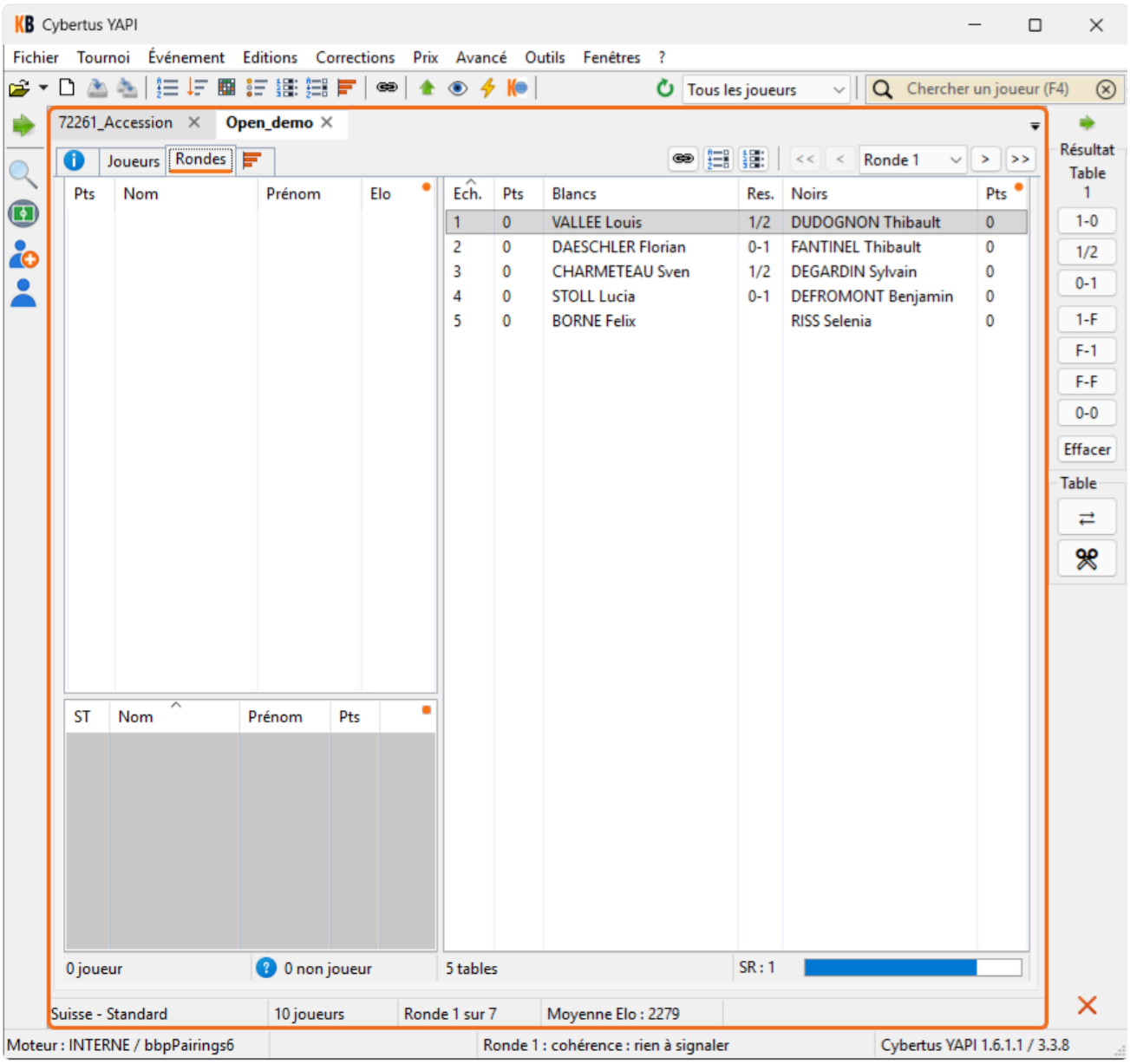
1. **La barre de menus.** Elle est proche de celle de **Papi**, avec quelques noms changés : *Fichier* correspond au menu *Tournoi* de **Papi**, *Tournoi* au menu *Appariements*, *Corrections* aux mises à jour des joueurs et *Prix* au menu *Divers*. Le menu *Avancé* n'existe que dans **YAPI** (chapitre 11). La correspondance complète est dans l'annexe des menus.
2. **La barre d'outils.** De gauche à droite : ouvrir un tournoi (la flèche donne les fichiers récents), nouveau tournoi, sauvegarde du tournoi et de tous les tournois ouverts ; les listes et éditions (liste alphabétique, liste par classement, grille américaine, classement, appariements par table et par nom, statistiques) ; apparier la ronde ; publier et voir le tournoi sur le site fédéral ; l'éclair de l'événement (chapitre 8). À droite : la flèche verte **recharge le tournoi**, le **filtre** des listes de joueurs (*Tous les joueurs*, *Joueurs actifs*, *Joueurs forfaits*, *Non pointés*, *Sans licence A*, *Sans licence A ou B*, *Sans code FFE*, *Sans code FIDE*) et la zone **Chercher un joueur** (touche F4), qui ne garde dans les listes que les joueurs dont le nom contient le texte tapé. Quand un filtre est actif, les titres des colonnes passent en orange.
3. **Le volet des joueurs**, à gauche, avec quatre onglets : *Base FFE* (recherche dans la base de référence), *Clubs*, *Nouveau* (saisie d'un joueur à la main) et *Joueur* (fiche du joueur sélectionné dans le tournoi). La colonne d'icônes à sa gauche ouvre ces onglets, et la flèche verte replie ou déplie le volet. Avec une fenêtre par tournoi (par défaut), le volet est lui aussi une fenêtre, à placer librement parmi celles des tournois ; *Options* > *Affichage* le remet fixe, à gauche (au prochain lancement).
4. **Le tournoi**, avec ses quatre onglets : *Infos*, *Joueurs*, *Rondes* et *Stats*. Dans **Papi**, la « ronde 0 » servait aux inscriptions : dans **YAPI**, c'est l'onglet *Joueurs*.
5. **Le choix de la ronde** (<< , < , liste des rondes, > , >>), précédé de trois boutons : *Apparier* la ronde, éditions *Appariements par nom* et *Appariements par table* de la ronde affichée (actives quand elle est appariée). Quand une simulation est en cours sur le tournoi, des boutons supplémentaires s'affichent à sa gauche (chapitre 11).
6. **Le volet Résultat**, à droite : les boutons de résultat de la table sélectionnée, et sous *Table*, permuter les couleurs et désapparier. La croix rouge isolée en bas efface tous les résultats de la ronde affichée. La flèche verte en haut replie le volet.
7. **La barre d'état** : le moteur d'appariement utilisé, les messages de **YAPI** (« Créé : ... », « Sauvegarde : ... »), et à droite la version de **YAPI** et celle du format **Papi**. Chaque tournoi a aussi sa propre barre d'état (système d'appariement, nombre de joueurs, ronde, moyenne Elo, simulation en cours).

Les éléments qui ont un menu contextuel (clic droit) sont signalés par un petit point orange dans leur coin.

Un onglet ou une fenêtre par tournoi

YAPI peut garder plusieurs tournois ouverts. Ils s'affichent de deux façons, au choix, dans **Fichier > Options**, onglet *Affichage* :

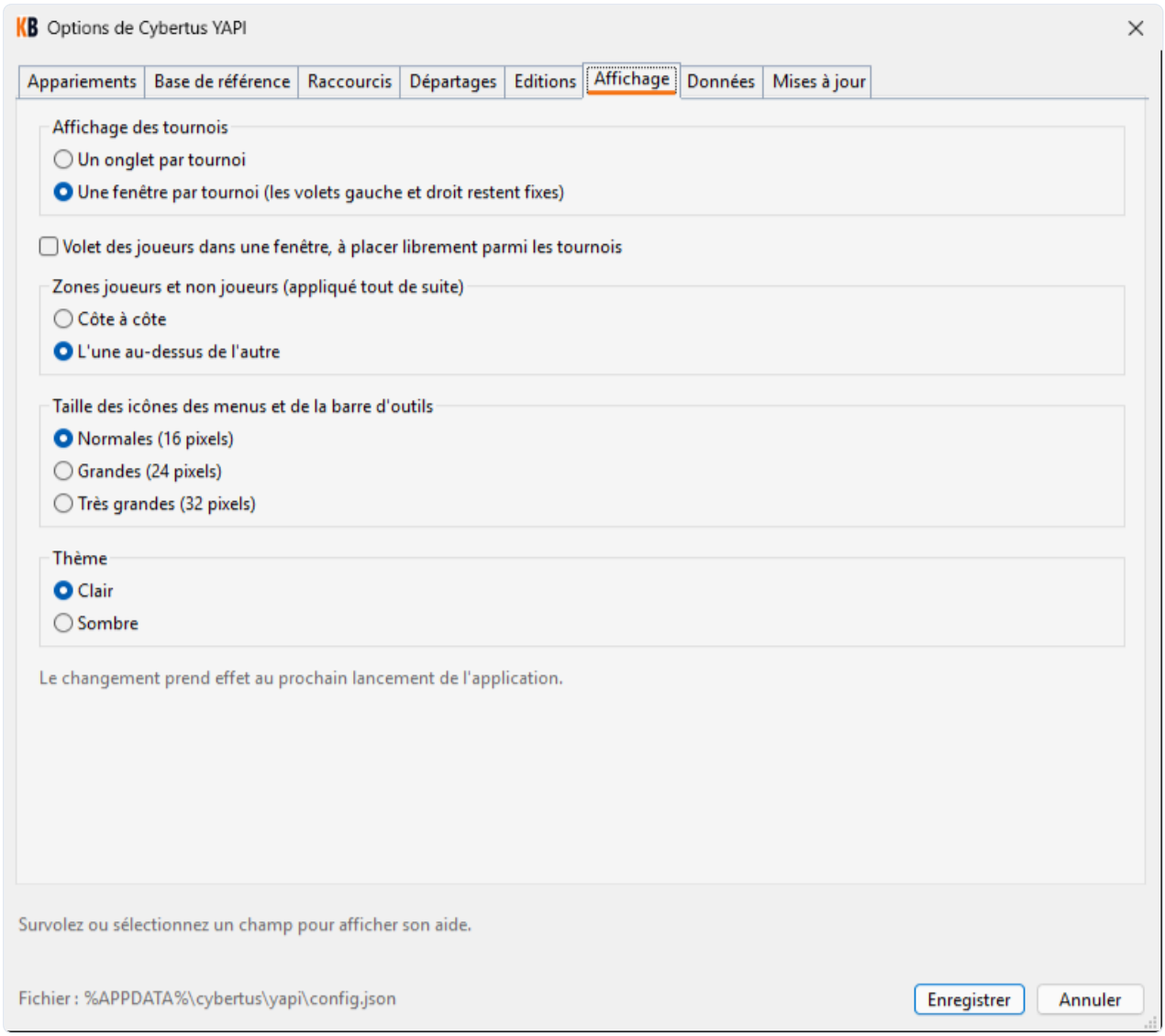
- **Un onglet par tournoi** : les tournois sont les onglets d'une même zone, comme les pages d'un navigateur. On passe de l'un à l'autre d'un clic ; un onglet peut être glissé pour voir deux tournois côte à côte.



- **Une fenêtre par tournoi** : chaque tournoi a sa fenêtre, que l'on déplace, agrandit ou réduit à l'intérieur de **YAPI**. Le menu **Fenêtres** les range en cascade ou en mosaïque (horizontale ou verticale) et donne la liste des tournois ouverts. Les volets des joueurs et des résultats restent fixes.

  C'est le mode par défaut, utilisé dans la suite de ce manuel (voir la fenêtre principale ci-dessus).

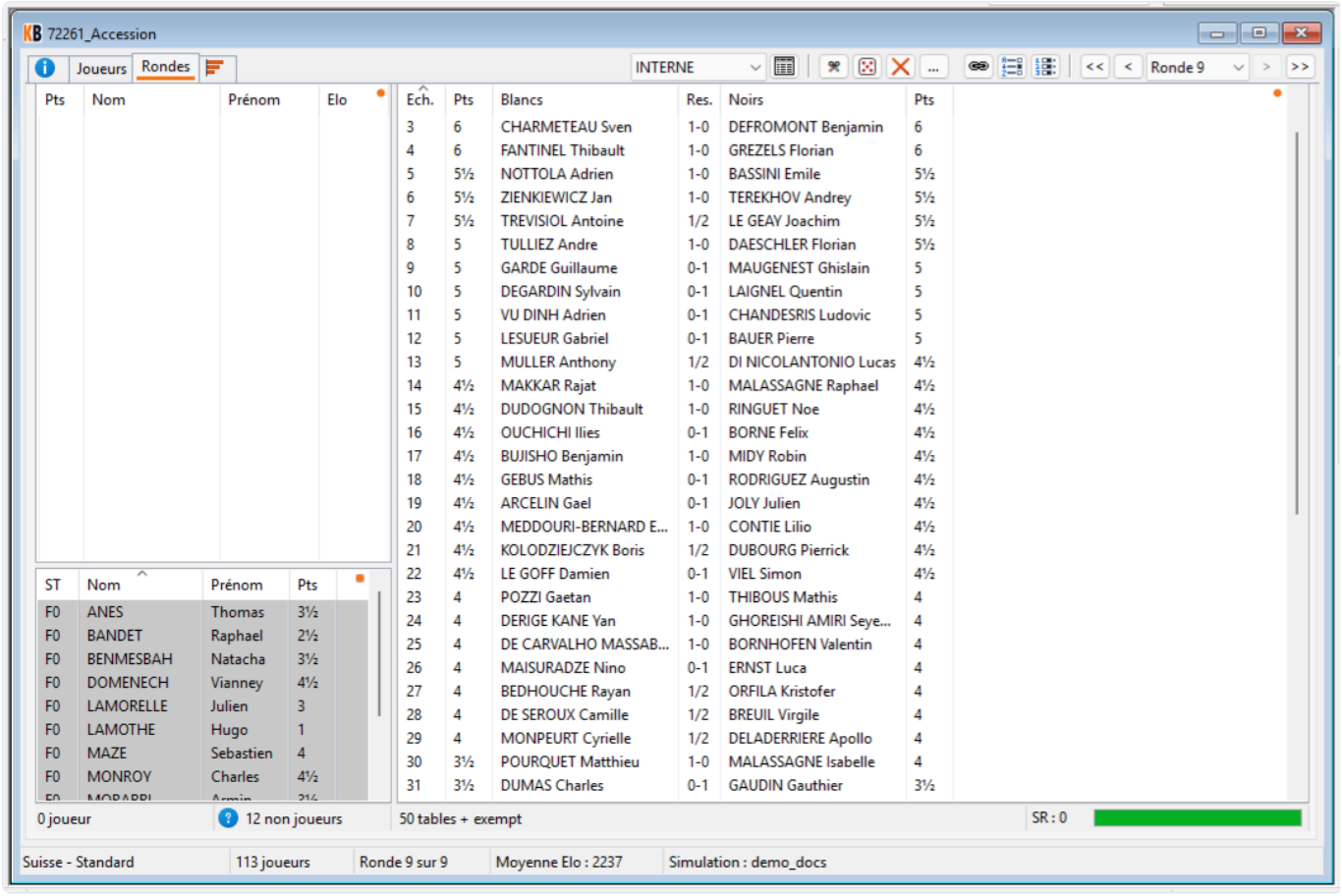
Le changement de mode prend effet au prochain lancement : **YAPI** propose de redémarrer tout de suite, et rouvre alors les tournois qui étaient ouverts.



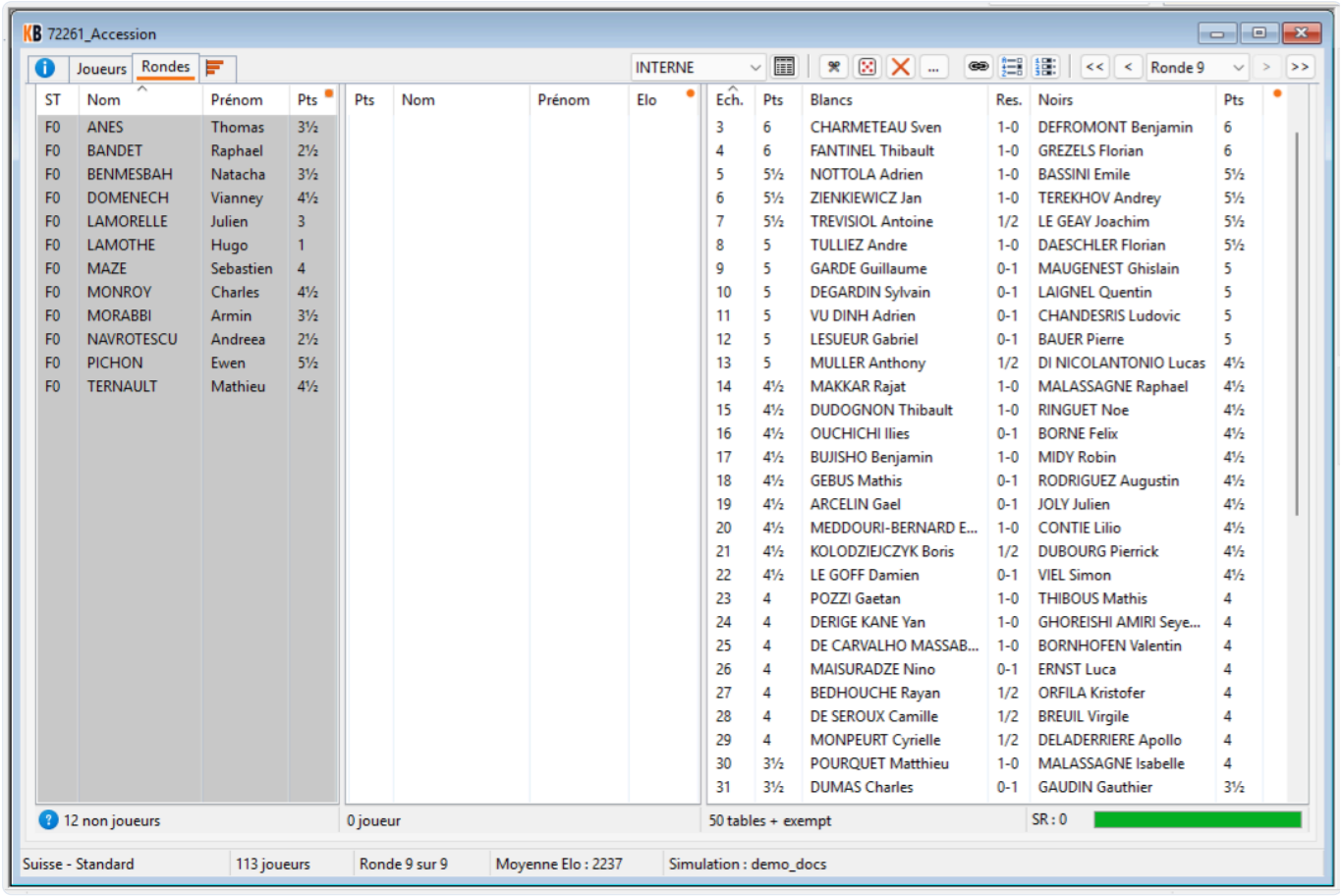
Les zones de l'onglet Rondes

L'onglet *Rondes* montre trois zones (voir le chapitre 6). Les deux zones de joueurs, à gauche, peuvent être **l'une au-dessus de l'autre** ou **côte à côte**. Ce choix (onglet *Affichage* des options, ou **Fenêtres > Affichage...**) s'applique tout de suite à tous les tournois ouverts.

L'une au-dessus de l'autre :


72261_Accession
Joueurs
Rondes
INTERNE
Ronde 9
Pts Nom Prénom Elo
Ech. Pts Blancs Res. Noirs Pts
3 6 CHARMETEAU Sven 1-0 DEFROMONT Benjamin 6
4 6 FANTINEL Thibault 1-0 GREZELS Florian 6
5 5½ NOTTOLA Adrien 1-0 BASSINI Emile 5½
6 5½ ZIENKIEWICZ Jan 1-0 TEREKHOV Andrey 5½
7 5½ TREVISIOL Antoine 1/2 LE GEAY Joachim 5½
8 5 TULLIEZ Andre 1-0 DAESCHLER Florian 5½
9 5 GARDE Guillaume 0-1 MAUGENEST Ghislain 5
10 5 DEGARDIN Sylvain 0-1 LAIGNEL Quentin 5
11 5 VU DINH Adrien 0-1 CHANDESRIS Ludovic 5
12 5 LESUEUR Gabriel 0-1 BAUER Pierre 5
13 5 MULLER Anthony 1/2 DI NICOLANTONIO Lucas 4½
14 4½ MAKKAR Rajat 1-0 MALASSAGNE Raphael 4½
15 4½ DUDOGNON Thibault 1-0 RINGUET Noe 4½
16 4½ OUCHICHI Ilies 0-1 BORNE Felix 4½
17 4½ BUJISHO Benjamin 1-0 MIDY Robin 4½
18 4½ GEBUS Mathis 0-1 RODRIGUEZ Augustin 4½
19 4½ ARCELIN Gael 0-1 JOLY Julien 4½
20 4½ MEDDOURI-BERNARD E... 1-0 CONTIE Lilio 4½
21 4½ KOLODZIEJCZYK Boris 1/2 DUBOURG Pierrick 4½
22 4½ LE GOFF Damien 0-1 VIEL Simon 4½
23 4 POZZI Gaetan 1-0 THIBOUS Mathis 4
24 4 DERIGE KANE Yan 1-0 GHOREISHI AMIRI Seye... 4
25 4 DE CARVALHO MASSAB... 1-0 BORNHOFEN Valentin 4
26 4 MAISURADZE Nino 0-1 ERNST Luca 4
27 4 BEDHOUCHE Rayan 1/2 ORFILA Kristofer 4
28 4 DE SEROUX Camille 1/2 BREUIL Virgile 4
29 4 MONPEURT Cyrielle 1/2 DELADERRIERE Apollo 4
30 3½ POURQUET Matthieu 1-0 MALASSAGNE Isabelle 4
31 3½ DUMAS Charles 0-1 GAUDIN Gauthier 3½
ST Nom Prénom Pts
F0 ANES Thomas 3½
F0 BANDET Raphael 2½
F0 BENMESBAH Natacha 3½
F0 DOMENECH Vianney 4½
F0 LAMORELLE Julien 3
F0 LAMOTHE Hugo 1
F0 MAZE Sebastien 4
F0 MONROY Charles 4½
0 joueur
12 non joueurs
50 tables + exempt
SR : 0
Suisse - Standard
113 joueurs
Ronde 9 sur 9
Moyenne Elo : 2237
Simulation : demo_docs

Côte à côte :


72261_Accession
Joueurs
Rondes
INTERNE
Ronde 9
ST Nom Prénom Pts
F0 ANES Thomas 3½
F0 BANDET Raphael 2½
F0 BENMESBAH Natacha 3½
F0 DOMENECH Vianney 4½
F0 LAMORELLE Julien 3
F0 LAMOTHE Hugo 1
F0 MAZE Sebastien 4
F0 MONROY Charles 4½
F0 MORABBI Armin 3½
F0 NAVROTESCU Andreea 2½
F0 PICHON Ewen 5½
F0 TERNAULT Mathieu 4½
Pts Nom Prénom Elo
Ech. Pts Blancs Res. Noirs Pts
3 6 CHARMETEAU Sven 1-0 DEFROMONT Benjamin 6
4 6 FANTINEL Thibault 1-0 GREZELS Florian 6
5 5½ NOTTOLA Adrien 1-0 BASSINI Emile 5½
6 5½ ZIENKIEWICZ Jan 1-0 TEREKHOV Andrey 5½
7 5½ TREVISIOL Antoine 1/2 LE GEAY Joachim 5½
8 5 TULLIEZ Andre 1-0 DAESCHLER Florian 5½
9 5 GARDE Guillaume 0-1 MAUGENEST Ghislain 5
10 5 DEGARDIN Sylvain 0-1 LAIGNEL Quentin 5
11 5 VU DINH Adrien 0-1 CHANDESRIS Ludovic 5
12 5 LESUEUR Gabriel 0-1 BAUER Pierre 5
13 5 MULLER Anthony 1/2 DI NICOLANTONIO Lucas 4½
14 4½ MAKKAR Rajat 1-0 MALASSAGNE Raphael 4½
15 4½ DUDOGNON Thibault 1-0 RINGUET Noe 4½
16 4½ OUCHICHI Ilies 0-1 BORNE Felix 4½
17 4½ BUJISHO Benjamin 1-0 MIDY Robin 4½
18 4½ GEBUS Mathis 0-1 RODRIGUEZ Augustin 4½
19 4½ ARCELIN Gael 0-1 JOLY Julien 4½
20 4½ MEDDOURI-BERNARD E... 1-0 CONTIE Lilio 4½
21 4½ KOLODZIEJCZYK Boris 1/2 DUBOURG Pierrick 4½
22 4½ LE GOFF Damien 0-1 VIEL Simon 4½
23 4 POZZI Gaetan 1-0 THIBOUS Mathis 4
24 4 DERIGE KANE Yan 1-0 GHOREISHI AMIRI Seye... 4
25 4 DE CARVALHO MASSAB... 1-0 BORNHOFEN Valentin 4
26 4 MAISURADZE Nino 0-1 ERNST Luca 4
27 4 BEDHOUCHE Rayan 1/2 ORFILA Kristofer 4
28 4 DE SEROUX Camille 1/2 BREUIL Virgile 4
29 4 MONPEURT Cyrielle 1/2 DELADERRIERE Apollo 4
30 3½ POURQUET Matthieu 1-0 MALASSAGNE Isabelle 4
31 3½ DUMAS Charles 0-1 GAUDIN Gauthier 3½
12 non joueurs
0 joueur
50 tables + exempt
SR : 0
Suisse - Standard
113 joueurs
Ronde 9 sur 9
Moyenne Elo : 2237
Simulation : demo_docs

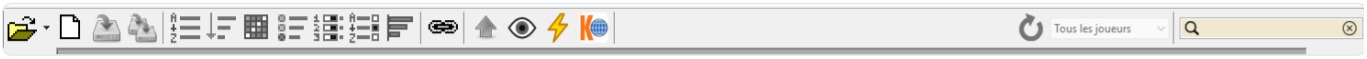
La taille des icônes

Les icônes des menus et de la barre d'outils existent en trois tailles : normales (16 pixels), grandes (24 pixels) et très grandes (32 pixels), au choix dans l'onglet *Affichage* des options, au prochain lancement.

Grandes icônes (24 pixels) :



Très grandes icônes (32 pixels) :

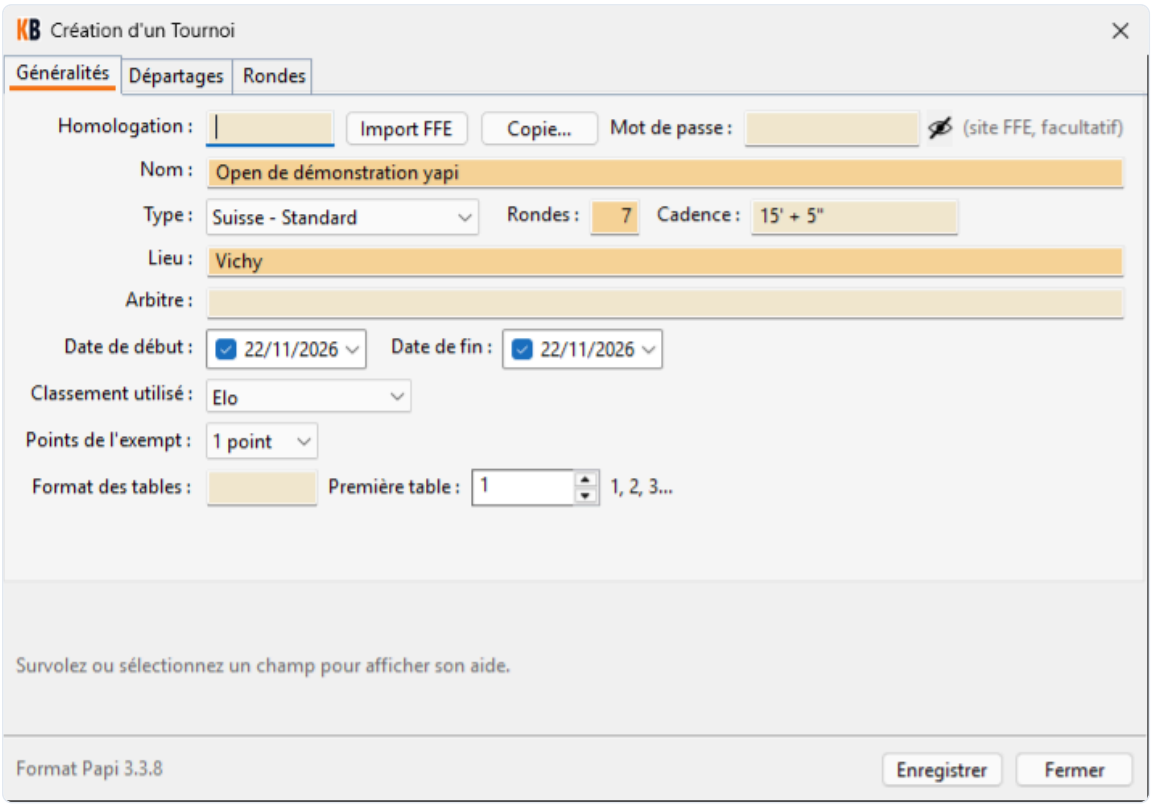


Le même onglet propose aussi un thème sombre.

Créer et ouvrir un tournoi

Créer un tournoi

Fichier > Nouveau Tournoi... (ou le bouton *Nouveau* de la barre d'outils) ouvre la fiche du tournoi. Pour l'Open de démonstration, on saisit le nom, le lieu, le nombre de rondes, la cadence et les dates :



- **Homologation** vient en premier. Avec un numéro d'homologation, le bouton **Import FFE** reprend la fiche du tournoi publiée sur le site fédéral (nom, lieu, dates, cadence...). **Copie...** reprend les caractéristiques d'un tournoi existant.
- **Mot de passe** : celui du tournoi sur le site fédéral, facultatif. Il sert à publier le tournoi depuis **YAPI** (chapitre 8). Il est gardé chiffré à côté du tournoi, jamais dans le fichier `.papi`.
- **Type** : Suisse standard, les systèmes accélérés (Haley, Haley dégressif, S.A.D., accéléré niçois, accéléré Baku, décrits dans l'annexe), un **système de l'arbitre** (bouton **Système...** à côté du type, voir l'annexe), toutes rondes (Berger, annexe) ou **coupe**, en aller simple ou en aller-retour (annexe).
- **Classement utilisé** : Elo, Rapide ou Blitz. Il choisit le classement affiché dans les listes et utilisé pour les appariements.
- **Départages** : cinq au lieu des trois de **Papi**, choisis parmi tous ceux de la FIDE, dans l'onglet *Départages* de la fiche (chapitre 7).
- **Points de l'exempt** : 1 point par défaut, ½ ou 0. Changé en cours de tournoi, le réglage s'applique aussi aux exempts déjà attribués, après confirmation.
- **Format des tables** et **Première table** : la numérotation des tables du tournoi, avec un aperçu à côté. Le format est un préfixe suivi de 9 dont le nombre donne la largeur du numéro : vide pour `1, 2...`, `A` pour `A1, A2...`, `A999` pour `A001, A002...`, `999` pour `001, 002...`. Le numéro est repris sur cybertus.com ; **Papi** garde sa numérotation 1, 2, 3... Une **table fixe** se saisit dans la fiche du joueur avec son vrai numéro de salle (`150` , `A150` , `T-12`).
- Onglet **Rondes** (l'onglet Horaires de **Papi**) : pour chaque ronde, la date (`jj/mm/aaaa` , à taper ou à choisir avec le bouton calendrier) et l'heure (`hh:mm` , facultative) ; le jour de la semaine s'affiche à côté. Le calendrier s'ouvre sur la date de la ronde précédente, ou sur le début du tournoi, toujours entre les dates de début et de fin. Une date sans heure reprend celle de la ronde précédente. La poubelle devant une ronde efface sa date et son heure. Seules les rondes du tournoi sont affichées ; les horaires sont enregistrés comme dans **Papi**. Le bouton **Vérifier...** signale les dates ou heures illisibles, une ronde qui n'est pas après la précédente, une date hors des dates du tournoi et les rondes appariées sans horaire. Les horaires sont publiés sur cybertus.com (onglet *Info*, chapitre 7).

Avec **Enregistrer**, **YAPI** demande où créer le fichier et propose un nom formé du numéro d'homologation et du lieu. Le tournoi s'ouvre aussitôt, prêt pour les inscriptions (chapitre 5). Ici : `D:\Tournois\test_yapi\Open_demo.papi`.

La fiche se modifie ensuite par **Tournoi > Modifier le tournoi...**, ou par un double-clic sur l'onglet (ou la barre de titre) du tournoi.

Tournoi > Dupliquer... crée un nouveau tournoi avec les paramètres du tournoi affiché, sans ses joueurs : pratique pour les opens A, B, C d'un même festival.

Ouvrir un tournoi

- **Fichier > Ouvrir...** ou le bouton *Ouvrir* : **YAPI** ouvre les fichiers `.papi` et les anciens `.mdb` de **Papi**.
- **Fichier > Récents** : les derniers tournois ouverts ; **Fichier > Dossiers récents** et la flèche du bouton *Ouvrir* : les derniers dossiers utilisés.
- **Fichier > Réouvrir l'espace de travail...** : la liste des tournois ouverts lors de la dernière séance, cochés, à rouvrir d'un coup. Elle est aussi proposée au lancement. Au-dessus, à part, le dernier événement utilisé : coché si sa page était ouverte à la fermeture de yapi, il est rouvert avec les tournois.
- Un fichier `.papi` **glissé** depuis l'explorateur Windows sur la fenêtre de **YAPI** s'ouvre.
- Lancer `cybertus_yapi.exe` alors que **YAPI** est déjà ouvert ne crée pas de seconde fenêtre : les tournois demandés s'ouvrent dans la fenêtre existante.

Tournoi > Ouvrir l'emplacement ouvre l'explorateur Windows sur le dossier du tournoi.

Pas de « Sauvegarder »

Comme dans **Papi**, chaque modification est écrite tout de suite dans le fichier `.papi`. Il n'y a rien à enregistrer avant de fermer. **Fichier > Enregistrer Sous...** copie le tournoi sous un autre nom (avec son fichier `.yapi`) et continue sur la copie : l'original n'est plus modifié.

Fichier > Annuler (Ctrl+Z) annule le dernier ajout ou la dernière suppression de joueur.

Les fichiers autour du tournoi

YAPI range à côté du fichier `.papi` :

Fichier ou dossier	Contenu
`<tournoi>.yapi`	ce que **Papi** ne sait pas garder : 4e et 5e départages, système Baku, prix détaillés, simulation retenue...
`<tournoi>.priv`	le mot de passe du tournoi sur le site fédéral, chiffré
`out\`	les éditions (listes, classements...), les fichiers d'appariement et le journal des résultats
`auto_save\`	les copies de sécurité du tournoi (chapitre 9)
`simulations\`	les simulations du tournoi (chapitre 11)

Le fichier `.papi` reste lisible par **Papi** : **YAPI** n'en change jamais la structure.

Papi ouvert en même temps

Vous pouvez garder le même tournoi ouvert dans **Papi** : quand il modifie le fichier, **YAPI** le recharge de lui-même et l'indique dans la barre d'état (chapitre 2). Le bouton **Recharger le tournoi** (flèche verte de la barre d'outils) force une relecture.

Fermer

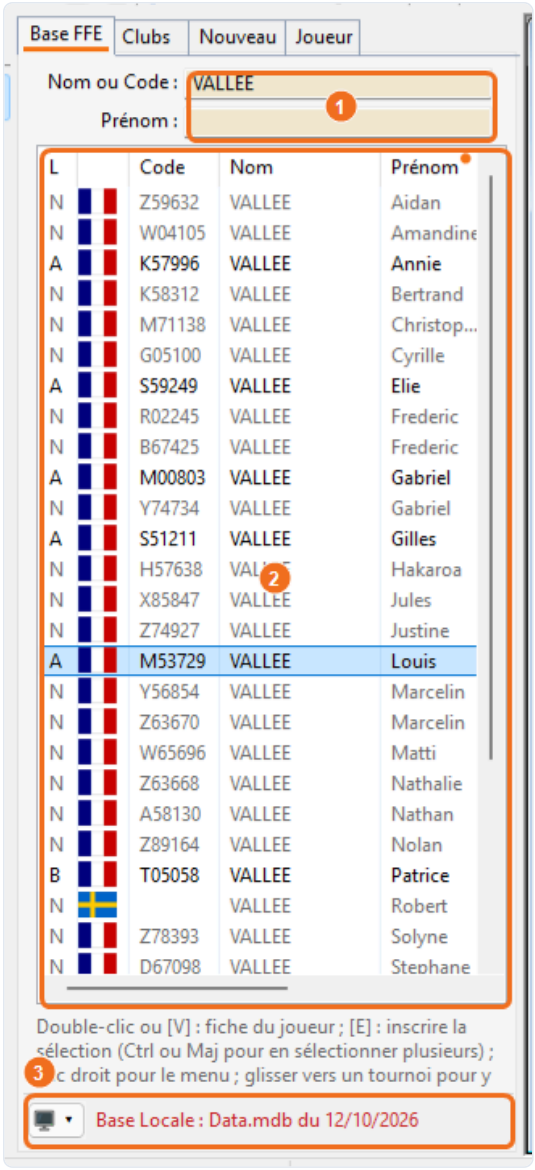
Fichier > Fermer (Ctrl+F4) ferme le tournoi affiché, **Fichier > Fermer tout** tous les tournois. **Alt+F4** est désactivé pour éviter de quitter **YAPI** par mégarde : utilisez **Fichier > Quitter** ou la croix de la fenêtre.

Inscrire les joueurs

Les inscriptions se font dans l'onglet **Joueurs** du tournoi, avec le volet des joueurs à gauche. Pour l'Open de démonstration, on inscrit dix joueurs depuis la Base FFE et une joueuse saisie à la main.

Depuis la Base FFE

L'onglet **Base FFE** du volet (touche F3, ou la loupe de la colonne d'icônes) cherche dans la base de référence :



1. **Nom ou Code** : le début du nom (`VALLEE`), un code FFE (`M53729`) ou un code FIDE (`45103291`). **Prénom** : le début du prénom. Avec la Base Locale, la liste se met à jour pendant la frappe ; avec le Serveur FFE, appuyez sur Entrée. F3 vide les deux champs pour une nouvelle recherche.
2. **Les joueurs trouvés**, avec le type de licence (A, B, ou N pour un non-licencié, en grisé), le drapeau de la fédération, le code FFE, le nom, le prénom, le classement du tournoi (Elo, Rapide ou Blitz) et le club.
3. **La base utilisée** et sa date. Le bouton de gauche passe de la Base Locale au Serveur FFE (et inversement). Une Base Locale ancienne est signalée en rouge : pensez à la mettre à jour (**Fichier > Mettre à jour la Base Locale...**).

Pour inscrire le joueur sélectionné dans le tournoi affiché :

- touche **E** ou **Entrée**, ou clic droit > *Enregistrer* ;

- ou **glisser** la ligne vers le tournoi (sa fenêtre ou son onglet). Avec plusieurs tournois ouverts, le clic droit propose aussi *Enregistrer vers* chacun des autres tournois.

Un double-clic (ou la touche **V**) ouvre la fiche complète du joueur, sans l'inscrire. La touche **C** ou **Ctrl+C** (ou clic droit > *Copier*) copie les joueurs sélectionnés, un par ligne : code FFE, code FIDE, nom et prénom, à coller dans un message, un tableur ou un tournoi.

Coller une liste de joueurs

Ctrl+V dans la liste des joueurs d'un tournoi (ou clic droit > *Coller*) inscrit les joueurs du presse-papiers, retrouvés dans la Base FFE, d'où vient leur fiche complète. Le texte compte une ligne par joueur, avec des colonnes séparées par une tabulation, un point-virgule ou une virgule. On y donne un ou deux codes (FFE, FIDE, dans n'importe quel ordre), puis éventuellement le nom :

```
A12345
A12345 ; 45103291
A12345 ; DUPONT Jean
A12345 ; 45103291 ; DUPONT ; Jean
```

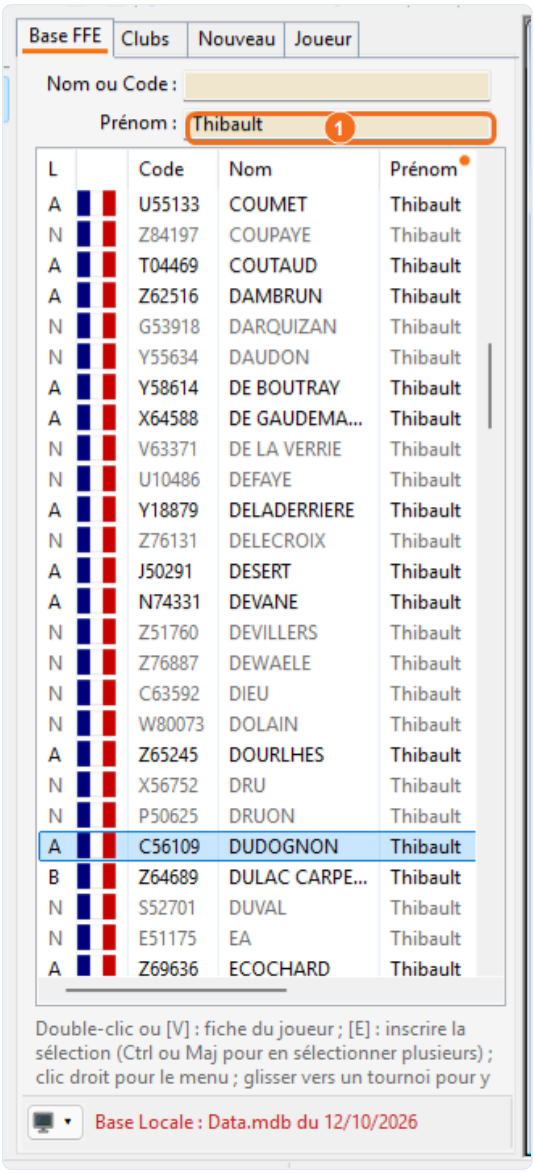
Une ligne d'en-tête est ignorée. Une ligne incohérente (code qui n'est pas celui de ce nom, joueur douteux ou introuvable) est refusée et citée avec son motif. Pour des joueurs donnés par un seul code, sans nom, **YAPI** montre les noms trouvés et demande confirmation, car rien ne peut détecter une faute de frappe dans un code valide. Un seul **Ctrl+Z** annule tout le collage.

Dans les autres listes, **Ctrl+C** copie les lignes sélectionnées, colonnes visibles, vers un tableur.

Plusieurs joueurs à la fois : sélectionnez-les avec **Ctrl+clic** ou **Maj+clic** (Ctrl+A : tous), puis E, Entrée, le clic droit ou le glisser-déposer. Les joueurs déjà inscrits sont signalés ensemble dans un seul message, les autres sont inscrits.

Chercher par le prénom seul

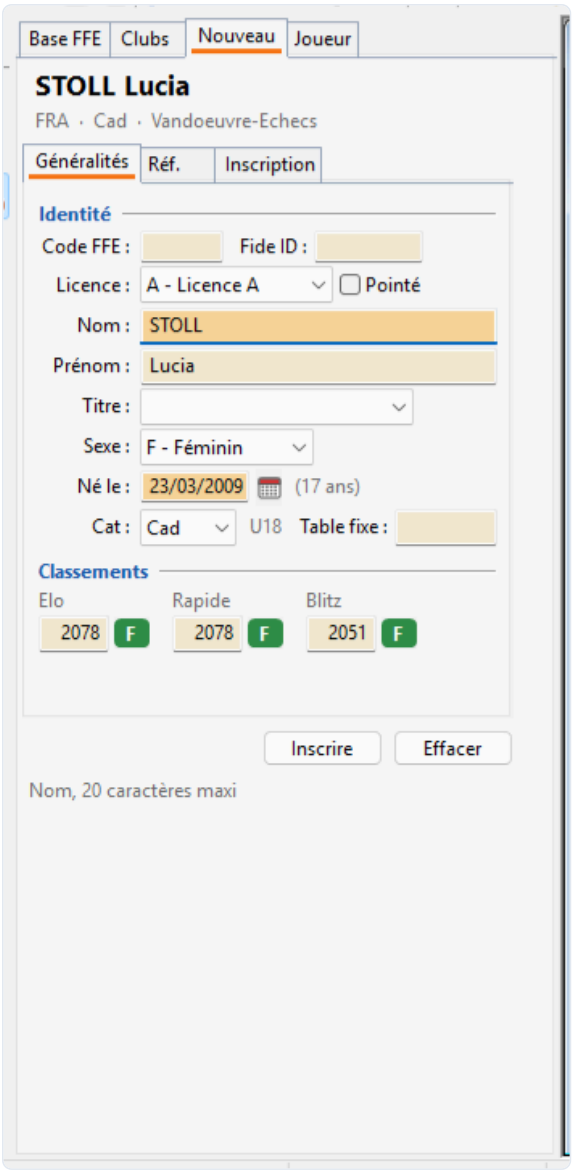
Laissez le nom vide et tapez le prénom : tous les joueurs de ce prénom sont listés. Ici, les *Thibault* de la base, parmi lesquels DUDOGNON Thibault :



L'onglet **Clubs** (touche F6) cherche de la même façon dans la base des clubs ; E ou un double-clic recopie le club choisi dans la saisie manuelle.

Saisir un joueur à la main

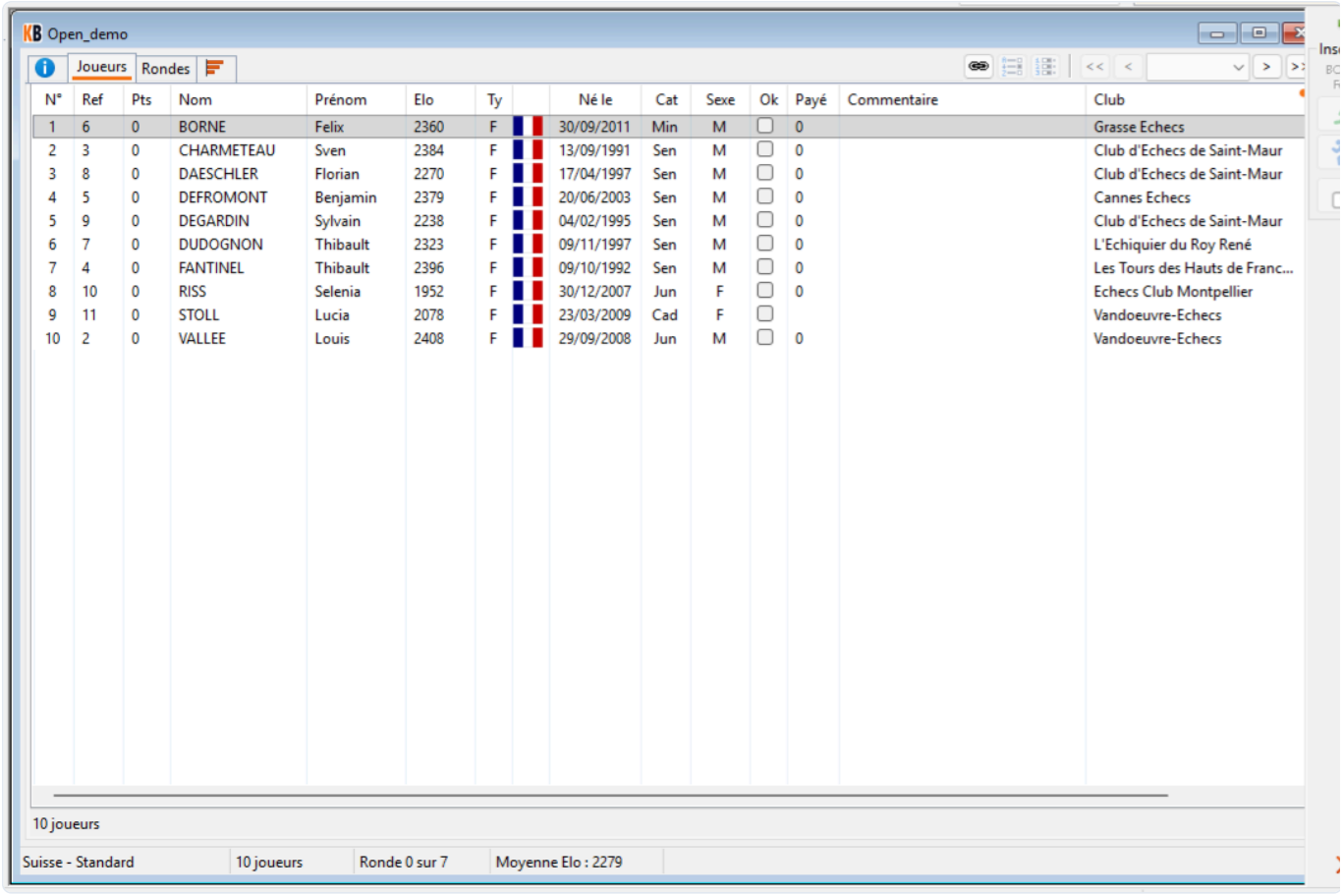
L'onglet **Nouveau** (touche F5, ou **Tournoi > Nouveau joueur**) est une fiche vierge, pour un joueur absent de la base : un étranger, un joueur pas encore licencié... Ici, STOLL Lucia est saisie avec son club et ses classements :



La catégorie est calculée d'après la date de naissance ; à côté, pour information, la catégorie internationale (U08 à U20, puis S20, S50 et S65). Le club se choisit par un double-clic dans le champ *Club* (ou depuis l'onglet *Clubs*). **Inscrire** ajoute le joueur au tournoi, **Effacer** vide la fiche. **YAPI** signale aussitôt un code FFE ou FIDE déjà présent dans le tournoi.

La liste des inscrits

L'onglet **Joueurs** du tournoi montre les inscrits :



Par rapport à **Papi** :

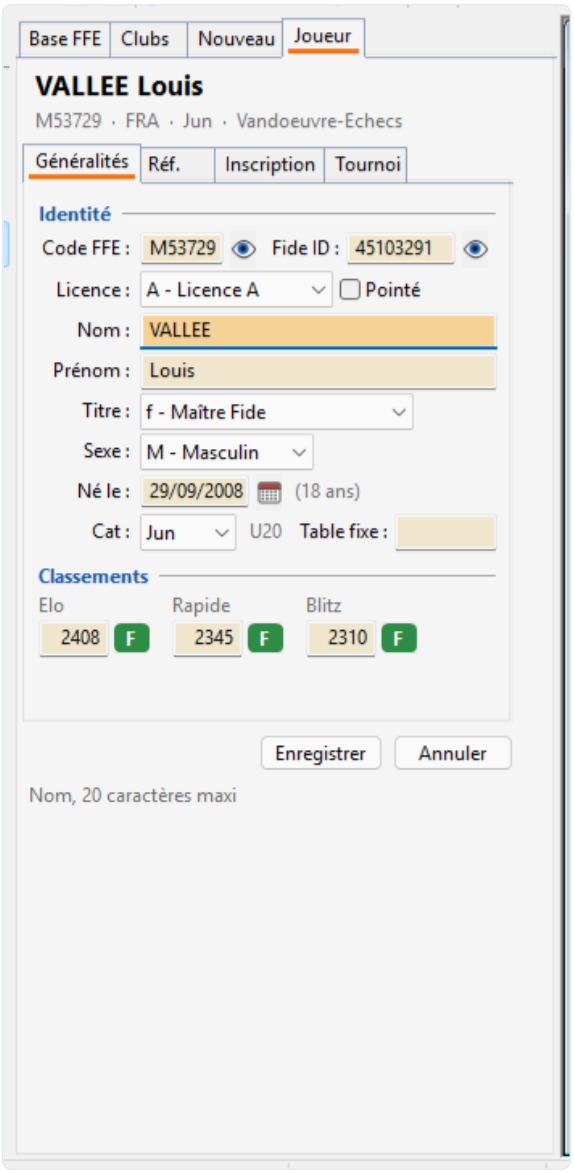
- **N°** : le rang dans l'ordre affiché ; **Ref** : la référence du joueur dans le tournoi.
- **Ty** : le type du classement utilisé (F : FIDE, N : national, E : estimé).
- **Sexe** est une colonne à part ; **Cat** ne montre que la catégorie d'âge.
- **Ok** : le pointage, à cocher d'un clic ou avec la barre d'espace (sur plusieurs joueurs sélectionnés à la fois). Chaque pointage est noté dans le journal des saisies (chapitre 6).
- Un clic sur un titre de colonne trie la liste ; le filtre et la recherche de la barre d'outils la réduisent (chapitre 3).

Le clic droit sur un joueur propose : modifier sa fiche (**M**), le supprimer (**Suppr**), le forfait général (**F**) ou son retour (**R**). Ctrl+Z annule le dernier ajout ou la dernière suppression.

Avant la première ronde, **Tournoi > Forfait général des non pointés...** (ou le bouton à la case vide du volet de droite, quand l'onglet *Joueurs* est affiché) déclare forfait général tous les joueurs non pointés, à partir de la première ronde pas encore jouée. **YAPI** montre la liste des joueurs concernés et demande confirmation ; une sauvegarde est faite avant.

La fiche d'un joueur inscrit

Sélectionner un joueur dans le tournoi l'affiche dans l'onglet **Joueur** du volet ; un double-clic ou la touche **M** l'ouvre :



Elle remplace la fenêtre de modification de **Papi**. Les modifications sont enregistrées par **Enregistrer** ; **YAPI** propose de les enregistrer si vous passez à un autre joueur. L'onglet *Inscription* de la fiche contient les droits d'inscription, le paiement, les coordonnées et le commentaire, l'onglet *Tournoi* les parties du joueur ronde par ronde. Le pointage et le commentaire modifiés ici sont notés dans le journal des saisies.

Transférer un joueur dans un autre tournoi

Avec plusieurs tournois ouverts, sélectionnez un ou plusieurs joueurs dans l'onglet *Joueurs*, puis :

- **glissez-les** vers l'autre tournoi (sa fenêtre ou son onglet) ;
- ou faites un **clic droit** > *Transférer vers*, et choisissez le tournoi dans la liste des tournois ouverts. Le même menu existe dans les zones de joueurs de l'onglet *Rondes*.

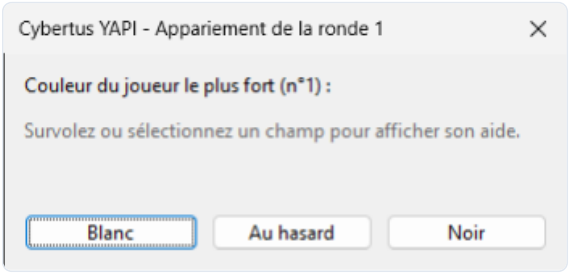
Après confirmation, les joueurs sont inscrits dans l'autre tournoi et retirés du premier. Un joueur déjà apparié dans le premier tournoi n'est pas transféré (désappariez-le d'abord).

Pour **copier** les joueurs au lieu de les déplacer, gardez la touche **Ctrl** enfoncée en les glissant (le curseur affiche un « + », comme dans l'explorateur Windows), ou faites un **clic droit** > *Copier vers* : ils sont inscrits dans l'autre tournoi (non pointés) et restent dans le premier, même s'ils y sont déjà appariés. Pratique pour un joueur qui dispute deux tournois du même événement (rapide et blitz, par exemple).

Apparier et saisir les résultats

Apparier une ronde

Tournoi > Apparier, ou le bouton *Apparier* de la barre d'outils, apparie la ronde suivante avec le moteur indiqué dans la barre d'état. S'il n'y a rien à apparier (ronde déjà appariée, ronde précédente pas terminée...), **YAPI** le dit en orange dans la barre d'état, sans fenêtre à fermer. À la première ronde, **YAPI** demande la couleur du joueur le plus fort :



Chaque bouton lance l'appariement : *Blanc*, *Noir*, ou *Au hasard*. Pour un système accéléré, la même fenêtre demande les limites des groupes (EloBase) et propose des valeurs qui séparent les joueurs en parts à peu près égales (annexe).

Le tournoi est sauvegardé (dossier `auto_save`) avant chaque appariement.

Les moteurs d'appariement

YAPI n'apparie pas lui-même : il prépare un fichier au format FIDE (TRF) et le confie à un moteur.

- **INTERNE** (par défaut) : le moteur intégré à **YAPI**, sans rien à installer.
- **bbpPairings**, **JaVaFo** : moteurs externes reconnus par la FIDE, livrés dans le zip *engine* (chapitre 1).
- **D'autres moteurs, ajoutés par l'arbitre** : tout programme qui lit le fichier TRF de la ronde et écrit les paires obtenues, au format de bbpPairings et JaVaFo (le nombre de paires, puis une ligne « Blancs Noirs » par paire, en numéros du fichier TRF ; 0 pour l'exempt). On l'ajoute par **Fichier > Options**, onglet *Appariements*, bouton **Nouveau moteur...** : le programme à lancer et sa ligne de commande, où `%1` désigne le fichier TRF de la ronde (par exemple `"${program}" --dutch "%1" -p "%1.out"`). Il est enregistré dans `yapi.xni` (chapitre 10), et proposé ensuite comme les autres, y compris dans la comparaison des moteurs.

Le moteur se choisit dans **Fichier > Options**, onglet *Appariements* (chapitre 10). Le menu **Avancé > Comparer les moteurs...** montre ce que chaque moteur proposerait pour la ronde (chapitre 11).

Les contrôles

Après chaque appariement, et à l'ouverture du tournoi (sur la dernière ronde appariée), **YAPI** fait deux contrôles (le moteur de contrôle selon les cases du cadre *Contrôle des appariements* des options : après chaque appariement, cochée par défaut ; à l'ouverture d'un tournoi, décochée par défaut ; la cohérence des données est toujours vérifiée) :

- le **moteur de contrôle** refait l'appariement de la ronde et le compare à celui du tournoi (fait par le moteur principal, par Papi, ou modifié à la main). Il se choisit dans **Fichier > Options**, onglet *Appariements* : un autre moteur que le moteur principal donne un avis indépendant (par exemple INTERNE pour apparier, bbpPairings pour contrôler). *Aucun*, ou un moteur introuvable : pas de contrôle. La barre d'état montre les deux moteurs (« INTERNE / bbpPairings6 »), ou le moteur principal seul ;
- la **cohérence des données** : chaque partie notée des deux côtés (si un joueur a les Blancs contre un adversaire, cet adversaire a les Noirs contre lui), résultats complémentaires, un seul exempt par ronde, pas d'adversaire inexistant ; à vérifier : rencontre déjà jouée, exempt deux fois, résultat non saisi dans une ronde passée, couleurs (trois fois de suite la même, écart de plus de 2).

Rien à signaler : un message dans la barre d'état. Sinon, une fenêtre détaille les écarts ; l'appariement est gardé, l'arbitre décide. À l'ouverture, la fenêtre ne s'ouvre que pour une erreur ou un écart avec le moteur de contrôle, pas pour un simple avertissement. Pas de contrôle quand le fichier est modifié par un autre programme pendant qu'il est ouvert.

Outils > Contrôler la cohérence... donne le rapport complet de la cohérence, avertissements compris, à tout moment.

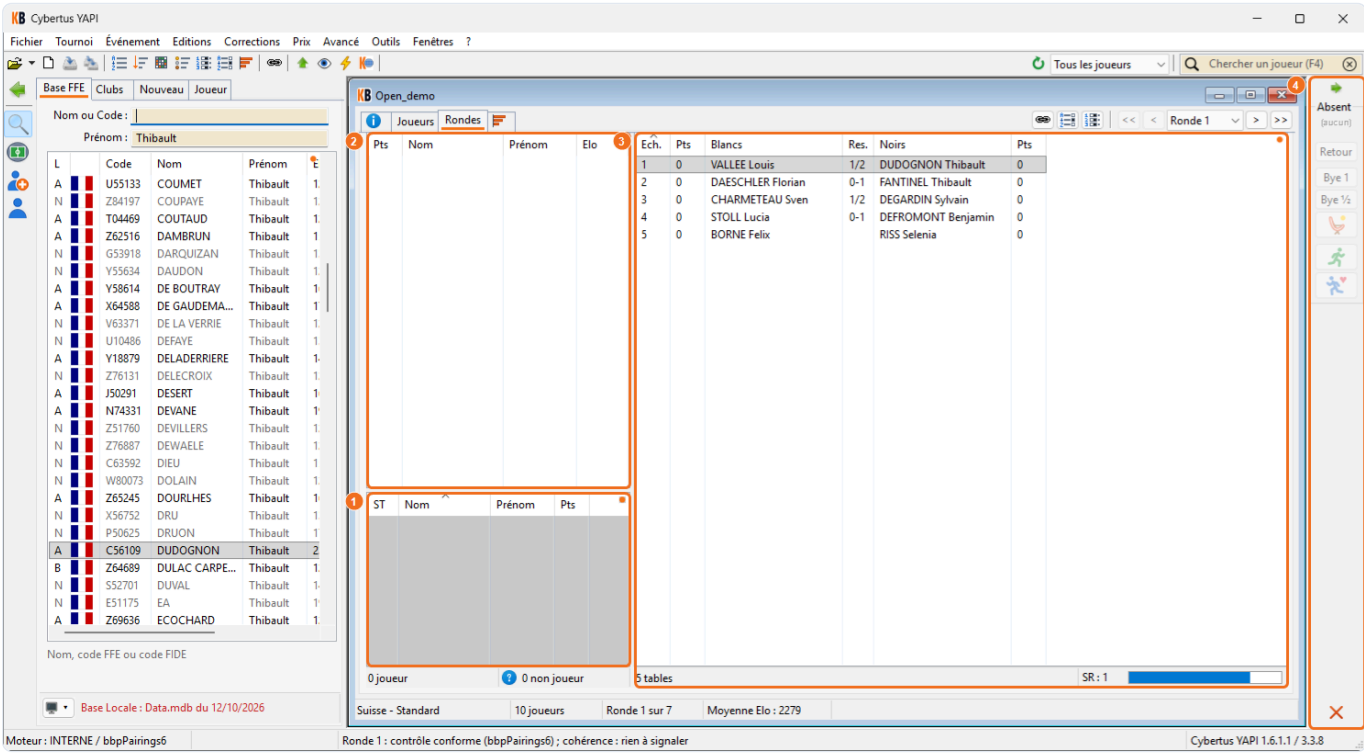
Les tournois toutes rondes

Pour un tournoi toutes rondes (Berger), toutes les rondes sont appariées d'un coup, après le tirage au sort des numéros Berger (annexe). Les éditions *Appariements toutes rondes* et *Grille Berger* du menu **Editions** leur sont réservés.

La coupe

Pour une coupe (élimination directe), les numéros se tirent dans l'onglet **Tirage**, puis chaque ronde s'apparie d'après les qualifiés de la précédente. Les perdants sont éliminés automatiquement et les égalités se règlent par un départage (annexe).

L'onglet Rondes



1. **Zone 1 : les joueurs non disponibles** pour la ronde : forfaits (F0) et joueurs au repos avec un joker (J1 : un point, J½ : un demi-point). Touche **R** : retour pour la ronde ; **4**, **6** : joker d'un point ou d'un demi-point ; **0** : annuler le joker.
2. **Zone 2 : les joueurs disponibles non appariés.** Après un appariement, elle est vide. Elle sert à apparier à la main : touche **B** sur un joueur (Blancs) puis **N** sur son adversaire (Noirs) ; **X** l'apparie avec l'exempt.
3. **Zone 3 : les tables** de la ronde affichée.
4. **Le volet Résultat**, pour la table sélectionnée.

La barre sous la zone 3 donne le nombre de tables, le nombre de résultats encore à saisir (**SR**) et une jauge de progression. La liste des rondes (en haut à droite) permet de revenir sur une ronde précédente.

Tournoi > Appariements Complémentaires apparie seulement les joueurs restés disponibles (zone 2), sans toucher aux tables déjà faites.

Saisir les résultats

Sélectionnez une table, puis cliquez sur un bouton du volet Résultat ou tapez la touche correspondante :

Touche	Résultat
1	gain des Blancs (1-0)
2	gain des Noirs (0-1)
3	nulle (1/2)

Touche	Résultat
4	gain des Blancs par forfait (1-F)
5	gain des Noirs par forfait (F-1)
7	double forfait (F-F)
8	zéro partout, partie jouée (0-0)
0	effacer le résultat

Après la saisie, la sélection passe à la table suivante : on peut saisir toute une ronde au clavier. Les touches se changent dans les options (onglet *Raccourcis*) ; l'infobulle de chaque bouton rappelle la sienne. Remplacer un résultat déjà saisi demande une confirmation.

Le clic sur une table choisit aussi le joueur affiché dans l'onglet *Joueur* du volet : cliquez sur le nom des Blancs ou des Noirs. **M** ouvre la fiche du joueur, **P** permute les couleurs, **D** désapparie la table.

Chaque résultat saisi ou modifié est noté, avec l'heure, dans le journal des saisies (`out\<tournoi>_resultats.log`). C'est le même journal pour **YAPI** et pour la saisie à distance (**YAPIWEB**, avec le nom de l'appareil) : résultats, permutations de couleurs, absences et jokers, pointage, commentaires des joueurs, appariements. Une ligne par saisie, champs séparés par des tabulations (date, source, action, ronde, table, joueurs, avant, après, texte) : il s'ouvre dans un tableur et pourrait servir à rejouer les saisies.

Désapparier, effacer

- **Tournoi > Désapparier** : toute la ronde affichée. **Tournoi > Tout désapparier** : toutes les rondes.
- Le bouton ✂ du volet Résultat (ou la touche **D**) désapparie une seule table.
- **Tournoi > Effacer les résultats de la ronde**, ou la croix rouge ❌ en bas du volet Résultat, efface tous les résultats de la ronde affichée en gardant ses appariements.

Ces opérations demandent une confirmation et sont précédées d'une sauvegarde dans `auto_save` .

Forfaits et retours

Dans l'onglet *Joueurs* (ou en zone 2) : **F** déclare un forfait général à partir de la ronde en cours, **R** le retour définitif du joueur. Le retour définitif garde les jokers déjà posés pour les rondes à venir ; un forfait pour la ronde sur un joueur qui avait un joker remplace le joker.

Les forfaits, retours et jokers sont traités exactement comme ceux posés à distance (chapitre 13) et notés dans le journal des saisies.

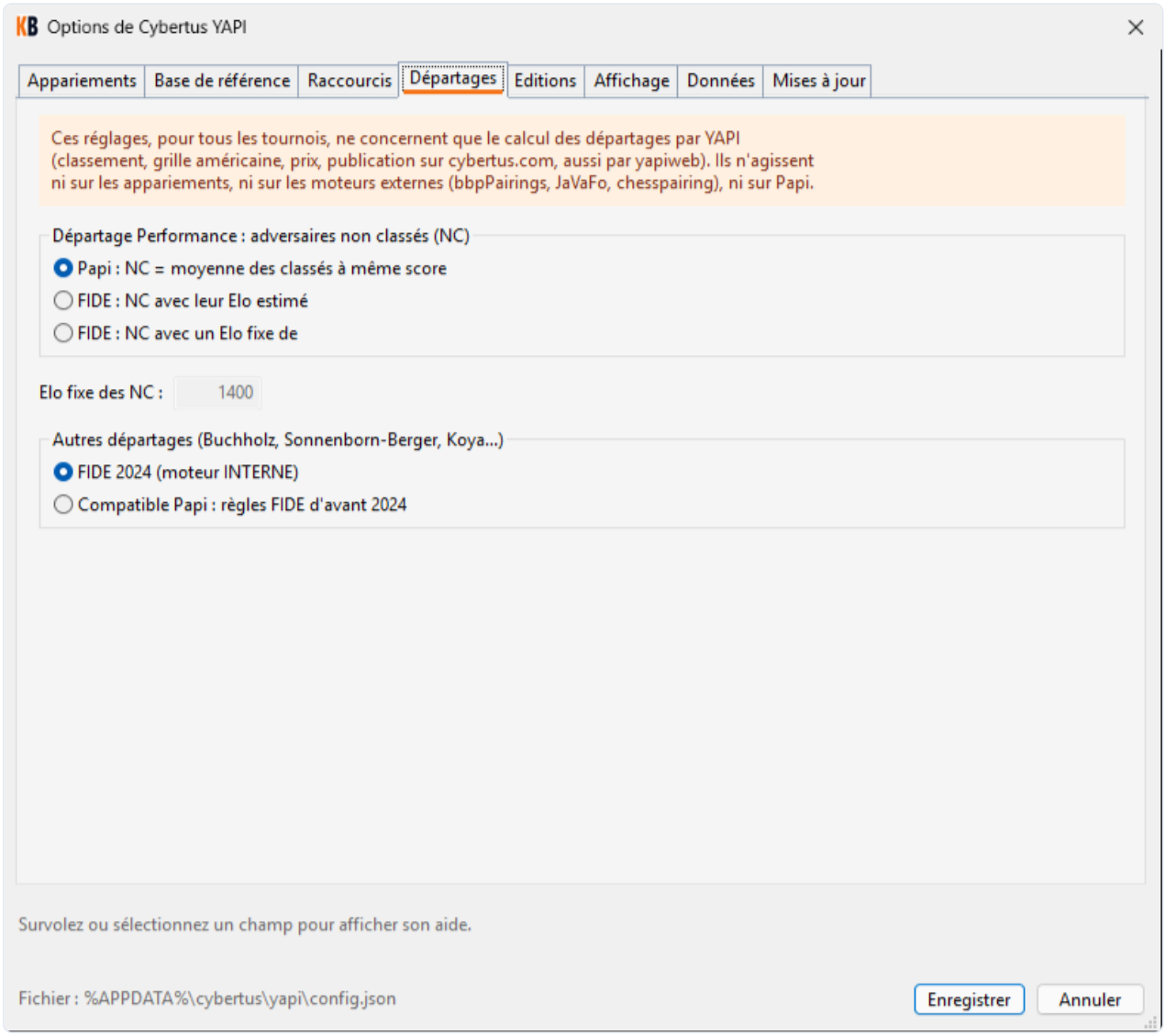
Classement, départages, prix et éditions

Les départages

La fiche du tournoi (**Tournoi > Modifier le tournoi...**, onglet **Départages**) propose **cinq départages**, au lieu des trois de **Papi**, choisis parmi **tous ceux de la FIDE** (règlement de 2024) : sur chaque ligne, le départage (Buchholz, Elo moyen des adversaires, rencontre directe...), puis son modificateur s'il en admet (*Cut-1*, *Cut-2*, *Median-1*, *Median-2*). À droite, ce qu'en voit **Papi** : son libellé chez lui (*Buchholz* + *Cut-1* = **Buchholz Tronqué**), ou « Aucun ». **Papi** ne connaît que les trois premiers départages, et seulement les siens : **YAPI** garde les autres dans son fichier `.yapi`, à côté du tournoi. Sous les lignes, le mode de calcul des options est rappelé.

YAPI ajoute **l'âge** comme départage : le plus jeune devant, ou le plus âgé devant. Un joueur sans date de naissance passe après les autres. Chaque départage est décrit dans l'annexe des départages.

Le calcul des départages et de la performance se règle pour tous les tournois dans **Fichier > Options**, onglet *Départages* :

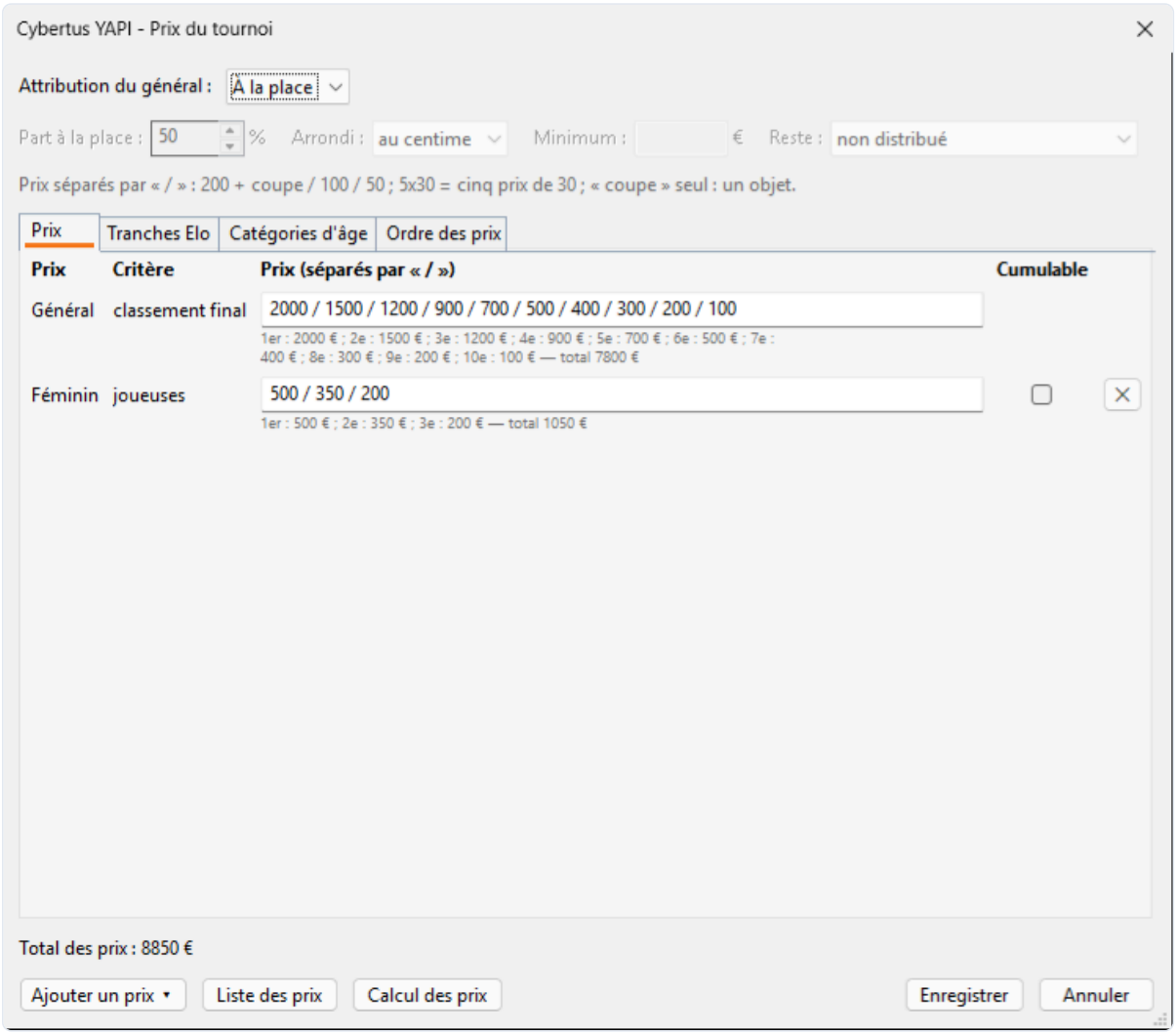


- **Départage Performance** : méthode **Papi** (un adversaire non classé compte pour la moyenne des classés qui ont le même score), ou méthode FIDE (il compte pour son Elo estimé, ou pour un Elo fixe choisi par l'arbitre).
- **Autres départages** (Buchholz, Sonnenborn-Berger, Koya...) : règles FIDE de 2024, calculées par le moteur INTERNE, ou calcul compatible avec **Papi** (règles FIDE d'avant 2024).

Ces réglages valent pour le classement, la grille américaine et les prix.

Les prix

Prix > Prix du tournoi... définit les prix :



- **Attribution du général** : *à la place*, *partagé* (les ex aequo aux points se partagent les prix de leurs places) ou *Hort* (une part à la place, le reste partagé ; réglages de la part, de l'arrondi, du minimum et du reste en haut de la fenêtre).
- Une ligne par prix : général, féminin, pays, ligue, comité, club, tranches Elo, catégories d'âge. Les montants se saisissent séparés par « / » : `2000 / 1500 / 1200`. `5x30` vaut cinq prix de 30, et un mot (« coupe ») un prix en objet.
- **Cumulable** : un joueur peut recevoir ce prix en plus d'un autre.
- L'onglet *Ordre des prix* départage deux prix non cumulables de même montant.

La définition est gardée dans le fichier `.yapi`, et recopiée dans le tournoi pour **Papi** quand c'est possible. **Prix > Liste des Prix** et **Prix > Calcul des Prix** produisent la liste des prix et le palmarès. Pour la remise des prix, **Prix > Émargement des prix** donne une feuille à faire signer, avec une case « Date et signature » : **(alphabétique)**, un joueur primé par ligne, avec ses prix et le montant reçu ; **(ordre des prix)**, un prix par ligne, dans l'ordre de la liste des prix.

Les éditions

Le menu **Editions** et les boutons de la barre d'outils produisent des pages HTML dans le dossier `out` du tournoi, puis les ouvrent dans votre navigateur (pour les imprimer ou les afficher) :

- listes alphabétique, alphabétique filtrée (selon le filtre de la barre d'outils), par classement ;
- appariements par table et par nom ;
- classement (et classement au format CSV, pour un tableur), grille américaine ;
- appariements toutes rondes et grille Berger (tournois toutes rondes) ;
- tableau de la coupe (annexe) ;

- classement par clubs (voir plus bas) ;
- récapitulatif et détails des absents, statistiques .

Classement par clubs

Editions > Classement par clubs... classe les équipes formées par les joueurs d'un même club, d'après le classement de la dernière ronde complète. Les réglages sont gardés dans le fichier `.yapi` du tournoi :

- **Joueurs au plus par équipe** (6 par défaut), **Minimum de filles** et **Minimum de garçons** (2 chacun par défaut) ;
- **Équipe non conforme**, pour une équipe sans le minimum de filles ou de garçons : *Classée après les équipes conformes*, ou *Points retirés* (nombre à indiquer) ;
- **Égalité entre équipes** : *Meilleure place individuelle*, ou *Somme des départages* du tournoi, puis les places.

L'équipe prend les meilleures filles jusqu'au minimum, les meilleurs garçons jusqu'au minimum, puis les meilleurs joueurs restants jusqu'au maximum. Son score est la somme de leurs points, et elle peut être incomplète. Un club a **au plus deux équipes** : la seconde est formée avec les joueurs restants, seulement si elle respecte les minimums. Un joueur sans club n'est pas classé, et un joueur sans genre peut compléter une équipe sans compter pour un minimum.

Liste paramétrée

Editions > Liste paramétrée... fait la liste des joueurs dont vous avez besoin, sans attendre une nouvelle édition :

- **tri** sur trois niveaux au plus, chacun **croissant** ou **décroissant** (par exemple catégorie, puis classement décroissant, puis nom) ; les cases vides restent en dernier ;
- **filtres** : **Joueurs**, avec les mêmes choix que le filtre de la barre d'outils (actifs, forfaits, non pointés, sans licence A...) mais enregistré dans le modèle, sans lien avec le filtre choisi dans la barre ; et en plus catégories (de... à...), sexe, classement (de... à...), pointés ou non, club ;
- **regrouper par** catégorie, tranche d'Elo, sexe, club, ligue, fédération, tournoi... : un titre par groupe, avec son nombre de joueurs, et des numéros repris à 1 dans chaque groupe ;
- **colonnes** à cocher, dans l'ordre voulu : glisser une ligne à sa place avec la souris, ou boutons **Monter** et **Descendre** ; et un **titre** libre ;
- **tous les tournois ouverts** dans une seule liste (avec la colonne ou le regroupement Tournoi ; dans un événement, aussi les colonnes *Tournoi (nom court de l'événement)* : OpenA, U10... ou *En attente*, et *N° d'homologation du tournoi*) ;
- une colonne, un tri ou un regroupement **Comité départemental** : le comité du club du joueur, retrouvé dans la Base FFE comme dans la page Statistiques (« 94 - Val-de-Marne ») ;
- **sortie** en page HTML, comme les autres éditions, ou en **CSV** pour un tableur ;
- **saut de page** de la page HTML : comme les autres éditions (réglage d'Options > Éditions), aucun (une seule page), toutes les *N* lignes, ou **à chaque groupe** du regroupement (une page par catégorie, par club...) ; nombre de lignes par page propre au modèle (0 : celui des Options).

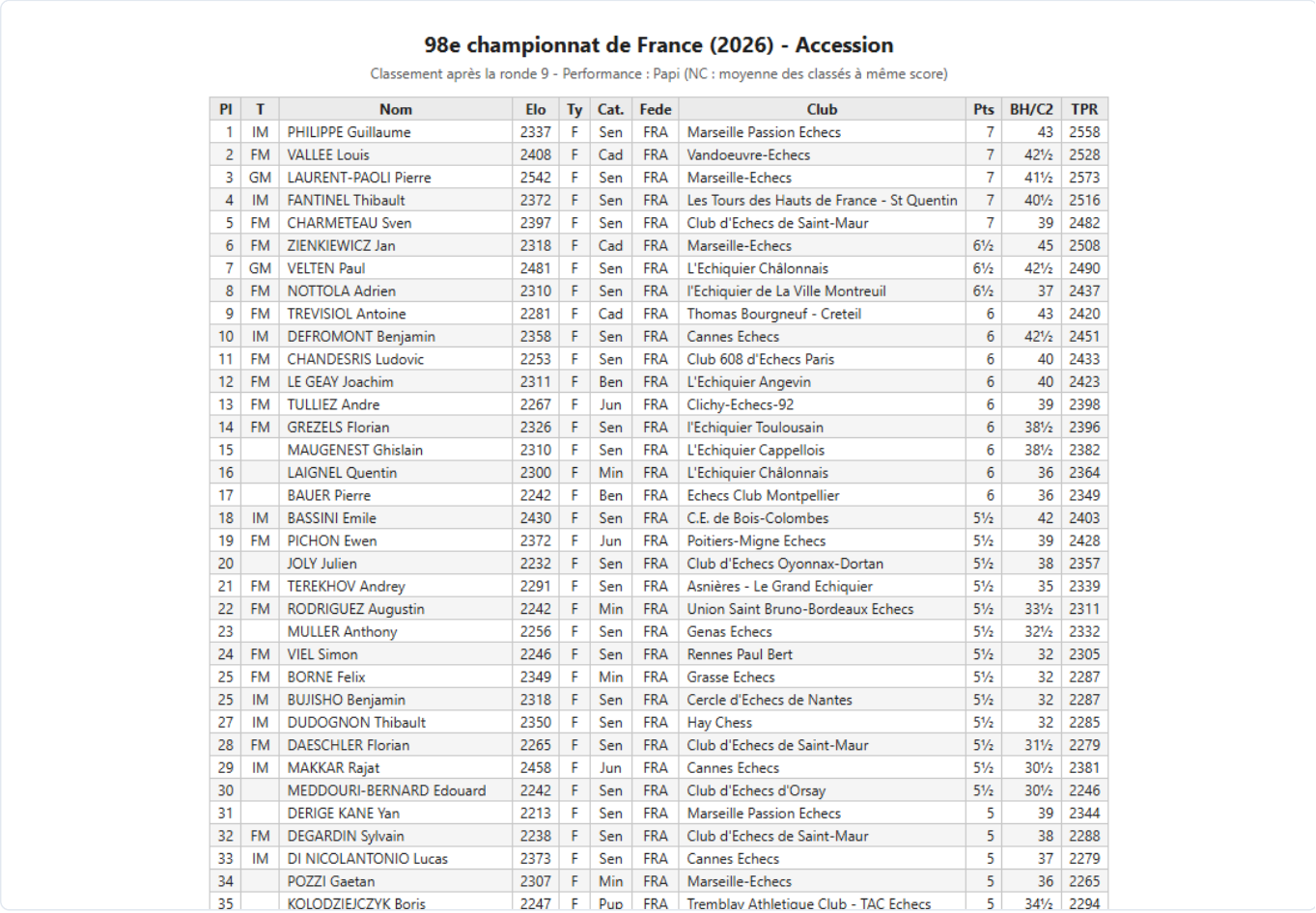
Les réglages s'enregistrent dans des **modèles**, que l'on retrouve dans la liste **Modèle** : trois modèles **prédéfinis** (liste alphabétique, par classement, jeunes par catégorie), non modifiables mais que **Enregistrer sous...** copie, et les vôtres. **Exporter...** met un modèle dans un fichier, pour un autre arbitre ou un autre poste ; **Importer...** l'ajoute à vos modèles.

Vos modèles sont rangés dans le fichier `listes.xni` du dossier **YapiData**, à côté du dossier de **YAPI** (`cybertus\YapiData`) : les mises à jour de **YAPI** n'y touchent jamais. S'il n'existe pas encore, **YAPI** propose de le **créer** à cet endroit ou d'en **choisir un autre** ; un autre emplacement est noté dans `yapi.xni` (`yapidata = ...` de la section `[general]`).

Outils > Anniversaires produit de la même façon la liste des joueurs dont l'anniversaire tombe pendant le tournoi, du premier au dernier jour, avec le jour, l'âge atteint et la table de la ronde active pour les retrouver en salle. Avec plusieurs tournois ouverts, yapi demande : ce tournoi, ou tous les tournois ouverts (chaque joueur sur les dates de son tournoi, colonne Tournoi, un joueur inscrit dans deux tournois cité une fois). **Outils > Meilleures perfs et surprises** donne, jusqu'à la dernière ronde complète, les meilleures performances (calculées comme **Papi**, joueurs ayant joué au moins la moitié des rondes), les plus fortes progressions (performance moins classement), puis les victoires et les nulles les plus surprenantes (plus grand écart de classement en faveur de l'adversaire). **Outils > Meilleures perfs de la ronde** classe les parties de la ronde active selon la plus-value : résultat obtenu moins résultat attendu d'après le classement (barème de la FIDE, écart plafonné à 400 points). Dans ces deux états, les non classés comptent avec leur Elo estimé, affiché suivi de « E » (« 1399E ») ; la date de naissance, le sexe et la catégorie (U12, S50...) de chaque joueur sont donnés, et à égalité le plus jeune passe devant.

Outils > Tirage au sort... tire des joueurs au hasard (lots, tombola, prix de présence), parmi ceux du tournoi ou de **tous les tournois ouverts**. C'est une seule série, tirée en plusieurs fois, à différents moments : **Tirer au sort**, le joueur s'affiche en grand avec son tournoi, son club et sa table, puis **Présent : valider** ou **Absent : retirer** (et on tire le suivant). On peut se limiter aux joueurs présents à la ronde active de leur tournoi. Un joueur validé n'est plus jamais tiré, ni dans son tournoi, ni parmi tous les tournois ouverts ; un joueur inscrit dans deux tournois ouverts n'est tiré qu'une fois (même code FFE). Un absent n'est pas enregistré : il n'est plus tiré tant que la fenêtre est ouverte, mais peut l'être à un tirage suivant. Chaque validé est gardé avec son tournoi (fichier `.yapi`) et la dernière validation peut être annulée. Le bouton **État des tirages** de la fenêtre édite les validés, jour par jour, dans l'ordre : ceux du tournoi, ou ceux de tous les tournois ouverts (avec une colonne Tournoi), selon le choix fait en haut de la fenêtre.

Le classement de l'Accession après la ronde 9 :



98e championnat de France (2026) - Accession

Classement après la ronde 9 - Performance : Papi (NC : moyenne des classés à même score)

Pl	T	Nom	Elo	Ty	Cat.	Fede	Club	Pts	BH/C2	TPR
1	IM	PHILIPPE Guillaume	2337	F	Sen	FRA	Marseille Passion Echecs	7	43	2558
2	FM	VALLEE Louis	2408	F	Cad	FRA	Vandoeuvre-Echecs	7	42½	2528
3	GM	LAURENT-PAOLI Pierre	2542	F	Sen	FRA	Marseille-Echecs	7	41½	2573
4	IM	FANTINEL Thibault	2372	F	Sen	FRA	Les Tours des Hauts de France - St Quentin	7	40½	2516
5	FM	CHARMETEAU Sven	2397	F	Sen	FRA	Club d'Echecs de Saint-Maur	7	39	2482
6	FM	ZIENKIEWICZ Jan	2318	F	Cad	FRA	Marseille-Echecs	6½	45	2508
7	GM	VELTEN Paul	2481	F	Sen	FRA	L'Echiquier Châlonnais	6½	42½	2490
8	FM	NOTTOLA Adrien	2310	F	Sen	FRA	l'Echiquier de La Ville Montreuil	6½	37	2437
9	FM	TREVISIOL Antoine	2281	F	Cad	FRA	Thomas Bourgneuf - Creteil	6	43	2420
10	IM	DEFROMONT Benjamin	2358	F	Sen	FRA	Cannes Echecs	6	42½	2451
11	FM	CHANDESRIS Ludovic	2253	F	Sen	FRA	Club 608 d'Echecs Paris	6	40	2433
12	FM	LE GEAY Joachim	2311	F	Ben	FRA	L'Echiquier Angevin	6	40	2423
13	FM	TULLIEZ Andre	2267	F	Jun	FRA	Clichy-Echecs-92	6	39	2398
14	FM	GREZELS Florian	2326	F	Sen	FRA	l'Echiquier Toulousain	6	38½	2396
15		MAUGENEST Ghislain	2310	F	Sen	FRA	L'Echiquier Cappellois	6	38½	2382
16		LAIGNEL Quentin	2300	F	Min	FRA	L'Echiquier Châlonnais	6	36	2364
17		BAUER Pierre	2242	F	Ben	FRA	Echecs Club Montpellier	6	36	2349
18	IM	BASSINI Emile	2430	F	Sen	FRA	C.E. de Bois-Colombes	5½	42	2403
19	FM	PICHON Ewen	2372	F	Jun	FRA	Poitiers-Migne Echecs	5½	39	2428
20		JOLY Julien	2232	F	Sen	FRA	Club d'Echecs Oyonnax-Dortan	5½	38	2357
21	FM	TEREKHOV Andrey	2291	F	Sen	FRA	Asnières - Le Grand Echiquier	5½	35	2339
22	FM	RODRIGUEZ Augustin	2242	F	Min	FRA	Union Saint Bruno-Bordeaux Echecs	5½	33½	2311
23		MULLER Anthony	2256	F	Sen	FRA	Genas Echecs	5½	32½	2332
24	FM	VIEL Simon	2246	F	Sen	FRA	Rennes Paul Bert	5½	32	2305
25	FM	BORNE Felix	2349	F	Min	FRA	Grasse Echecs	5½	32	2287
25	IM	BUJISHO Benjamin	2318	F	Sen	FRA	Cercle d'Echecs de Nantes	5½	32	2287
27	IM	DUDOGNON Thibault	2350	F	Sen	FRA	Hay Chess	5½	32	2285
28	FM	DAESCHLER Florian	2265	F	Sen	FRA	Club d'Echecs de Saint-Maur	5½	31½	2279
29	IM	MAKKAR Rajat	2458	F	Jun	FRA	Cannes Echecs	5½	30½	2381
30		MEDDOURI-BERNARD Edouard	2242	F	Sen	FRA	Club d'Echecs d'Orsay	5½	30½	2246
31		DERIGE KANE Yan	2213	F	Sen	FRA	Marseille Passion Echecs	5	39	2344
32	FM	DEGARDIN Sylvain	2238	F	Sen	FRA	Club d'Echecs de Saint-Maur	5	38	2288
33	IM	DI NICOLANTONIO Lucas	2373	F	Sen	FRA	Cannes Echecs	5	37	2279
34		POZZI Gaetan	2307	F	Min	FRA	Marseille-Echecs	5	36	2265
35		KOLODZIEJCZYK Boris	2247	F	Pup	FRA	Tremblay Athletique Club - TAC Echecs	5	34½	2294

Tant que le tournoi n'est pas terminé, le classement est marqué *(INCOMPLET)*.

La mise en page des éditions se règle dans **Options > Editions**, pour tous les tournois : saut de page, colonnes A23 et SA, lignes grisées. On peut y choisir sa propre **feuille de style** (fichier `.css`) : elle s'ajoute au style par défaut de chaque édition, et ses règles l'emportent. Il suffit donc d'y écrire ce que l'on veut changer, par exemple `h1 { color: navy; }`. Le bouton *Enregistrer le style par défaut...* écrit le style de yapi dans un fichier, comme point de départ. Le fichier est relu à chaque édition, et son contenu est recopié dans la page : une édition envoyée ou mise en ligne garde son apparence. *Effacer* revient au style par défaut.

Exemple : des éditions plus lisibles pour l'affichage en salle, aux couleurs d'un club, avec un fichier `editions.css` choisi par *Parcourir...* :

```
body { font-family: Calibri, Arial, sans-serif; font-size: 11pt; }   /* texte plus grand (défaut : 9pt) */
h1 { color: #1e3a8a; }                                               /* nom du tournoi en bleu marine */
th { background: #1e3a8a; color: #fff; }                             /* en-têtes de colonnes en bleu */
tr.g td { background: #eef2ff; }                                     /* lignes grisées en bleu très clair */
td.n { font-weight: bold; }                                          /* nombres (points, Elo...) en gras */
@media print { body { font-size: 10pt; } }                           /* un peu plus petit à l'impression */
```

Les éléments que l'on change le plus souvent :

Règle	Partie des éditions
`body`	police et taille du texte
`h1`	nom du tournoi
`p.info`	sous-titre (ronde, date)
`th`	en-têtes des colonnes
`td.n` , `td.c`	cellules de nombres (à droite), cellules centrées
`tr.g td`	lignes grisées (une sur 2 ou sur 3)
`tr.groupe td`	titres de groupes (prix, émargement)
`@media print { ... }`	règles pour l'impression seulement

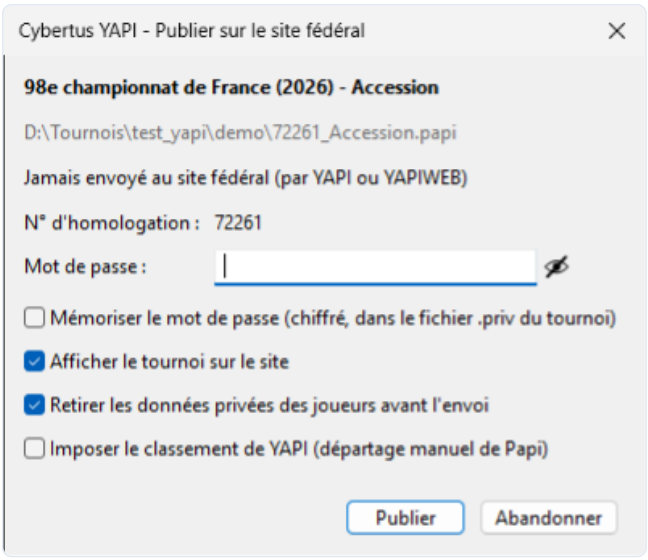
Editions > Export TRF26 (FIDE) produit le fichier du tournoi au format de la FIDE.

L'onglet **Stats** du tournoi donne les effectifs par catégorie d'âge, tranche Elo, sexe et club. Les catégories d'âge y sont rangées de la plus jeune à la plus âgée, avec la catégorie internationale devant (« U12 - Pupille (Pup) ») ; l'édition *Statistiques* les écrit aussi dans l'ordre des âges (« Pupille (U12) »).

Publication et événements

Publier sur le site fédéral

Un tournoi homologué se publie sur le site de la FFE directement depuis **YAPI** : **Tournoi > Publier sur le site fédéral...**, ou le bouton 🟢 *Publier* de la barre d'outils.



- La connexion se fait avec le **numéro d'homologation** (repris de la fiche du tournoi) et le **mot de passe du tournoi** sur le site d'administration de la FFE.
- **Mémoriser le mot de passe** le garde pour les publications suivantes, chiffré, dans le fichier `<tournoi>.priv` à côté du tournoi. Il n'est jamais écrit dans le fichier `.papi`, que tout le monde peut télécharger une fois le tournoi publié. Il peut aussi être saisi dans la fiche du tournoi, à côté de l'homologation.
- **Afficher le tournoi sur le site** : décoché, le fichier est envoyé sans que le tournoi soit visible.

Après l'envoi, **YAPI** affiche la réponse du site. **Tournoi > Voir sur le site fédéral** (le bouton en forme d'œil 👁) ouvre la page du tournoi dans votre navigateur.

Sans numéro d'homologation, **YAPI** demande de le saisir d'abord dans la fiche du tournoi (**Tournoi > Modifier le tournoi...**).

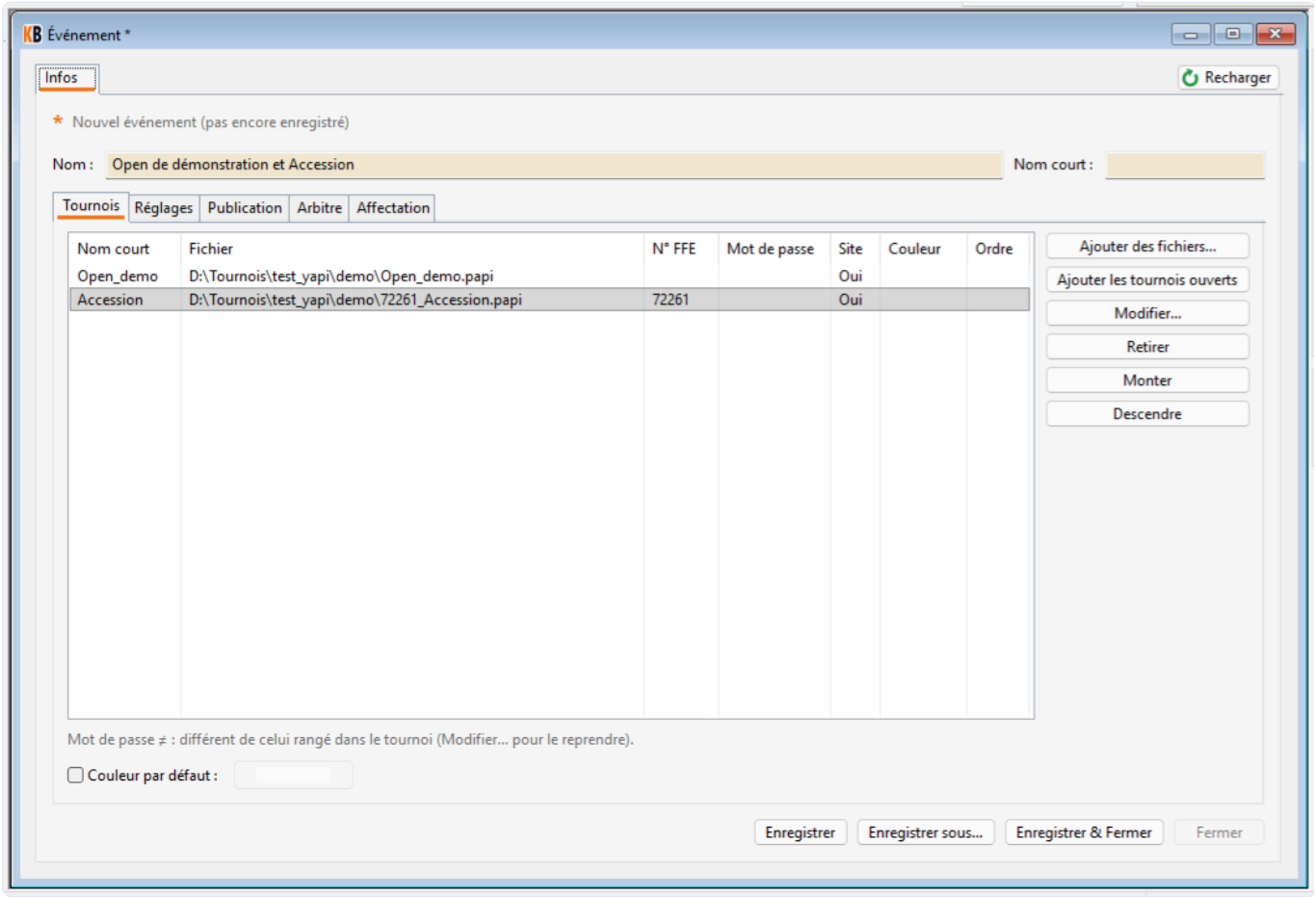
Les événements

Un **événement** réunit plusieurs tournois joués ensemble : les opens A, B, C d'un festival, un grand prix... Il est décrit par un fichier `event.xni`, qui sert à **YAPIWEB** (chapitre 13) et à la publication de l'événement sur cybertus.com (format commun avec KWPAPI : chapitre 2).

Le menu **Événement**, à côté du menu Tournoi, regroupe tout ce qui concerne les événements :

- **Nouvel événement**, **Ouvrir un événement...**, **Événements récents** ;
- **Modifier** et **Joueurs de l'événement** (les onglets de la page) ;
- **Importer des inscriptions...**, **Créer le fichier d'attente**, **Voir fichier d'attente** (aussi par le bouton à droite du nom de l'événement, onglet Infos), **Mettre les inscriptions à jour**, **Liste paramétrée...** (voir plus bas), **Statistiques** (la page Statistiques d'un tournoi, pour tous les tournois de l'événement ensemble, avec la répartition par tournoi, suivie du nombre de joueurs en attente, qui ne sont pas comptés dans les statistiques ; un joueur inscrit dans deux tournois n'est compté qu'une fois), **Mise à jour depuis la base FFE...** (celle de *Corrections*, pour tous les tournois de l'événement et les joueurs en attente d'un coup : options demandées une fois, une seule confirmation des joueurs trouvés sous un autre nom, sauvegarde de chaque fichier modifié, compte rendu tournoi par tournoi) ;
- **Ouvrir les tournois**, **Publier...**, **Voir sur cybertus.com**, **Ouvrir l'emplacement** (l'explorateur Windows sur le dossier de l'événement) ;
- **Fermer l'événement**.

Le bouton en forme d'éclair ⚡ ouvre l'événement du tournoi affiché (ou un nouvel événement). L'événement s'affiche comme un tournoi : dans une fenêtre ou un onglet ; une seule page Événement à la fois (ouvrir un autre événement le met à sa place). Quand elle est affichée, un bloc de boutons apparaît dans la barre d'outils : Modifier, Joueurs, Importer, Liste paramétrée, Statistiques, Ouvrir les tournois, Publier et Voir sur cybertus.com.



La page a deux onglets :

- **Infos** : l'événement, en consultation (voir ci-dessous) ; **Modifier** passe en modification ;
- **Joueurs** : les joueurs de tous les tournois de l'événement (voir *Les joueurs de l'événement* plus bas), une fois l'événement enregistré.

Dans **YAPIWEB**, la page n'a que l'onglet **Infos**.

En **consultation**, l'onglet **Infos** montre le bouton **Modifier** et le chemin du fichier, le nom de l'événement, la liste des tournois en lecture seule (avec leur nombre de joueurs ; un double-clic ouvre le tournoi), quelques informations (exclusif, nombre de règles, identifiant cybertus.com, fichier d'attente) et les règles d'affectation.

En **modification** : le nom de l'événement et son **nom court**, cinq sous-onglets (*Tournois*, *Réglages*, *Publication*, *Arbitre*, *Affectation*), et les boutons **Enregistrer**, **Enregistrer sous...**, **Enregistrer & Fermer** et **Fermer** ; ces deux derniers reviennent à la consultation (Fermer propose d'enregistrer, ou d'abandonner les modifications). Une étoile orange devant le chemin signale des modifications non enregistrées. Un nouvel événement s'ouvre directement en modification.

Le **nom court** (par exemple `QjCreteil`) préfixe les fichiers produits pour l'événement, comme celui d'un tournoi préfixe ses éditions : `out\QjCreteil_Statistiques.htm`, `out\QjCreteil_Liste_total_par_club.htm`. Il n'accepte que des lettres sans accent, des chiffres, `_` et `-` (30 caractères au plus) : un nom refusé s'affiche sur fond rose et l'événement ne s'enregistre pas. Laissé vide, c'est le nom de l'événement sans accents ni espaces qui sert. Il ne change pas le nom du fichier d'attente, choisi à sa création.

Le sous-onglet **Tournois** donne la liste des tournois de l'événement :

- **Ajouter des fichiers...** ou **Ajouter les tournois ouverts** : le numéro d'homologation et le mot de passe sont repris de chaque tournoi, un nom court est proposé d'après le nom du fichier.
- **Modifier...** (ou un double-clic) : nom court, fichier, numéro, mot de passe, affichage sur le site fédéral et couleur du tournoi.

- **Monter** et **Descendre** changent l'ordre ; la couleur suit son tournoi.
- **Ordre** (dans *Modifier...*) : place du tournoi dans tout l'événement, quand ses tournois sont répartis sur plusieurs PC (groupe de **YAPIWEB**), chaque PC ne listant que les siens. Par exemple 1 et 5 sur le PC 1, 3 et 9 sur le PC 2, 7 sur le PC 3 : partout, sur les tablettes comme sur cybertus.com, les tournois s'affichent dans l'ordre 1, 3, 5, 7, 9. Vide : place dans la liste (rien à régler pour un événement sur un seul PC).
- Un fichier introuvable est écrit en rouge.

Le sous-onglet **Réglages** règle la publication automatique, le rafraîchissement des pages et la sauvegarde automatique, en secondes (0 : valeur par défaut du programme), ainsi que le nombre de **tables par onglet** de la page des rondes de **YAPIWEB** (1-20, 21-40... ; 0 : 20 tables ; une tablette peut le changer pour elle seule, page Info de **YAPIWEB**). Le sous-onglet **Publication** contient l'identifiant et le mot de passe de l'événement sur **cybertus.com** et sur **alekyn.com** ; le bouton en forme d'œil affiche un mot de passe. La case **Complet** ajoute au fichier de chaque tournoi publié sur cybertus.com de quoi recréer le fichier Papi (fiche des joueurs, paramètres du tournoi), sans les données privées, comme le fichier du site fédéral. Les données privées (adresse, téléphone, e-mail, commentaire, montants, identifiants FTP de Papi) vont dans un fichier `t_<TAG>.priv.json`, gardé dans le dossier `out` de l'événement et jamais envoyé : avec lui, une sauvegarde complète.

Événement > Ouvrir les tournois ouvre dans **YAPI** tous les tournois de l'événement. **Enregistrer** écrit le fichier `event.xni`, dans le dossier choisi. Le mot de passe saisi pour un tournoi est alors aussi rangé dans le tournoi (son fichier `.priv`, chiffré) : **Tournoi > Publier sur le site fédéral...** le retrouve, et un prochain ajout de ce tournoi à un événement le reprend.

Publier l'événement

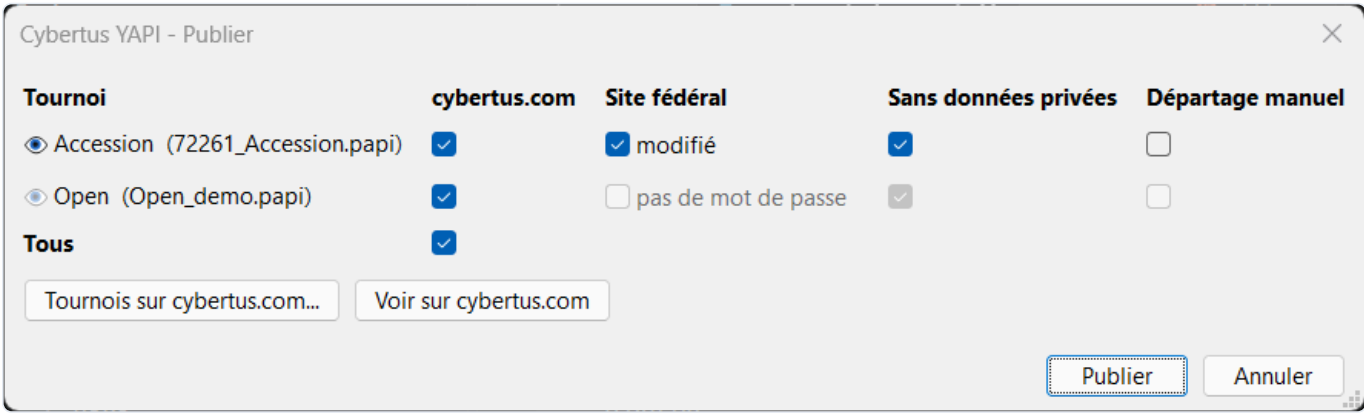
Événement > Publier... envoie l'événement en une fois. La fenêtre a une ligne par tournoi, avec une case par destination, et une ligne **Tous** pour cocher ou décocher une colonne :

- **cybertus.com** : les résultats du tournoi (un fichier par tournoi ; identifiant et mot de passe du sous-onglet *Publication*). Tous les tournois sont cochés d'office ; décochez ceux qui ne doivent pas être envoyés cette fois. Un événement à l'ancien format (un seul fichier pour tout l'événement) n'a qu'une case ;
- **site fédéral** : le fichier du tournoi. Un tournoi modifié depuis son dernier envoi est coché d'office ; sans mot de passe dans l'événement, il est grisé ;
- **sans données privées** (cochée par défaut) : le site fédéral reçoit une copie sans l'adresse, le téléphone, l'e-mail, le commentaire ni les montants des joueurs ; le tournoi lui-même n'est pas modifié.

L'œil devant chaque tournoi ouvre sa fiche sur le site fédéral (d'après son n° d'homologation ; grisé s'il n'en a pas).

Le n° d'homologation est à deux endroits : dans le fichier du tournoi (*Tournoi* > *Editer*) et dans l'événement (sous-onglet *Tournois*, repris du fichier quand on ajoute le tournoi). cybertus.com et *Tournoi* > *Publier* utilisent celui du fichier ; *Événement* > *Publier*, pour le site fédéral, celui de l'événement. Si l'un manque, l'autre le remplace. S'ils diffèrent, le tournoi est signalé en orange (onglet *Infos* : « 99999 (fichier : 73428) » ; fenêtre *Publier* : ⚠ devant son nom) : corrigez celui qui est faux.

En bas, **Tournois sur cybertus.com...** montre les tournois présents sur le site (et permet d'en retirer) et **Voir sur cybertus.com** ouvre la page de l'événement.



L'envoi se fait en arrière-plan ; à la fin, **YAPI** affiche le résultat de chaque envoi. L'événement doit être enregistré avant (**YAPI** le propose). La mémoire des envois est commune avec **YAPIWEB** : un tournoi envoyé par **YAPI** n'est pas renvoyé pour rien par la publication automatique de **YAPIWEB**, et inversement.

Événement > Voir sur cybertus.com ouvre la page de l'événement dans votre navigateur.

Sur cette page, le bouton **Info** (avant *Joueurs*) montre la fiche de chaque tournoi : lieu, dates, cadence, type (et système accéléré), nombre de rondes, arbitre, heure de mise à jour, et le **programme** des rondes saisi dans l'onglet *Rondes* de la fiche du tournoi (chapitre 3), avec la ronde appariée et la prochaine ronde à venir ; un clic sur une ronde l'affiche.

La même page Événement existe dans **YAPIWEB** (menu **Événement**, chapitre 13).

Attention : les mots de passe sont écrits en clair dans `event.xni` (chapitre 2). Ne publiez pas ce fichier.

Les joueurs de l'événement et le fichier d'attente

Le sous-onglet **Affectation** de la modification règle deux choses :

- **Exclusif** (coché par défaut) : un joueur ne joue qu'un seul tournoi de l'événement. **YAPI** avertit alors quand on inscrit ou transfère un joueur déjà inscrit dans un autre tournoi de l'événement. Décoché, un joueur peut jouer plusieurs tournois (l'Open et le Blitz du soir).
- Les **règles d'affectation** : une règle par ligne, le nom court du tournoi puis des conditions, séparés par des points-virgules. La première règle qui convient donne le tournoi d'un inscrit. Toutes les conditions doivent être remplies ; les choix d'une condition se séparent par des virgules (« ou »). `cat`, `sexe`, `billet` et `tournoi` ne s'écrivent qu'une fois par règle ; `elo`, `rapide` et `blitz` peuvent se répéter pour un intervalle : `rapide >= 1200 ; rapide < 1600`. Conditions : `cat = U08, U10` (la virgule veut dire « ou » : U08 ou U10 ; aussi `Ppo, Pou`), `sexe = F`, `elo >= 1600` (aussi `rapide`, `blitz`), `billet ~ U10` (le type de billet contient « U10 » ; `billet ~ fille, féminin` : l'un ou l'autre), `tournoi ~ jeunes` (le tournoi demandé contient « jeunes »). Par exemple :

  U08 ; cat = U08 Open A ; rapide >= 1600 Open B ; rapide < 1600

  Règle d'annulation. Pour une billetterie qui signale une annulation autrement que par les colonnes *Valide* ou *Montant remboursé*, écrire `ANNULE` à la place du nom court, avec au moins une condition, souvent sur un champ libre (voir plus bas) :

  ANNULE ; @details ~ annulation

  À l'import, un billet qui remplit la condition est traité comme un billet annulé : il n'est pas importé, ou, si son joueur est déjà inscrit, il est signalé pour être retiré à la main. Si le champ n'est relié à aucune colonne du fichier, **YAPI** prévient avant de continuer.

  Colonne tournoi de l'import. Associée à *Tournoi souhaité* dans la fenêtre des colonnes, elle place directement l'inscrit dans le tournoi quand elle contient exactement un nom court de l'événement (`OpenA`, majuscules indifférentes), sans passer par les règles. Si elle contient autre chose (« Open A - 15 € », « Tournoi jeunes »), la condition `tournoi` la lit :

  Open J ; tournoi ~ jeunes ; cat = U08, U10 Open A ; tournoi ~ open ; rapide >= 1600 Open B ; tournoi ~ open

  Champs libres. Dans la fenêtre des colonnes de l'import, **+ Champ libre** ajoute un champ nommé par vous (`jour`, `formule`, `age`...) et la colonne qui le remplit ; il est gardé dans l'inscription et dans le modèle d'import. Les règles le lisent avec `@` devant son nom : texte avec `~` ou `=` (`@jour ~ samedi`), nombre avec `< <= > >= = !=` (`@age <= 12`) :

  Jeunes ; @age <= 12 Samedi ; @jour ~ samedi Dimanche ; @jour ~ dimanche

  Référence d'affectation. Pour un circuit ou un Grand Prix, où le tournoi d'un joueur dépend des étapes précédentes, indiquez dans le champ **Référence d'affectation** un fichier xlsx (onglet *Joueurs*) ou csv, avec les colonnes `NrFFE`, `TournoiABC` et, en option, `NoEtape`. La condition `reference` lit la lettre du joueur, d'après son code FFE :

  GP2A ; reference = A GP2B ; reference = B

  Ces règles passent avant le tournoi demandé. Si un joueur figure sur plusieurs étapes, la plus grande donne son tournoi. Deux tournois différents à cette même étape forment un conflit : le joueur n'est pas retenu et les règles suivantes s'appliquent. Le fichier est relu à chaque affectation.

  La case **Ajouter la règle appliquée au commentaire du joueur** écrit, à l'affectation, le texte de la règle au début du commentaire, suivi d'une barre verticale.

  Le bouton **Vérifier...**, à côté d'**Aide...**, contrôle l'écriture des règles saisies, même pas encore enregistrées, puis les essaie sur les joueurs de l'événement, sans rien modifier : nombre de joueurs pris par chaque règle (une règle *jamais utilisée* est souvent masquée par une règle au-dessus), tournoi que recevraient les joueurs en attente, et joueurs déjà dans un tournoi que les règles placeraient ailleurs.

Au-dessus des règles, une ligne **Modèle** (comme pour la liste paramétrée et l'import) reprend des règles d'un événement à l'autre : modèles prédéfinis *Jeunes par catégorie*, *Grand Prix* (opens A, B, C par classement rapide, D pour les jeunes U12 et moins) et *Deux tournois cadence lente (seuil Elo)* (1er tournoi à partir de 1800 Elo, le 2e pour les autres, non classés compris : changer le seuil dans la règle), et les vôtres, enregistrés dans `YapiData\regles.xni`. Dans un modèle, le tournoi d'une règle s'écrit `#2` (le 2e tournoi de l'événement) ou `*U10*` (le tournoi dont le nom court ou le fichier contient U10) ; choisir le modèle remplace les règles par les siennes, avec les noms courts de l'événement (une règle sans tournoi correspondant est laissée de côté et signalée). *Enregistrer sous...* fait un modèle des règles affichées : chaque nom court y devient `*U10*` s'il contient une catégorie, sinon `#rang`.

Le **fichier d'attente** de l'événement est un fichier `.papi`, à côté du fichier de l'événement. Son nom se choisit à sa création : yapi propose `<événement>_attente.papi` (`bonneuil_attente.papi` pour `bonneuil.xni`) et l'enregistre dans l'événement. Un événement plus ancien garde son fichier `<événement>_inscriptions.papi`. C'est un vrai fichier Papi, qui contient les joueurs **pas encore affectés** à un tournoi : un joueur est soit **en attente** (dans ce fichier), soit dans un tournoi. Il garde aussi la liste de toutes les inscriptions, avec leur historique (affecté, retiré, désinscrit), le billet, le code-barres, la commande et le paiement, et les absences demandées à l'inscription, appliquées quand le joueur est affecté. Les tournois font foi : un joueur ajouté ou retiré directement dans un tournoi, dans **YAPI** ou dans Papi, est repris dans le fichier d'attente. Créé pour un événement déjà commencé, il reprend tous les joueurs des tournois. Il utilise le même classement (Elo, rapide ou blitz) que les tournois de l'événement, repris à chaque mise à jour. Il s'ouvre comme un tournoi : on y inscrit des joueurs depuis la Base FFE ou à la main, on les glisse vers leur tournoi ; il ne s'apparie pas.

Un événement qui a un fichier d'attente est géré en groupe : chacun de ses tournois note l'événement dans son fichier `.yapi`. Un tournoi rangé dans un autre dossier que le fichier de l'événement retrouve ainsi son événement (avertissement de doublon, mise à jour des inscriptions). Une copie ou une sauvegarde du tournoi n'en fait pas partie pour autant : l'événement doit toujours citer le tournoi.

L'onglet **Joueurs** de la page Événement montre tous les joueurs des tournois et ceux en attente dans une seule liste, avec les colonnes de l'onglet Joueurs d'un tournoi : N° (numéro de ligne), tournoi, Ref, nom, prénom, code FFE, licence (A, B, N), classement (celui des tournois : Elo, rapide ou blitz) et son type (N, F, E), catégorie, sexe, payé, commentaire, puis les signalements : en rouge les doublons (même joueur dans deux tournois d'un événement exclusif, ou dans un tournoi et en attente), en orange « même joueur ? » (même nom sans autre preuve), en bleu les joueurs non affectés. Par défaut (filtre *Joueurs inscrits*), elle ne montre que les joueurs présents dans un tournoi ou en attente : un joueur supprimé d'un tournoi passe dans le filtre *Retirés et désinscrits*. D'autres filtres montrent les doublons, les non affectés, les joueurs à identifier dans la Base FFE, les retirés, les billets non payés ou annulés. Une seconde liste reprend les choix de celle de la barre d'outils d'un tournoi (joueurs actifs, forfaits, non pointés, sans licence A, sans licence A ou B, sans code FFE, sans code Fide), à combiner avec les autres filtres ; forfaits : à la ronde active de chaque tournoi ou forfait général. La liste ne suit pas d'elle-même les changements faits dans les tournois (joueur pointé, ajouté...) : le bouton **Recharger**, tout à droite de la ligne des onglets de la page Événement (ou celui de la barre d'outils, même flèche verte), relit l'événement et ses tournois. Un double-clic ouvre la fiche du joueur ; sur un joueur en attente, il ouvre le rapprochement avec la base FFE (comme *Identifier dans la base FFE...*). Clic droit :

- **Affecter à** un tournoi ou **En attente** : les joueurs choisis, en attente ou d'un tournoi, y sont transférés, comme par un glisser entre tournois (un joueur déjà apparié reste où il est : le désapparier d'abord) ;
- **Affecter selon le tournoi demandé et les règles** : les joueurs en attente passent dans leur tournoi ;
- **Réaffecter selon le tournoi demandé et les règles** (aussi le bouton **Réaffecter...** au-dessus de la liste : joueurs sélectionnés, sinon tous ceux affichés) : après correction des inscriptions (identification, classement, catégorie), le tournoi de chaque joueur est recalculé ; seuls ceux qui changent de tournoi sont transférés, après confirmation (liste « depuis → vers », avec les noms). Un joueur sans tournoi trouvé reste où il est, un joueur déjà apparié aussi, de même qu'un joueur **placé à la main** (*Affecter à*, glisser entre tournois) : **Vérifier...** le compte à part, et il reste là tant qu'on n'a pas choisi de le rendre aux règles ;
- **Rendre aux règles** : les joueurs placés à la main redeviennent des joueurs ordinaires, et leur tournoi est aussitôt recalculé, après confirmation ;
- **Identifier dans la base FFE...** : un joueur créé avec le nom saisi est rattaché à son joueur de la base (fiche reprise de la base) ;
- **Identifier automatiquement dans la base FFE** : le même rapprochement que l'import, pour tous les joueurs sélectionnés qui sont à identifier (par exemple filtre *À identifier dans la base*, Ctrl+A, puis clic droit) ; seuls ceux qui sont reconnus avec certitude sont identifiés, les autres restent à faire un par un. La recherche se fait d'abord dans la **Base Locale**, sans réseau ; pour les joueurs qui restent, **YAPI** propose de les chercher sur le **serveur FFE** (licenciés récents, absents de la Base Locale), sans changer la base de référence choisie. Un code saisi à l'inscription différent de celui de la base (faute de frappe) est signalé : « code saisi X57178 (base : T57178) » ;
- **Remettre dans leur tournoi d'origine** des joueurs retirés d'un tournoi (supprimés par erreur, tournoi remplacé par une ancienne copie) : la fiche gardée par le fichier d'attente est réinscrite dans ce tournoi, avec les absences demandées ; les résultats des rondes déjà jouées ne sont pas gardés par le fichier d'attente et ne reviennent pas ;
- **Remettre en attente** un joueur retiré, **Retirer des joueurs en attente** un joueur déjà dans un tournoi ;
- **Supprimer** : comme dans le tournoi (un joueur apparié est refusé), mais pour des joueurs de plusieurs tournois à la fois ; l'inscription reste (retiré, ou désinscrit pour un joueur en attente).

La case **Manquants du dernier import** ne montre que les joueurs dont le billet, venu d'un import précédent, n'est plus dans le dernier fichier importé (signalement « billet absent du dernier import », en orange).

Événement > Liste paramétrée... ouvre **Éditions > Liste paramétrée...** (chapitre 6) sur tous les tournois de l'événement et les joueurs en attente, même ceux qui ne sont pas ouverts dans **YAPI** : une seule liste (HTML ou CSV), avec les modèles, tris, filtres et regroupements habituels, au nom de l'événement (fichier préfixé par son nom court).

Dans cette vue, **Ctrl+Z** (Fichier > Annuler) annule la dernière opération faite, quel que soit son tournoi : le menu indique laquelle et dans quel tournoi (« Annuler le transfert de ... (73430-BONN-C-M1200.papi) »). Chaque appui remonte d'une opération. Dans la fenêtre d'un tournoi, Ctrl+Z reste limité à ce tournoi.

Événement > Importer des inscriptions... lit un fichier CSV, Excel (xlsx) ou JSON : export d'une billetterie comme Billetweb ou Monitico, formulaire en ligne, tableur. **Événement > Importer depuis Billetweb...** télécharge directement la liste des participants par l'API de Billetweb : n° de l'événement Billetweb, identifiant et clé d'API (back-office Billetweb, page API), mémorisés pour l'événement dans un fichier privé à côté de lui (`.priv` , clé chiffrée, jamais dans l' `event.xni`). La liste est gardée dans le dossier `out` de l'événement, puis importée comme un fichier. Une fenêtre montre la colonne du fichier retenue pour chaque champ (nom, prénom, code FFE, date de naissance, billet...), avec un **modèle d'import** en haut, comme pour la liste paramétrée :

- les modèles **prédéfinis** *Billetweb* et *Monitico*, les vôtres (enregistrés dans `YapiData\imports.xni` , pour tous les événements), les *colonnes devinées d'après les en-têtes* et les *colonnes du dernier import* de l'événement ;
- **YAPI** choisit d'office le modèle du dernier import de l'événement, sinon celui qui reconnaît les colonnes du fichier, sinon les colonnes du dernier import, sinon celles qu'il devine. Les champs qu'un modèle ne trouve pas (question propre à l'organisateur) sont devinés ;
- **Enregistrer**, **Enregistrer sous...**, **Supprimer**, **Exporter...** et **Importer...**, comme pour les modèles de liste : après avoir corrigé les colonnes d'un nouveau formulaire, *Enregistrer sous...* en fait un modèle, reconnu tout seul à l'import suivant.

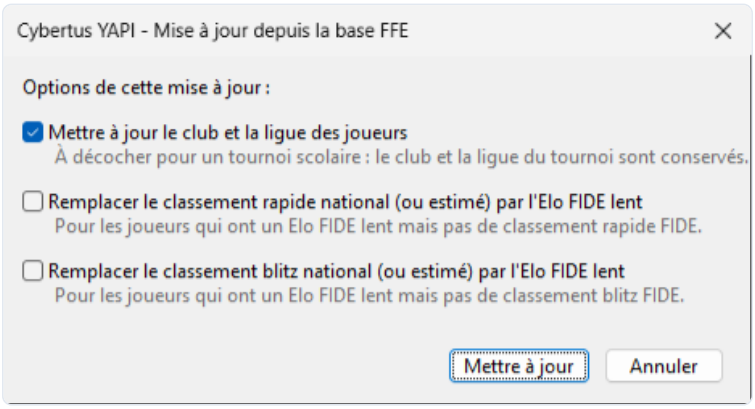
Pour deviner les colonnes, **YAPI** préfère celles qui désignent le joueur (« Nom de l'enfant ») à celles du parent ou de l'acheteur (« Nom du responsable légal »). Chaque ligne est ensuite cherchée dans la Base FFE, malgré les erreurs habituelles des inscriptions : code FFE manquant ou recopié d'un frère, nom mal écrit, nom et prénom inversés. Une fenêtre de vérification montre chaque ligne, son niveau de confiance (sûr, probable, plusieurs candidats, introuvable) et sa destination : le tournoi demandé ou celui des règles, sinon en attente. Un double-clic sur une ligne douteuse permet de choisir le joueur, de le créer à la main ou d'ignorer la ligne. Un joueur déjà inscrit dans l'événement n'est pas inscrit une seconde fois : le billet est rattaché à son inscription. Un nouvel import d'un export plus récent ne reprend que les nouveaux billets et met à jour les paiements ; un billet annulé ou remboursé est signalé (le joueur n'est pas retiré d'office). Un joueur **supprimé** de son tournoi (ou des joueurs en attente) dont le billet est encore dans le fichier, ou, sans colonne billet, qui est reconnu, est **remis** dans son tournoi d'origine (ou en attente) avec la fiche gardée par son inscription : destination « supprimé : remis dans... » dans la vérification (double-clic, *Ignorer* : il n'est pas remis). L'inscription reste liée à son joueur par la référence de la base FFE (RefFFE), même si son code FFE est corrigé ensuite dans la fiche du tournoi. Un billet des imports précédents qui n'est plus dans le nouveau fichier (désinscription sur la billetterie ?) est signalé de même, dans le compte rendu et dans la vue (case *Manquants du dernier import*) : à vérifier puis, s'il le faut, à supprimer depuis la vue. Rien n'est supprimé automatiquement : un export peut être partiel (filtré par date, par tarif). Le signalement disparaît si le billet revient dans un import suivant. Un code FFE saisi qui est déjà celui d'un autre joueur de l'événement (frère, erreur de saisie) n'est pas repris : le joueur est ajouté sans code, à identifier.

Corrections et sauvegardes

Mettre à jour les joueurs du tournoi

Le menu **Corrections** met à jour les fiches des joueurs inscrits.

Corrections > Mise à jour depuis la base FFE... reprend de la base de référence les classements, licences, catégories et clubs :



- **Mettre à jour le club et la ligue** : à décocher pour un tournoi scolaire, où le club et la ligue du tournoi doivent être gardés.
- **Remplacer le classement rapide (ou blitz) national** par l'Elo FIDE lent, pour les joueurs qui ont un Elo FIDE lent mais pas de classement rapide (ou blitz) FIDE.

La mise à jour se fait directement, puis un compte rendu liste les changements. Seuls les joueurs retrouvés sous un autre nom dans la base sont soumis à votre confirmation, tous dans une même fenêtre.

Corrections > Mise à Jour depuis Site FIDE... reprend les classements de la liste officielle de la FIDE. Quand une nouvelle liste est publiée, **YAPI** propose de la télécharger ; la liste déjà présente sur l'ordinateur reste utilisable.

Dans les deux cas, le tournoi est sauvegardé avant toute modification.

Les sauvegardes

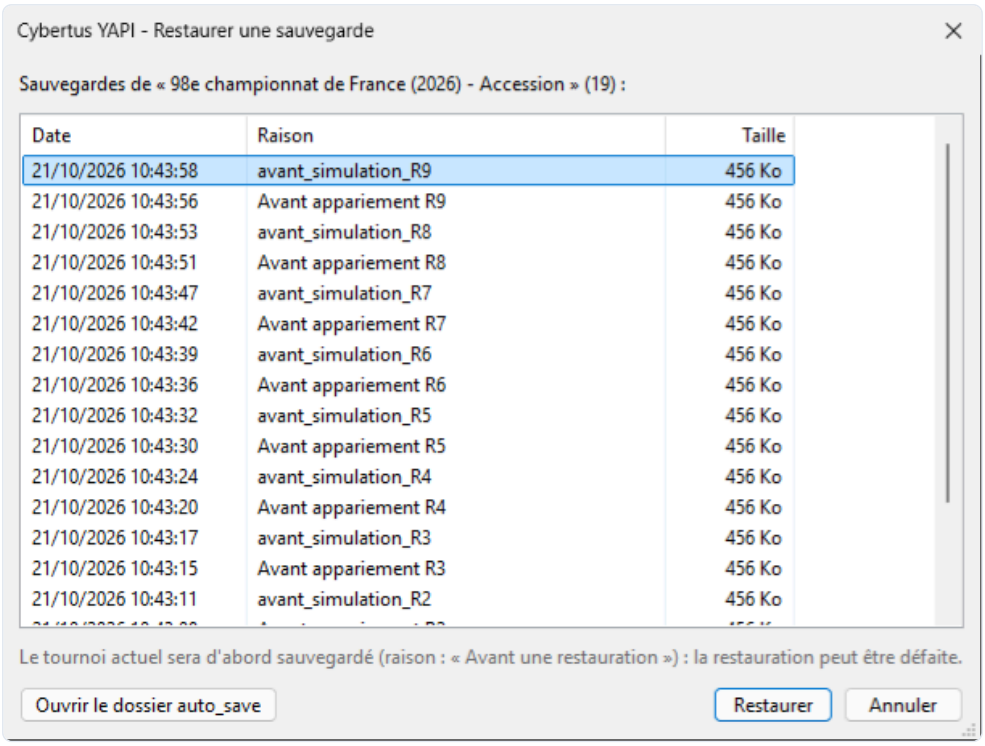
YAPI copie le tournoi dans le dossier `auto_save`, à côté de son fichier :

- **automatiquement**, avant chaque appariement, désappariement, effacement des résultats, simulation, mise à jour des joueurs ou restauration ;
- **à la demande** : **Tournoi > Sauvegarde (auto_save)**, ou le bouton *Sauvegarde* de la barre d'outils ; **Tournoi > Sauvegarde de tous les tournois ouverts** (ou le bouton à deux disquettes).

Chaque copie porte la date, l'heure et le motif dans son nom : `<tournoi>_<AAAAMMJJ-HHMMSS>_<motif>.papi`.

Restaurer une sauvegarde

Corrections > Restaurer une sauvegarde... remplace le tournoi affiché par l'une de ses copies :



Les sauvegardes sont listées de la plus récente à la plus ancienne, avec leur raison (*Avant appariement R9*, *avant_simulation_R9*...). Choisissez-en une, puis **Restaurer**. **Ouvrir le dossier auto_save** montre les copies dans l'explorateur Windows.

L'état actuel est d'abord lui-même sauvegardé (raison *Avant une restauration*) : une restauration se défait en restaurant cette copie. Le fichier `.yapi` de la sauvegarde est restauré avec elle.

Rejouer le journal des saisies

Après une restauration, les saisies faites depuis la sauvegarde (résultats, permutations, absences, pointages, commentaires, dans **YAPI** comme à distance) peuvent être réappliquées : **Avancé > Rejouer le journal des saisies...** (mode admin) lit le journal du tournoi (`out\<tournoi>_resultats.log` , ou un autre fichier). Chaque saisie y est comparée au tournoi : *à appliquer* (le tournoi est dans l'état d'avant la saisie, ligne cochée), *déjà fait*, *conflit* (autre résultat, appariement différent) ou *ignorée* (appariements, rejeux précédents). La **période du ... au ...** (date et heure) ne garde que les saisies d'une plage, par exemple celles faites après la sauvegarde ; **Tout cocher** et **Tout décocher** changent toutes les cases d'un coup, **Cocher la sélection** et **Décocher la sélection** celles des lignes sélectionnées (Maj + clic : une plage). Un clic sur l'en-tête **Date** trie les lignes, des plus anciennes aux plus récentes ou l'inverse ; le rejeu, lui, suit toujours l'ordre du journal. **Rejouer les lignes cochées** sauvegarde d'abord le tournoi, applique les saisies dans l'ordre (les lignes déjà faites, en conflit ou ignorées ne changent rien), puis affiche le bilan. Les appariements ne sont pas rejoués : apparier la ronde avant d'en rejouer les résultats.

Recharger

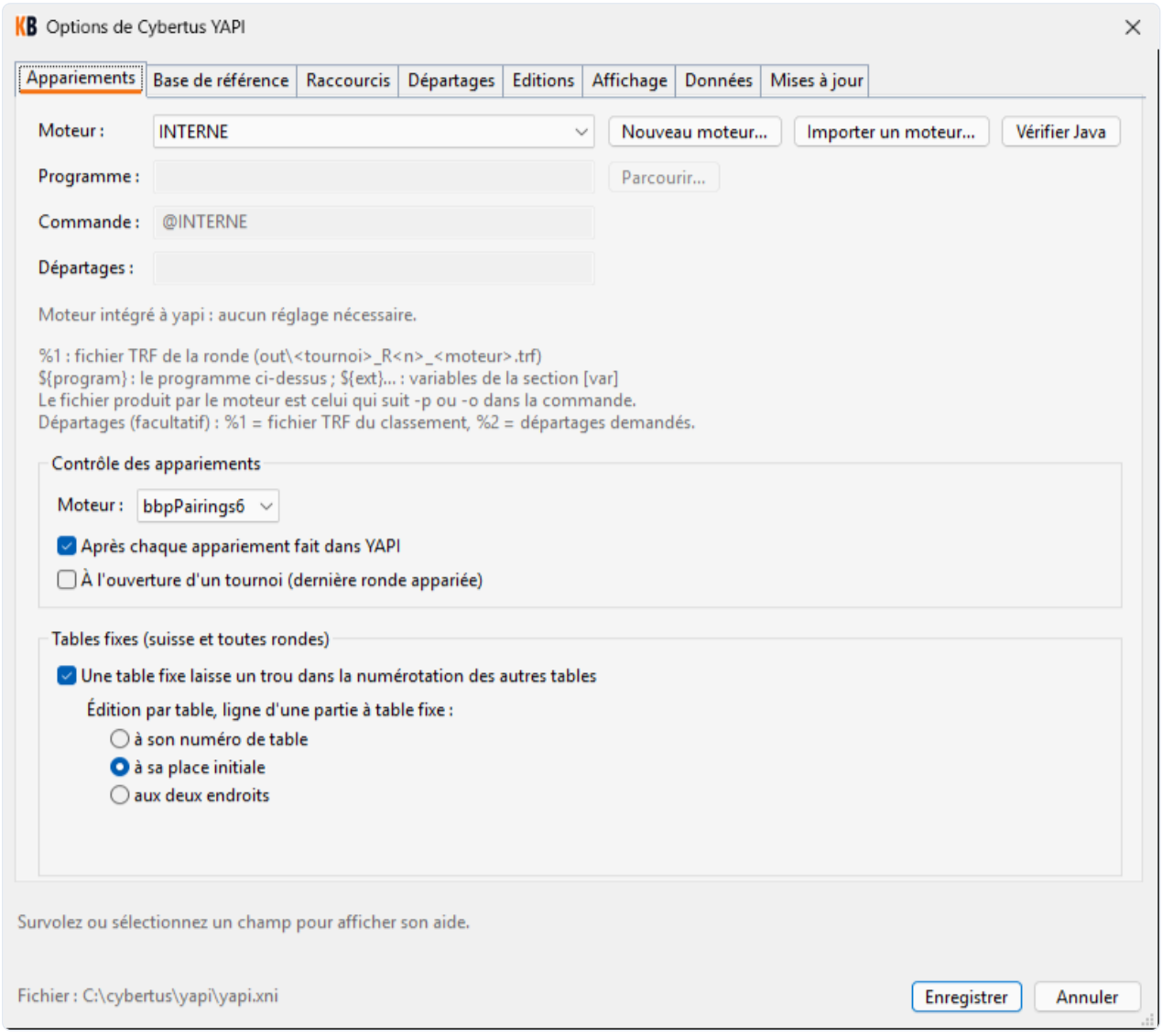
Si le fichier du tournoi est modifié par un autre programme, **YAPI** le recharge de lui-même : **Papi** ouvert sur le même tournoi, par exemple (chapitre 2). Le bouton **Recharger le tournoi** (flèche verte, à droite de la barre d'outils) force une relecture du fichier.

Réglages

Les options

Fichier > Options... regroupe les réglages de **YAPI**, valables pour tous les tournois. Le bas de la fenêtre indique le fichier où chaque onglet est enregistré.

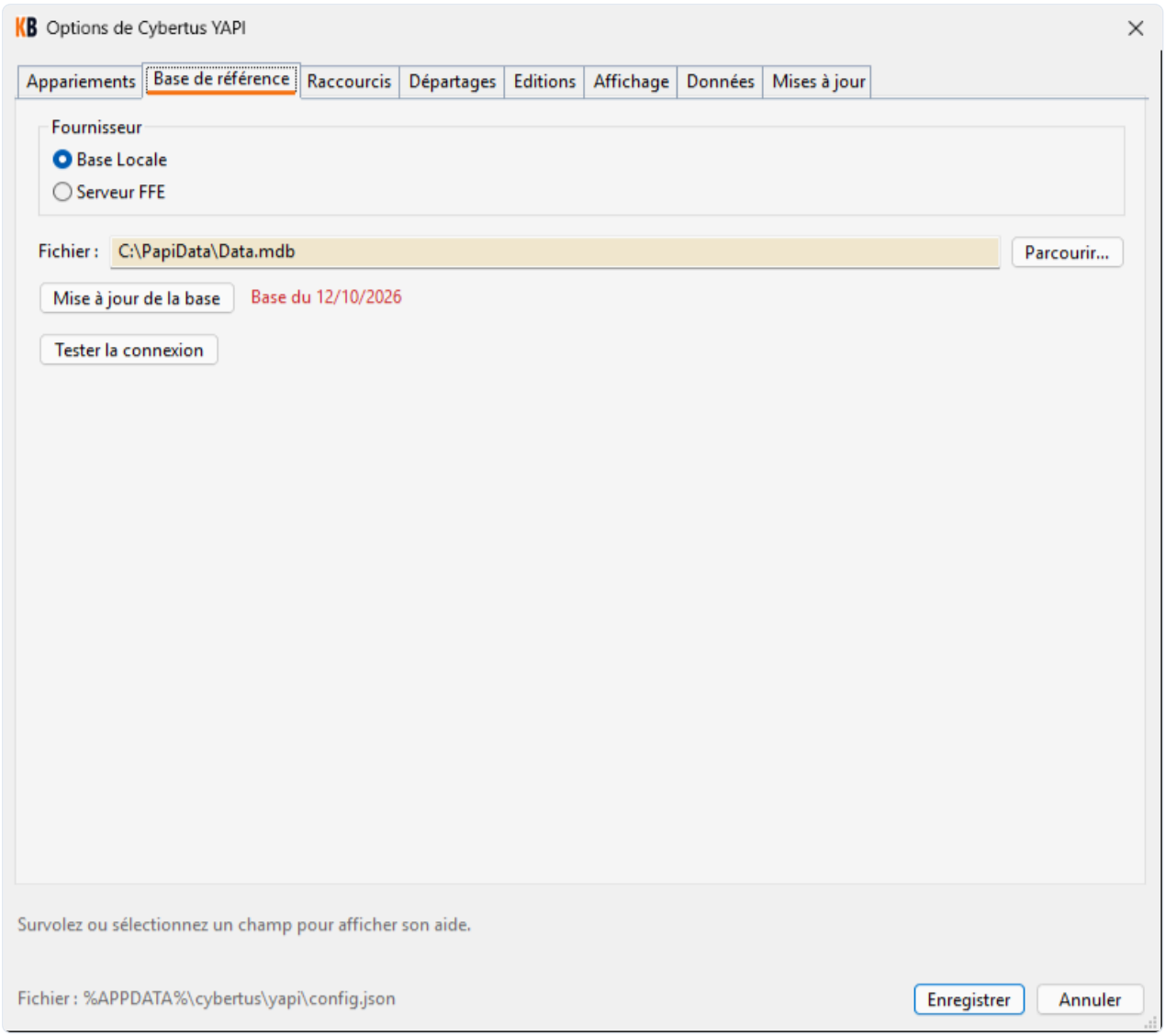
Appariements



Le **moteur** utilisé pour apparier : INTERNE (intégré à **YAPI**, rien à régler), ou un moteur externe décrit par le **programme** à lancer et sa **commande** ; le champ **Départages**, facultatif, donne la commande du classement d'un moteur qui sait calculer les départages (chesspairing : Avancé > Comparer les départages). **Nouveau moteur...** en ajoute un ; **Importer un moteur...** ajoute celui que décrit un fichier `install.xni`, livré dans le dossier du moteur (par exemple `engine\chesspairing`), sans changer le moteur choisi. Les moteurs livrés (dossier `engine`) sont installés au premier lancement de **YAPI**. **Réinstaller**, à droite du champ Commande (moteur livré avec un `install.xni`), recopie de nouveau sa configuration, par exemple après une mise à jour du moteur. **Vérifier Java** dit si Java est installé (JaVaFo en a besoin), sa version, et si le programme (`.jar`) des moteurs qui l'utilisent est bien là. **Supprimer le moteur**, à droite du champ Départages, retire le moteur choisi. Le cadre **Contrôle des appariements** : le **moteur** de contrôle refait l'appariement pour le vérifier (chapitre 5), **après chaque appariement** fait dans **YAPI** (case cochée par défaut) et, si on le veut, **à l'ouverture d'un tournoi** sur la dernière ronde appariée (case décochée par défaut). Moteur : *Aucun*, ou un des moteurs ; de préférence un autre que le moteur principal. Par défaut, **bbpPairings6** (s'il est installé dans le dossier `engine`). Ces réglages sont enregistrés dans `yapi.xni`.

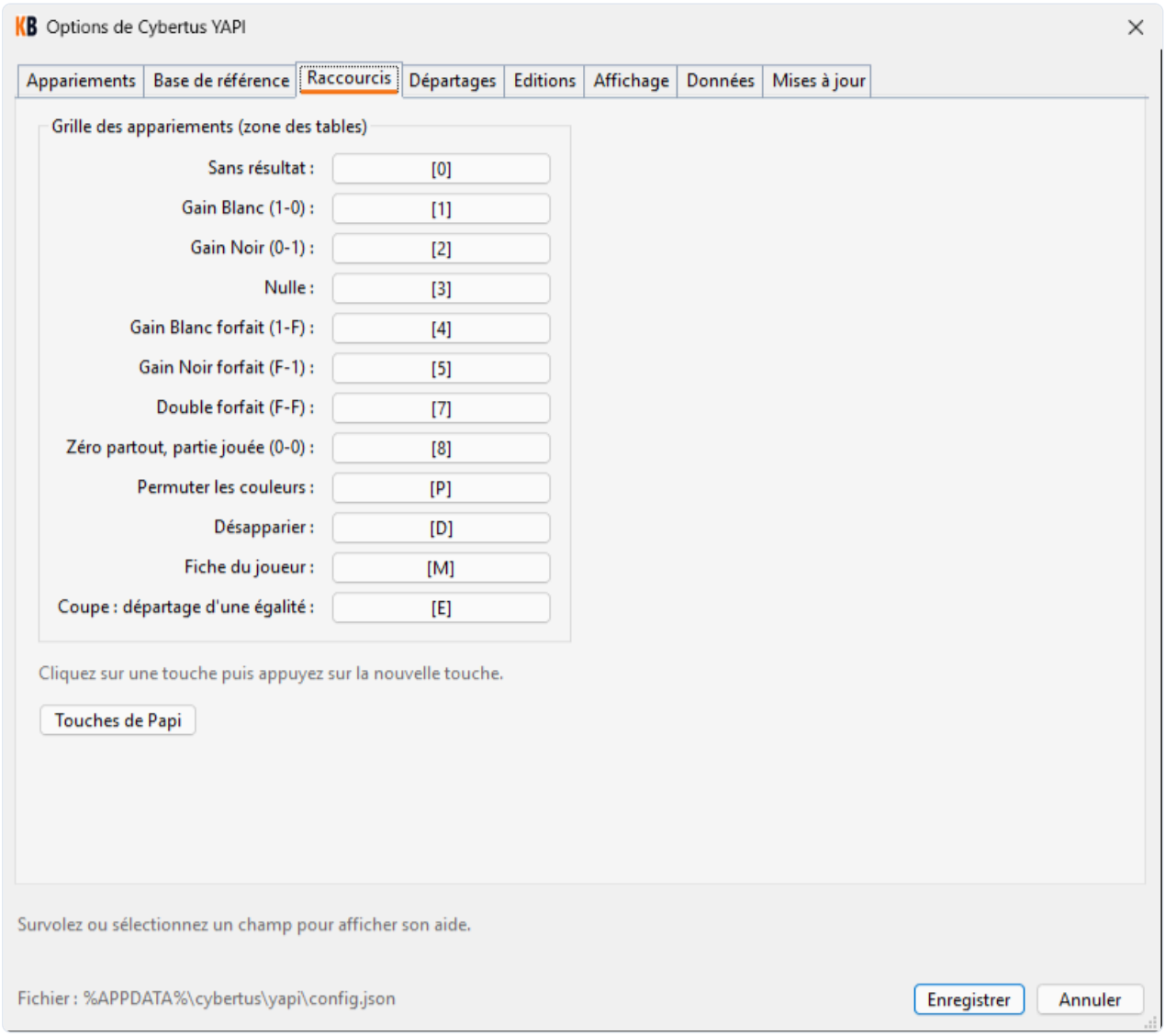
Tables fixes (suisse et toutes rondes) : la partie d'un joueur à table fixe se joue à sa table. Case cochée (par défaut) : les autres parties gardent le numéro de leur place et la table fixe laisse un trou ; décochée : elles sont numérotées à la suite, sans trou. Avec le trou, trois boutons placent la ligne de la partie déplacée dans l'édition *Appariements par table* : à son numéro de table (par défaut), à sa place initiale, ou aux deux endroits ; la colonne Fx donne sa place initiale.

Base de référence



- **Base Locale** : le fichier `Data.mdb`, avec sa date. **Mise à jour de la base** la télécharge depuis le site fédéral (comme **Fichier > Mettre à jour la Base Locale...**).
- **Serveur FFE** : la base de la FFE en ligne (la « Net Base » de **Papi**), avec ses paramètres de connexion.
- **Tester la connexion** vérifie la base choisie.

Raccourcis



Les touches de la zone des tables (résultats, permuter, désapparier, fiche du joueur). Cliquez sur une touche puis appuyez sur la nouvelle ; **Touches de Papi** rétablit les touches par défaut. Toutes les touches de **YAPI** sont dans l'annexe des raccourcis.

Classement, Affichage, Mises à jour

- **Classement** : calcul des départages et de la performance (chapitre 7).
- **Affichage** : un onglet ou une fenêtre par tournoi, zones de l'onglet Rondes, taille des icônes, thème clair ou sombre (chapitre 3).
- **Mises à jour** : recherche d'une nouvelle version au lancement, canal standard ou beta (chapitre 1).

Données

Le dossier **YapiData** garde les données de l'arbitre : modèles des listes paramétrées (`listes.xni`), aperçus des albums photo de **YAPIWEB**. Il est commun à **YAPI** et **YAPIWEB**, et les mises à jour n'y touchent jamais. Par défaut, il est à côté du dossier de **YAPI** (`cybertus\YapiData`).

L'onglet *Données* montre son emplacement et permet d'en choisir un autre (**Parcourir...**, **Par défaut**, **Ouvrir le dossier**). À l'enregistrement, si l'ancien dossier contient quelque chose, **YAPI** demande quoi en faire : le **déplacer** dans le nouveau, le **copier** (l'ancien reste tel quel) ou **ne rien faire**. Un fichier déjà présent dans le nouveau dossier n'est jamais écrasé. L'emplacement est noté dans `yapi.xni` (`[general] yapidata`), relatif au dossier de **YAPI** s'il est sur le même disque (installation sur une clé USB).

Le fichier yapi.xni

`yapi.xni`, à côté de `cybertus_yapi.exe`, contient les réglages des moteurs d'appariement et quelques options avancées. **Fichier > Editer la configuration (yapi.xni)** l'ouvre dans le Bloc-notes. Il est relu à chaque appariement : pas besoin de redémarrer après une modification des moteurs.

```
[general]
# moteur d'appariement : INTERNE (intégré à yapi, par défaut) ou une des sections ci-dessous
engine=INTERNE
# moteur de contrôle : refait chaque appariement pour le vérifier (aucun : pas de contrôle)
engine_controle=bbpPairings6

[bbpPairings6]
program=..\engine\bbpPairings-v6.0.0\bbpPairings.exe
engine_cmd='"${program}" --dutch "%1" -p "%1.out"'

[extra]
# mode admin = menu Avancé
menu=admin
```

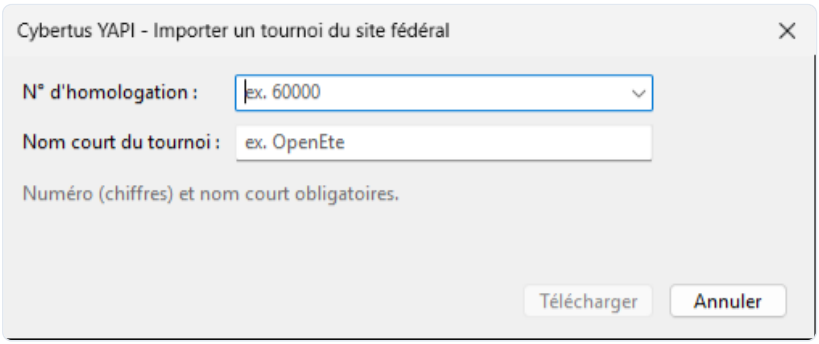
- Les lignes qui commencent par `#` ou `;` sont des commentaires.
- `[extra] menu=admin` affiche le menu **Avancé** (chapitre 11), au prochain lancement.
- La mise à jour de **YAPI** ne remplace jamais ce fichier.

Menu Avancé : import, comparaison des moteurs, simulation

Le menu **Avancé** apparaît quand `yapi.xni` contient `menu=admin` dans sa section `[extra]` (chapitre 10).

Importer un tournoi du site fédéral

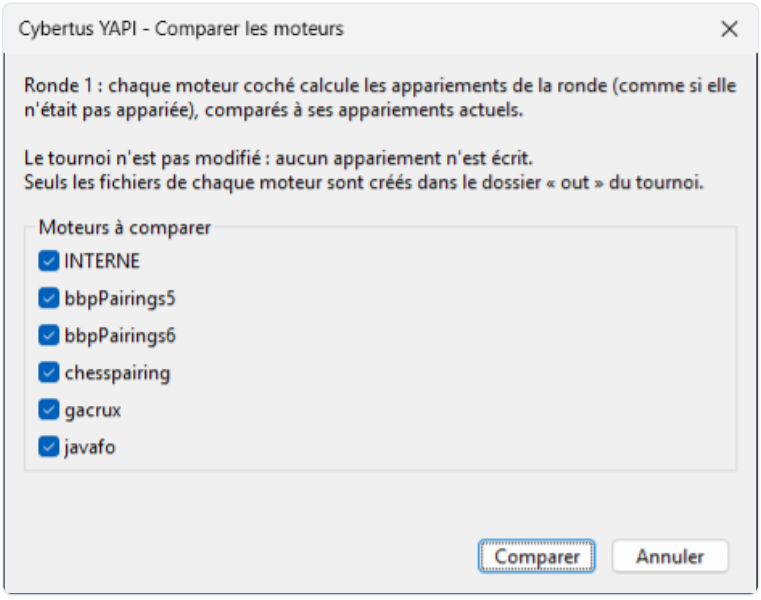
Avancé > Importer un tournoi du site fédéral... télécharge le fichier **Papi** d'un tournoi homologué, publié par la FFE :



Indiquez le numéro d'homologation et un nom court : **YAPI** télécharge le fichier, vérifie que c'est bien un tournoi **Papi**, propose de l'enregistrer sous `<numéro>_<nom court>.papi`, puis l'ouvre. C'est ainsi qu'a été obtenu le tournoi d'exemple `72261_Accession`.

Comparer les moteurs

Avancé > Comparer les moteurs... calcule les appariements de la ronde avec chaque moteur coché, **sans rien modifier** dans le tournoi :



Le résultat a deux onglets :

- **Synthèse** : pour chaque moteur, le nombre de parties, la durée du calcul et les écarts avec les autres moteurs ; les moteurs qui donnent des appariements identiques sont regroupés.
- **Détail** : une ligne par partie proposée, une colonne par moteur. « ✓ » : même partie, mêmes couleurs ; « ⇄ » : même partie, couleurs inversées ; vide : partie absente. Les lignes sur fond orange sont celles où les moteurs ne sont pas tous d'accord.

Si la ronde est déjà appariée, ses appariements actuels sont comparés aux propositions des moteurs. Les fichiers de chaque moteur restent dans le dossier `out` du tournoi.

Parmi les moteurs, **gacrux** est le moteur INTERNE de **YAPI** sous forme de programme à part (dossier `engine\gacrux`, à importer comme chesspairing) : il donne les mêmes appariements et les mêmes départages, et garde cette version si le moteur INTERNE change un jour.

Également, **chesspairing** (livré dans le dossier `engine`, section `[chesspairing]` de `yapi.xni`) : un moteur indépendant des autres. Le seul système accéléré qu'il connaisse est celui de Baku, qu'il calcule lui-même ; pour un autre système accéléré (Haley, S.A.D...), la comparaison indique qu'il ne peut pas apparier la ronde.

Comparer les départages

Avancé > Comparer les départages... recalcule le classement (après la dernière ronde complète) avec les moteurs cochés, **chesspairing** et/ou **gacrux** (ceux dont la section de `yapi.xni` a une clé `departages_cmd`, recopiée par *Importer un moteur...*), qui appliquent les règles FIDE de 2024, et le met en regard de celui de **YAPI**, joueur par joueur. Les départages comparés sont ceux du tournoi, ou d'autres que vous cochez : le tournoi n'est pas modifié. Un onglet **Classement** (rang et points de **YAPI** et de chaque moteur), puis un onglet par départage (valeur de **YAPI** et de chaque moteur côte à côte) ; le titre de l'onglet donne le nombre de joueurs en écart. Les lignes sur fond orange ont au moins un écart ; les cases des moteurs qui diffèrent sont en rouge. **Seulement les écarts** ne garde que ces lignes.

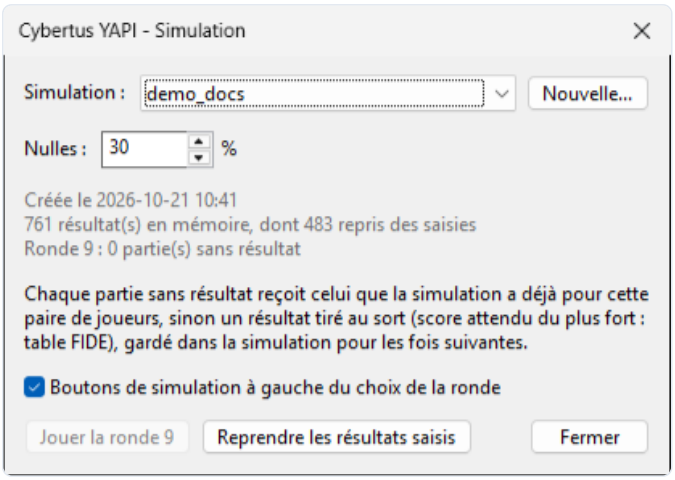
Le Kashdan et l'âge n'ont pas d'équivalent chez chesspairing : ils ne sont pas comparés. Avec les départages calculés comme **Papi**, ou la performance méthode **Papi** (options, onglet *Classement*), des écarts sont normaux : la fenêtre le rappelle en tête.

La simulation

Une **simulation** joue les parties à la place des joueurs, pour tester un tournoi de bout en bout : appariements, départages, prix... Le résultat de chaque partie est tiré au sort, avec des chances qui dépendent de l'écart Elo (table de la FIDE : le plus fort gagne plus souvent), et une part de nulles réglable.

Le tirage est **gardé** dans la simulation : la même paire de joueurs retrouve toujours le même résultat. On peut ainsi rejouer une ronde, ou comparer des appariements, avec les mêmes résultats.

Avancé > Simulation... :



- **Simulation** : la simulation utilisée ; **Nouvelle...** en crée une. Les simulations sont des fichiers du dossier `simulations`, à côté du tournoi.
- **Nulles** : la part de nulles des tirages (30 % par défaut ; moins quand l'écart Elo est grand).
- **Jouer la ronde** : chaque partie sans résultat de la ronde affichée reçoit le résultat déjà gardé pour sa paire de joueurs, sinon un résultat tiré au sort (et gardé). Le tournoi est sauvegardé avant, et chaque résultat est noté dans le journal des résultats.
- **Reprendre les résultats saisis** : les résultats déjà saisis du tournoi (parties jouées, sans les forfaits) sont gardés dans la simulation.

Les boutons de simulation

Tant qu'une simulation est utilisée sur le tournoi, des boutons s'affichent à gauche du choix de la ronde, et le nom de la simulation apparaît dans la barre d'état du tournoi :



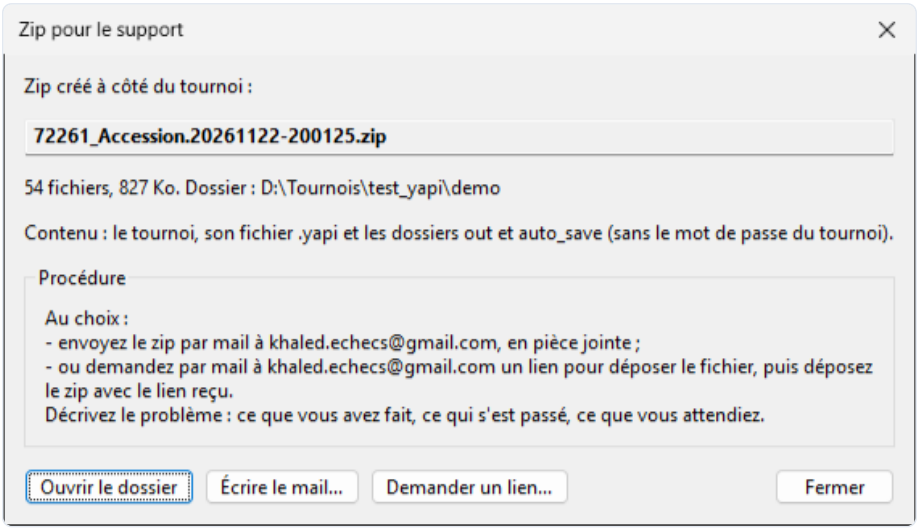
De gauche à droite : le **moteur d'appariement** (le changer modifie `yapi.xni`, pour tous les tournois), **comparer les moteurs**, puis **apparier** la ronde, ✂ la **désapparier**, la **jouer** avec la simulation (le dé), **effacer ses résultats**, et « … » ouvrir la fenêtre **Simulation**. Une case de cette fenêtre masque les boutons.

On enchaîne ainsi, ronde après ronde : apparier, jouer, apparier la ronde suivante…

Support et journaux

Envoyer un tournoi au support

En cas de problème sur un tournoi, **? > Zip pour le support...** prépare un zip qui contient une copie du tournoi, son fichier `.yapi` et ses dossiers `out` et `auto_save`, de quoi reproduire le problème. Le mot de passe du tournoi (fichier `.priv`) n'y est jamais. Le zip est créé à côté du tournoi :



YAPI indique le nom, la taille et l'emplacement du zip, puis la procédure, au choix :

- envoyez le zip par mail à **khaled.echecs@gmail.com**, en pièce jointe ;
- ou demandez par mail à la même adresse un lien pour déposer le fichier (s'il est trop gros pour un mail), puis déposez-le avec le lien reçu.

Les boutons **Ouvrir le dossier**, **Écrire le mail...** et **Demander un lien...** préparent chaque étape. Décrivez le problème : ce que vous avez fait, ce qui s'est passé, ce que vous attendiez.

Les journaux

YAPI note ses erreurs, ainsi que les appariements et désappariements, dans des journaux :

- `%APPDATA%\cybertus\logs\yapi.log`, pour tout **YAPI** ;
- `%APPDATA%\cybertus\logs\yapi_suivi.log` (`yapiweb_suivi.log` pour **YAPIWEB**) : si le programme se ferme brutalement, sans message, ce fichier garde l'endroit où il s'est arrêté. Au lancement suivant, **YAPI** le signale dans son journal et fait un **contrôle** : il teste à part le pilote Microsoft Access, puis chaque tournoi à rouvrir ; un tournoi qui fait planter le pilote n'est pas rouvert (sinon **YAPI** planterait à chaque démarrage), et un message dit quoi faire (sauvegarde, réinstallation du moteur Access). **YAPIWEB** fait de même pour les tournois du premier événement chargé. Joignez ce fichier à votre mail au support ;
- `out\<tournoi>_resultats.log`, à côté de chaque tournoi : le **journal des saisies**, commun à **YAPI** et à la saisie à distance (**YAPIWEB**) : chaque résultat saisi, modifié ou effacé, les permutations, absences, jokers, pointages et commentaires, avec l'heure et la source (« yapi » ou le nom de l'appareil), et les appariements. Une ligne par saisie, champs séparés par des tabulations : il s'ouvre dans un tableur (chapitre 6).

À la première alerte ou erreur, **YAPI** ouvre la **visionneuse des journaux**, `cybertus_view.exe` : les messages s'y affichent au fil de l'eau, comme dans un bloc-notes, et sont recopiés dans `yapi.log`. Elle peut rester ouverte pendant le tournoi ; si vous la fermez, elle se rouvre au message suivant. Elle ne montre que les **alertes et les erreurs** (écart avec le moteur de contrôle, anomalie de cohérence, compte rendu orange, échec d'une publication...) ; les messages d'information (appariements, contrôles conformes, publications réussies, saisies des tablettes de **YAPIWEB**) vont seulement dans `yapi.log` (`yapiweb.log`). Pour tout voir dans la visionneuse : `niveau_visionneuse = info` dans la section `[general]` de `yapi.xni`.

Fermeture brutale à l'ouverture d'un tournoi

Si **YAPI** ou **YAPIWEB** se ferme sans message pendant l'ouverture ou le chargement d'un tournoi, et que le journal du lancement suivant indique « arrêté anormalement » avec `access violation`, c'est presque toujours le **moteur Microsoft Access** du PC qui est abîmé (en général juste après une mise à jour de Windows, parfois d'Office). Le tournoi lui-même n'y est pour rien : il s'ouvre normalement sur un autre PC.

Le remède : réinstaller le moteur Access 64 bits, `accessdatabaseengine_X64.exe` (Microsoft Access Database Engine 2016, sur le site de Microsoft), puis relancer le programme. Si l'installation refuse parce qu'un Office 32 bits est présent, lancez-la depuis une invite de commandes avec l'option `/quiet` :

```
accessdatabaseengine_X64.exe /quiet
```

Office 32 bits et pilote Access 64 bits

YAPI et **YAPIWEB** sont des programmes 64 bits : ils utilisent le **pilote Access 64 bits**, jamais celui d'un Office 32 bits. Les deux pilotes peuvent cohabiter sur le même PC.

Pour savoir ce qui est installé :

- **Office** : dans Word, **Fichier > Compte > À propos de Word** indique « 32 bits » ou « 64 bits » ;
- **pilote 64 bits** (celui de **YAPI**), dans une invite de commandes :

  reg query "HKLM\SOFTWARE\ODBC\ODBCINST.INI\Microsoft Access Driver (*.mdb,* .accdb)" /v Driver

  une réponse avec un chemin de DLL : le pilote est là ; « introuvable » : il manque ;
- **pilote 32 bits** (celui d'un Office 32 bits) :

  reg query "HKLM\SOFTWARE\WOW6432Node\ODBC\ODBCINST.INI\Microsoft Access Driver (*.mdb,* .accdb)" /v Driver

Avec un Office 32 bits, le pilote 64 bits ne s'installe qu'avec `/quiet` (ci-dessus), lancé **en administrateur**. Ce mélange fonctionne, mais il reste fragile : une mise à jour d'Office ou de Windows peut abîmer le pilote ajouté. La solution durable est une seule architecture : remplacer Office 32 bits par Office **64 bits** (le choix par défaut de Microsoft) ; le pilote 64 bits vient alors avec Office, sans rien installer à part. Sur un PC sans Office, `accessdatabaseengine_X64.exe` s'installe normalement.

À éviter : installer `accessdatabaseengine.exe` (la version 32 bits), dont **YAPI** ne se sert pas, ou désinstaller le moteur Access fourni par Office.

À propos

? > A propos... donne la version de **YAPI** et celle du format **Papi**. La version figure aussi en bas à droite de la fenêtre principale.

YAPIWEB : la saisie à distance

YAPIWEB (`cybertus_yapiweb.exe` , installé avec **YAPI**) est un petit serveur web pour la salle de jeu : les joueurs saisissent leurs résultats et se pointent à distance, depuis n'importe quel appareil muni d'un navigateur (téléphone, tablette, Chromebook, vieil ordinateur du club : rien à installer), l'arbitre gère les absences et les commentaires, un écran affiche les rondes ou l'horloge. Il travaille directement dans les fichiers des tournois : **YAPI** (ou **Papi**) peut rester ouvert en même temps et voit les saisies arriver.

Démarrer

Dans **YAPI**, **Fichier > Ouvrir YAPIWEB...** lance **YAPIWEB** sur l'événement du dossier du tournoi affiché (chapitre 8). Dans **YAPIWEB** :

1. **Fichier > Ouvrir un événement...** (ou **Récents**) charge un fichier `event.xni` ;
2. **Serveur > Démarrer** (F5) ; la barre d'état donne l'adresse à ouvrir sur les appareils (`http://192.168.1.20/` , par exemple). Le pare-feu de Windows doit laisser passer **YAPIWEB**.

Le voyant de la barre d'état est vert quand le serveur tourne, rouge à l'arrêt, jaune pendant la **pause**. La pause se met **par tournoi** : pour un tournoi en pause, plus d'affichage ni de saisie sur les appareils (rondes, résultats, pointage, fiches des joueurs) ; son bouton est **barré**, sa page montre le bandeau « tournoi ... en pause » (« serveur en mode pause » si tous les tournois sont en pause), et ses joueurs ne sont plus affichés au pointage (les autres tournois continuent normalement). Le bouton **Pause** (ou **F8**, **Serveur > Tout mettre en pause**) met tous les tournois en pause, ou les reprend tous ; sa **flèche** (ou **Ctrl+F8**, **Serveur > Pause par tournoi...**) ouvre la liste des tournois, à cocher. Les pauses sont gardées, même après un redémarrage de **YAPIWEB**. En groupe, chaque PC gère les pauses de ses propres tournois.

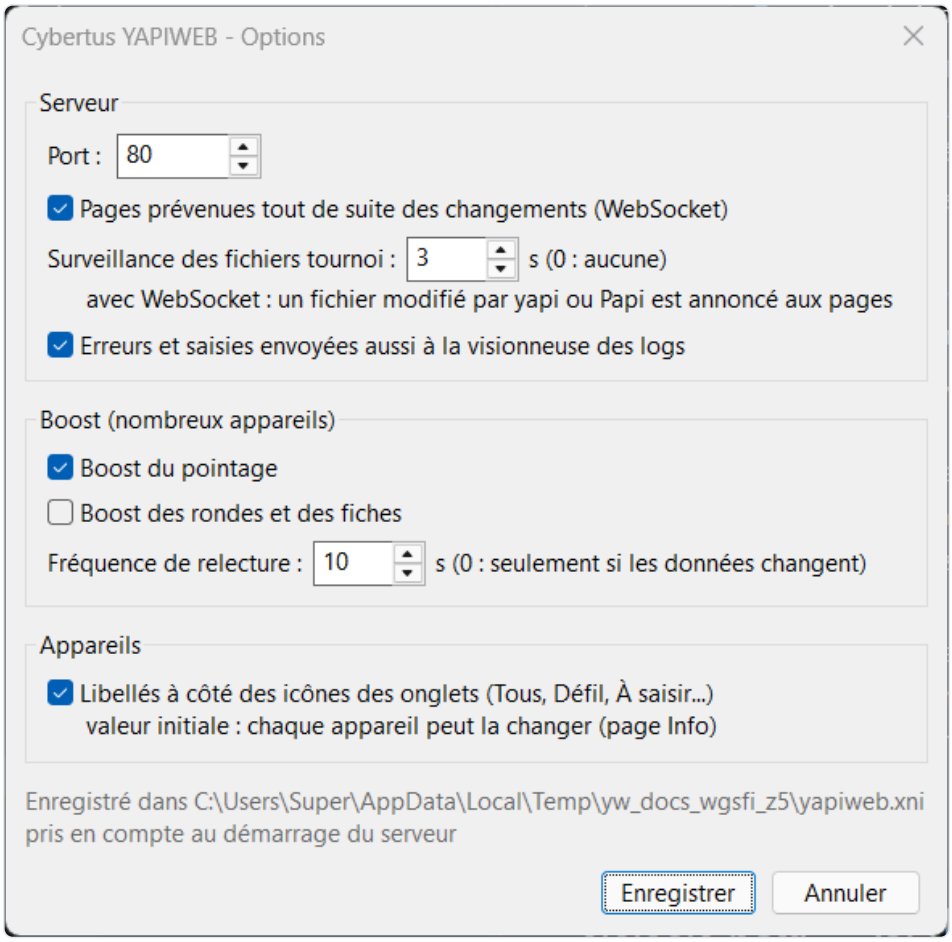
Événement > Recharger l'événement (Ctrl+R, bouton de la barre d'outils) relit `event.xni` et rouvre ses tournois (tournoi ajouté ou retiré, fichier remplacé) ; les pauses sont gardées.

YAPIWEB regarde au lancement, puis chaque jour, si une nouvelle version est publiée sur cybertus.com (même canal que **YAPI**) : la barre d'état l'indique à côté du numéro (« 0.6.62.4 (0.6.63.0 disponible) ») et le journal le signale. La mise à jour s'installe depuis **YAPI** (**? > Rechercher une mise à jour...**) : **YAPI** et **YAPIWEB** sont dans le même zip.

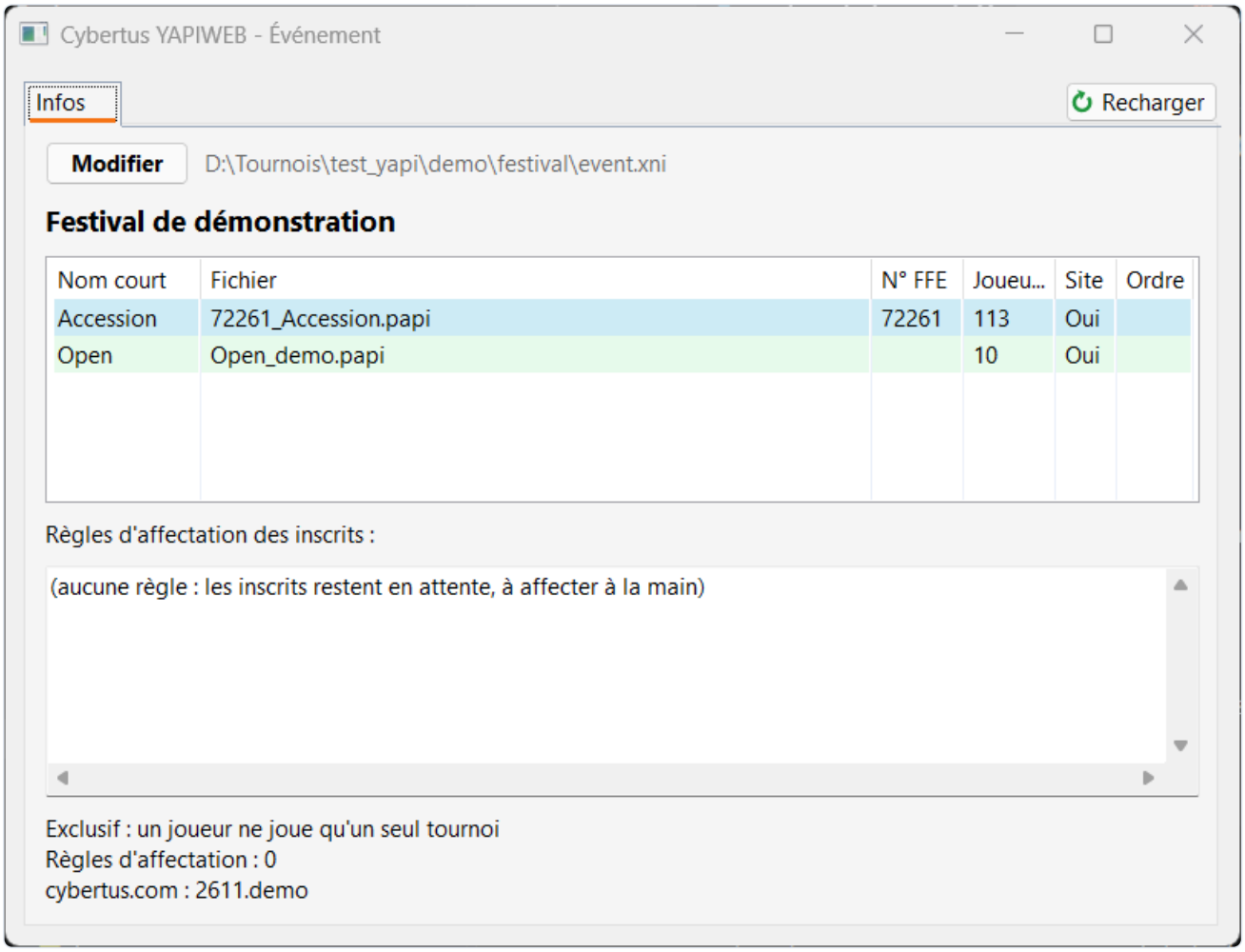
Fichier > Options... règle le serveur sans éditer de fichier : port, mise à jour immédiate des pages (WebSocket), surveillance des fichiers tournoi (une saisie faite dans **YAPI** ou **Papi** est annoncée aux appareils), envoi à la visionneuse des journaux, et affichage des libellés des onglets sur les appareils. Les réglages valent au prochain démarrage du serveur ; s'il tourne, **YAPIWEB** propose de le redémarrer (les appareils se reconnectent seuls).

Le cadre **Boost** sert quand beaucoup d'appareils sont connectés : la réponse est gardée en mémoire et resservie à tous tant que rien ne change, au lieu de relire les tournois pour chaque appareil. Elle est relue dès qu'une saisie est faite (sur un appareil, dans **YAPI** ou dans **Papi**), et de toute façon à la **fréquence de relecture** (10 s par défaut ; 0 : seulement en cas de changement). Par défaut, seul le **boost du pointage** est actif (liste des joueurs) : dix tablettes au pointage ne font plus qu'une lecture des tournois. Le **boost des rondes et des fiches** est utile avec beaucoup d'écrans sur les rondes. Cases décochées : chaque demande relit les tournois, comme avant.

YAPIWEB surveille aussi son serveur : s'il s'arrête, se fige (plus de réponse pendant 10 s) ou si une de ses surveillances (fichiers tournoi, annonce, groupe) s'arrête, le voyant passe au rouge et un clic sur le panneau d'alerte redémarre le serveur.



Le menu **Événement** regroupe, comme dans **YAPI** : **Nouvel événement...**, **Ouvrir un événement...** et **Événements récents** (ils chargent l'événement dans **YAPIWEB**), **Afficher l'événement...**, **Modifier...**, **Ouvrir l'emplacement de l'événement**, **Publier...** et **Voir sur cybertus.com**. **Afficher l'événement...** ouvre la même page Événement que dans **YAPI** (chapitre 8), sur l'événement chargé, en consultation ; **Modifier...** l'ouvre directement en modification : tournois, couleurs, délais, connexions, règles. Enregistrer l'événement chargé le recharge aussitôt. **Événement > Nouvel événement...** ouvre la page sur un événement vide ; à son premier enregistrement, **YAPIWEB** propose de le charger à la place de l'événement actuel (**Enregistrer et charger** fait de même). Il demande confirmation si le serveur tourne : les appareils changent d'événement. Pour modifier un autre événement, on le charge d'abord (**Fichier > Ouvrir un événement...** ou **Récents**), ou on le modifie dans **YAPI**.


Cybertus YAPIWEB - Événement
Infos
Recharger
Modifier
D:\Tournois\test_yapi\demo\festival\event.xni
Festival de démonstration
Nom court
Fichier
N° FFE
Joueu...
Site
Ordre
Accession
72261_Accession.papi
72261
113
Oui
Open
Open_demo.papi
10
Oui
Règles d'affectation des inscrits :
(aucune règle : les inscrits restent en attente, à affecter à la main)
Exclusif : un joueur ne joue qu'un seul tournoi
Règles d'affectation : 0
cybertus.com : 2611.demo

Les pages



L'accueil mène au **pointage**, à la **saisie des résultats** et à l'**horloge** ; les boutons des tournois ouvrent directement leurs rondes. Le bandeau orange est l'**annonce** de l'événement (plus bas).

Sur les pages Rondes et Pointage, seule la liste défile : les boutons des tournois, les onglets, la ligne du compteur et de la recherche et les en-têtes de colonnes restent toujours visibles. Le défilement vertical automatique fait lui aussi défiler la liste seule. Les onglets des listes commencent par des icônes : *Tous*, *Défil*, *À saisir*, *Saisis* (rondes), *Tous*, *Non pointés*, *Pointés*, *Absents* (pointage ; *Absents* : pastille **A** rouge, joueurs qui ne joueront pas la prochaine ronde) ; leur nom s'affiche au survol. L'option *Libellés à côté des icônes des onglets* (Options de **YAPIWEB**, valeur de départ ; page Info de chaque appareil) écrit aussi leur nom à côté.

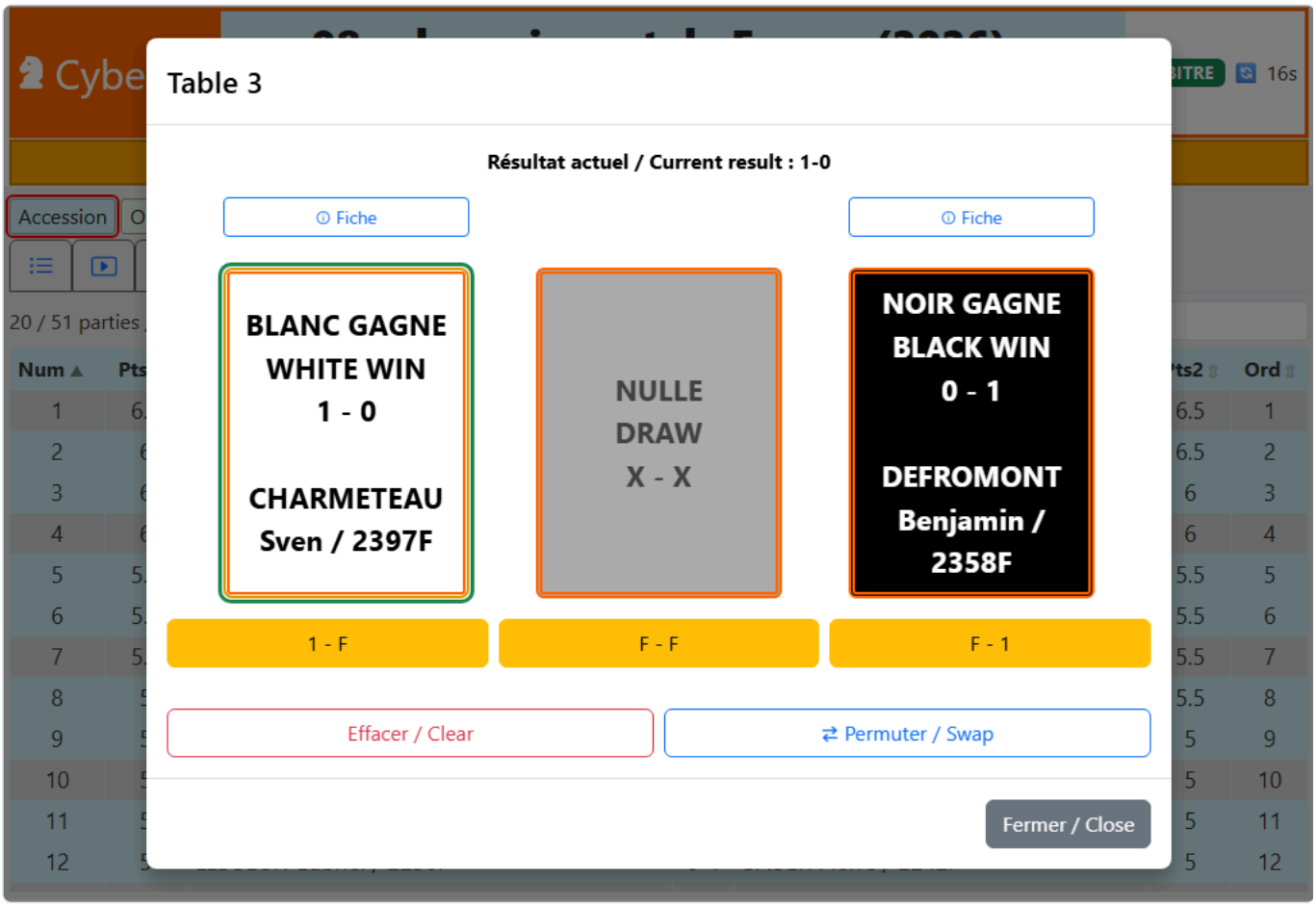
Le bouton ⧉ **Copier**, à côté du compteur, met dans le presse-papiers les lignes affichées (onglet, recherche et tri compris), à coller dans un tableur ou un courriel : table, blancs, résultat et noirs pour les rondes ; tournoi, nom, prénom, club, pointé et absence pour le pointage.

Les rondes



Num ▲	Pts1	Blancs(White)	Res	Noirs(Black)	Pts2	Ord
1	6.5	VALLEE Louis / 2408F	X-X	LAURENT-PAOLI Pierre / 2542F	6.5	1
2	6	VELTEN Paul / 2481F	X-X	PHILIPPE Guillaume / 2337F	6.5	2
3	6	CHARMETEAU Sven / 2397F	1-0	DEFROMONT Benjamin / 2358F	6	3
4	6	FANTINEL Thibault / 2372F	1-0	GREZELS Florian / 2326F	6	4
5	5.5	NOTTOLA Adrien / 2310F	1-0	BASSINI Emile / 2430F	5.5	5
6	5.5	ZIENKIEWICZ Jan / 2318F	1-0	TEREKHOV Andrey / 2291F	5.5	6
7	5.5	TREVISIOL Antoine / 2281F	X-X	LE GEAY Joachim / 2311F	5.5	7
8	5	TULLIEZ Andre / 2267F	1-0	DAESCHLER Florian / 2265F	5.5	8
9	5	GARDE Guillaume / 2200F	0-1	MAUGENEST Ghislain / 2310F	5	9
10	5	DEGARDIN Sylvain / 2238F	0-1	LAIGNEL Quentin / 2300F	5	10
11	5	VU DINH Adrien / 2258F	0-1	CHANDESRIS Ludovic / 2253F	5	11
12	5	LESUEUR Gabriel / 2256F	0-1	BAUER Pierre / 2242F	5	12

Toucher une partie ouvre la saisie : 1-0, X-X ou 0-1. Un joueur ne peut pas changer un résultat déjà saisi ; l'arbitre, s'il est connecté, a aussi les autres saisies (forfaits, effacement, permutation des couleurs). La fenêtre de saisie se ferme par **Fermer** ou d'un toucher en dehors.



La page montre la **ronde en cours**. Dans un tournoi **toutes rondes**, toutes les rondes sont appariées d'avance : dès le dernier résultat saisi, la page passe à la ronde suivante. Les boutons **◀ 7/9 ▶**, à côté des boutons des tournois (ronde affichée / dernière ronde appariée), montrent les autres rondes, pour tout le monde en toutes rondes, pour l'arbitre connecté en système suisse. Ces rondes sont en **consultation seulement** : la saisie reste dans la ronde en cours, et une correction d'une ronde passée se fait dans **YAPI**, par l'arbitre principal. Le bouton jaune (👁 et le numéro de la ronde en cours) ramène à la ronde qui se joue.

L'onglet **Défil** fait passer les tables par paquets, pour un écran de salle. Le **défilement vertical** (option de l'appareil, page Info, vitesse en lignes par seconde) fait défiler lentement toute la liste des onglets *Tous* et *À saisir*, s'arrête en bas, revient en haut ; il s'arrête dès qu'on touche l'écran et reprend 30 s plus tard.

Le pointage



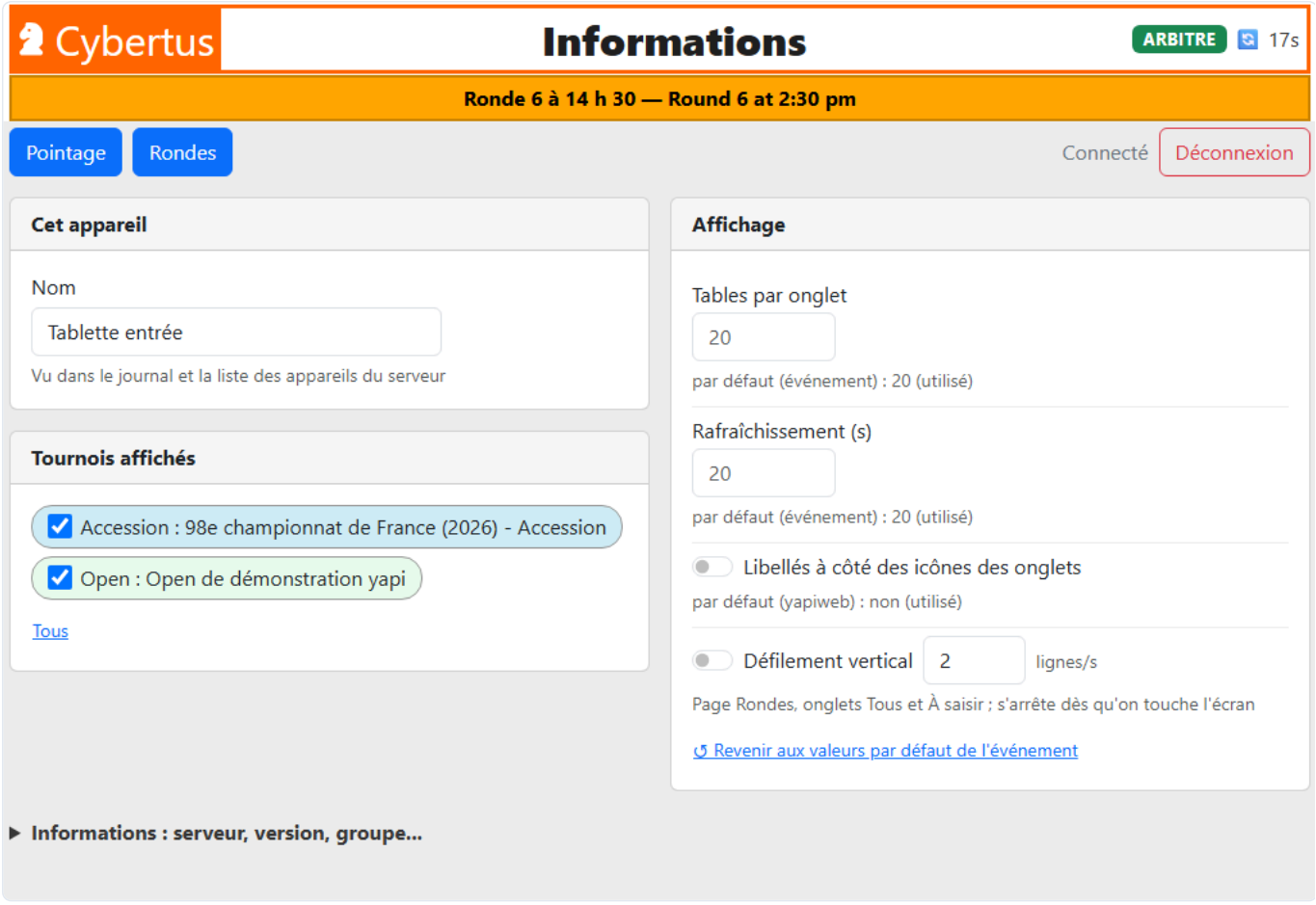
Pointage	Nom ▲	Prenom	CodeFFE	FideCode	Fede	Commentaire	Club	Elo	Trn
NO	AFRAOUI	Anaelle	A52079	20654383	FRA		Sundgau Echecs	2122	Accession
NO	ALLARD NEDELLEC	Guilhem	N58773	45164428	FRA		Club d'Echecs de Segré	2135	Accession
NO	ANES	Thomas	L56372	45106720	FRA		Palamede Echecs	2222	Accession
NO	ARCELIN	Gael	N63295	45185786	FRA		Lille Université Club Echiquier du Nord	2261	Accession
NO	ARZUR	Maia	N54011	45161127	FRA		C.E. de Bois-Colombes	2186	Accession
NO	BANDET	Raphael	Y01102	678252	FRA		Echiquier Grenoblois	2221	Accession
NO	BASSINI	Emile	H50219	26084074	FRA		C.E. de Bois-Colombes	2430	Accession
NO	BAUER	Pierre	P66086	45189145	FRA		Echecs Club Montpellier	2242	Accession
NO	BEDHOUCHE	Rayan	N70346	45148872	FRA		L'Echiquier du Roy René	2138	Accession
NO	BELLUIRE	Beatrice	D67059	26017296	FRA		Asnières - Le Grand Echiquier	2103	Accession
NO	BENMESBAH	Natacha	S04032	00642002	FRA		L'Echiquier du Roy René	2214	Accession
NO	BENSDORP-DE LABACA	Marlies	E59440	1009311	NED		Cannes Echecs	2164	Accession

Un toucher sur la pastille **NO** / **OK** pointe ou dépointe le joueur. À côté, une pastille **A** (absent) signale un joueur qui ne jouera pas la **prochaine ronde à apparier** : rouge pour un forfait annoncé ou un abandon, bleue pour un joker (½ ou 1 point). Le détail et la ronde s'affichent au survol, ou d'un toucher sur le **A**. L'absence se change dans la fiche du joueur (arbitre) ou dans **YAPI**.

Le mode arbitre

La page **Info** (Ctrl+clic sur le logo Cybertus ; sur tablette et téléphone, le ⓘ en haut à droite ou un appui long sur le logo) donne le **mode arbitre**, avec le bouton de connexion en haut à droite : mot de passe de l'événement (page Événement, onglet *Infos*, **Modifier**, sous-onglet *Arbitre*). Un appareil connecté porte la pastille verte **ARBITRE**.

Le reste de la page est le réglage de l'appareil, en cadres : *Cet appareil* (son nom), *Tournois affichés* (pastilles à la couleur des tournois, à toucher pour masquer ou afficher) et *Affichage* (tables par onglet, rafraîchissement, libellés des onglets, défilement vertical ; la valeur de l'événement est rappelée sous chaque réglage). Pas de bouton Enregistrer : chaque réglage est gardé dès qu'il change (un ✓ apparaît un instant à côté). Les informations techniques (serveur, version, groupe) sont repliées en bas de la page.



La **fiche d'un joueur** s'ouvre d'un toucher sur son nom (page de pointage) ou par les boutons **Fiche** au-dessus des deux joueurs dans la saisie d'un résultat :



- ses résultats ronde par ronde ; pour les rondes pas encore appariées : présent, absent, joker ½ ou 1 point ; **Abandon** (forfait pour toutes les rondes à venir) et **Retour** ;
- l'**inscription** : montant réglé et coordonnées (comme l'onglet *Inscription* de la fiche de **YAPI**), et le **commentaire**, modifiable.

Abandon, **Retour** et **Fermer** sont en haut de la fiche. Elle se ferme par **Fermer**, d'un toucher en dehors, ou une fois l'abandon ou le retour fait (sauf commentaire modifié et pas encore enregistré).

Toutes ces saisies (résultats, permutations, absences, pointages, commentaires) sont traitées exactement comme dans **YAPI** et notées dans le même **journal des saisies**, `out\<tournoi>_resultats.log`, avec le nom de l'appareil (chapitre 6).

L'annonce

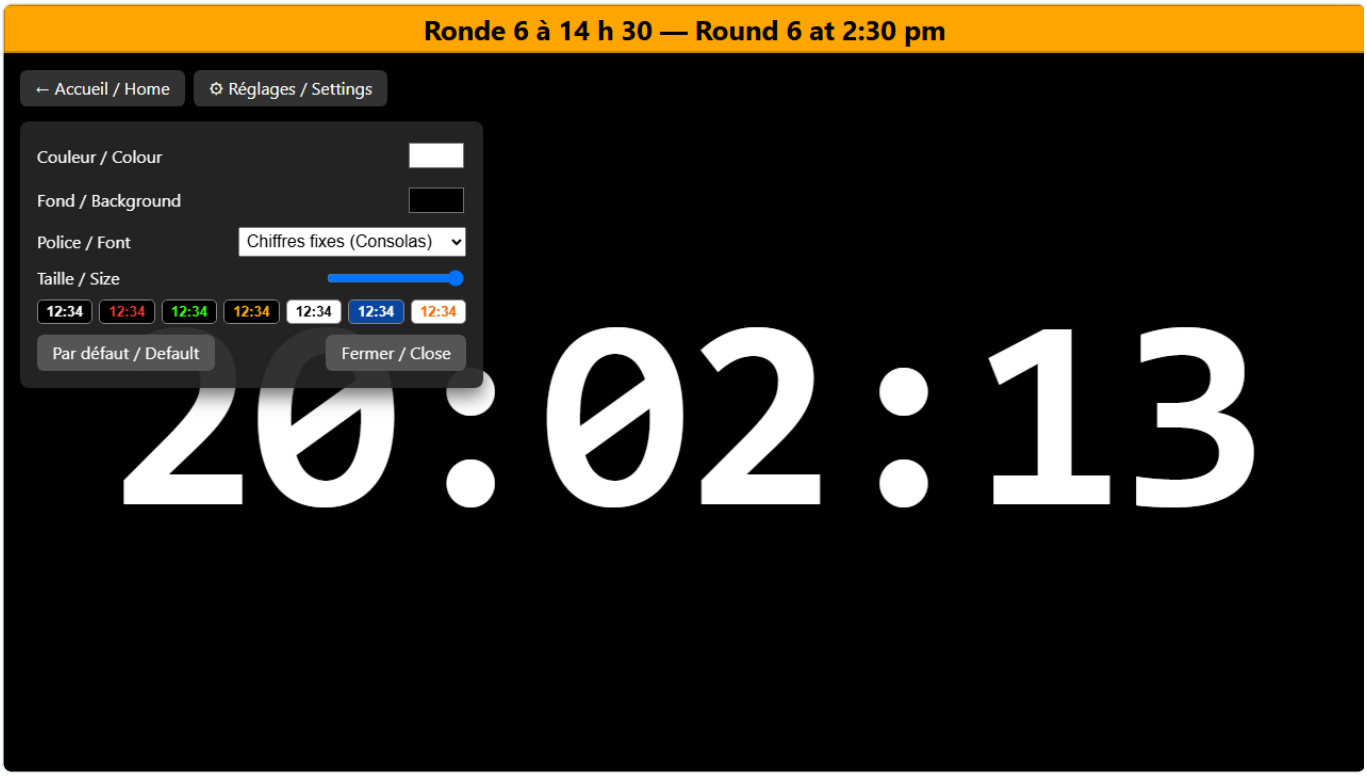
Le texte du fichier `annonce.txt`, dans le dossier de l'événement, s'affiche en bandeau orange en haut de toutes les pages. **Serveur > Modifier l'annonce...** l'ouvre ; **Serveur > Annonce sur les pages** l'affiche ou la retire. Une modification arrive tout de suite sur les appareils. Un texte qui commence par `#` n'est pas affiché. Une copie de l'ancien texte est gardée dans le dossier `annonce_sauve` avant chaque modification.

L'horloge

Le bouton **Horloge** de l'accueil affiche l'heure en grand, sur toute la page : pour un écran de salle ou un vidéoprojecteur. Toucher l'écran passe en plein écran.



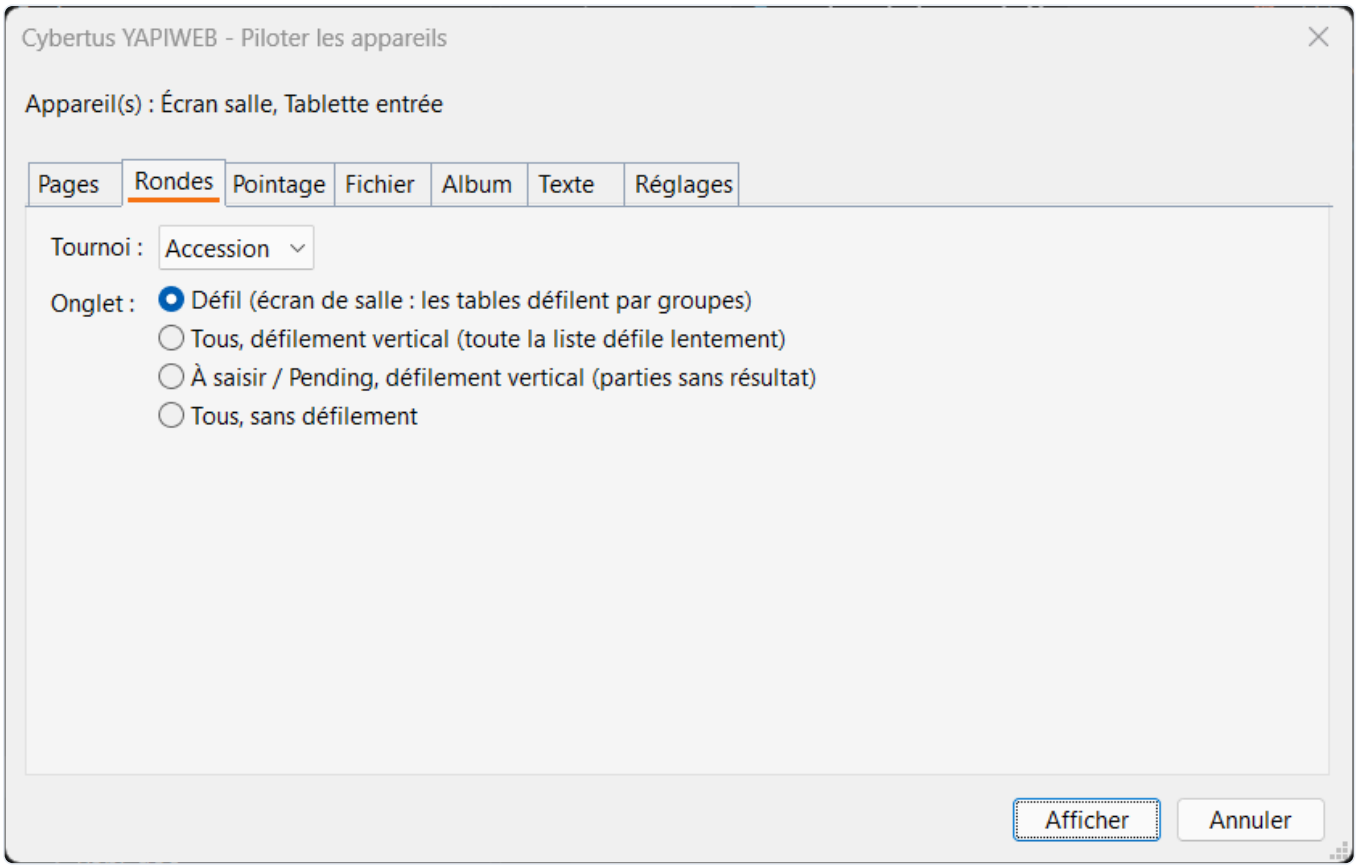
L'heure est celle du PC de **YAPIWEB**, pas celle de l'appareil : toutes les horloges de la salle sont à la même heure. ⚙ **Réglages** (visible quelques secondes après un mouvement ou un toucher) choisit la couleur, le fond (ou un modèle), la police et la taille, pour cet appareil.

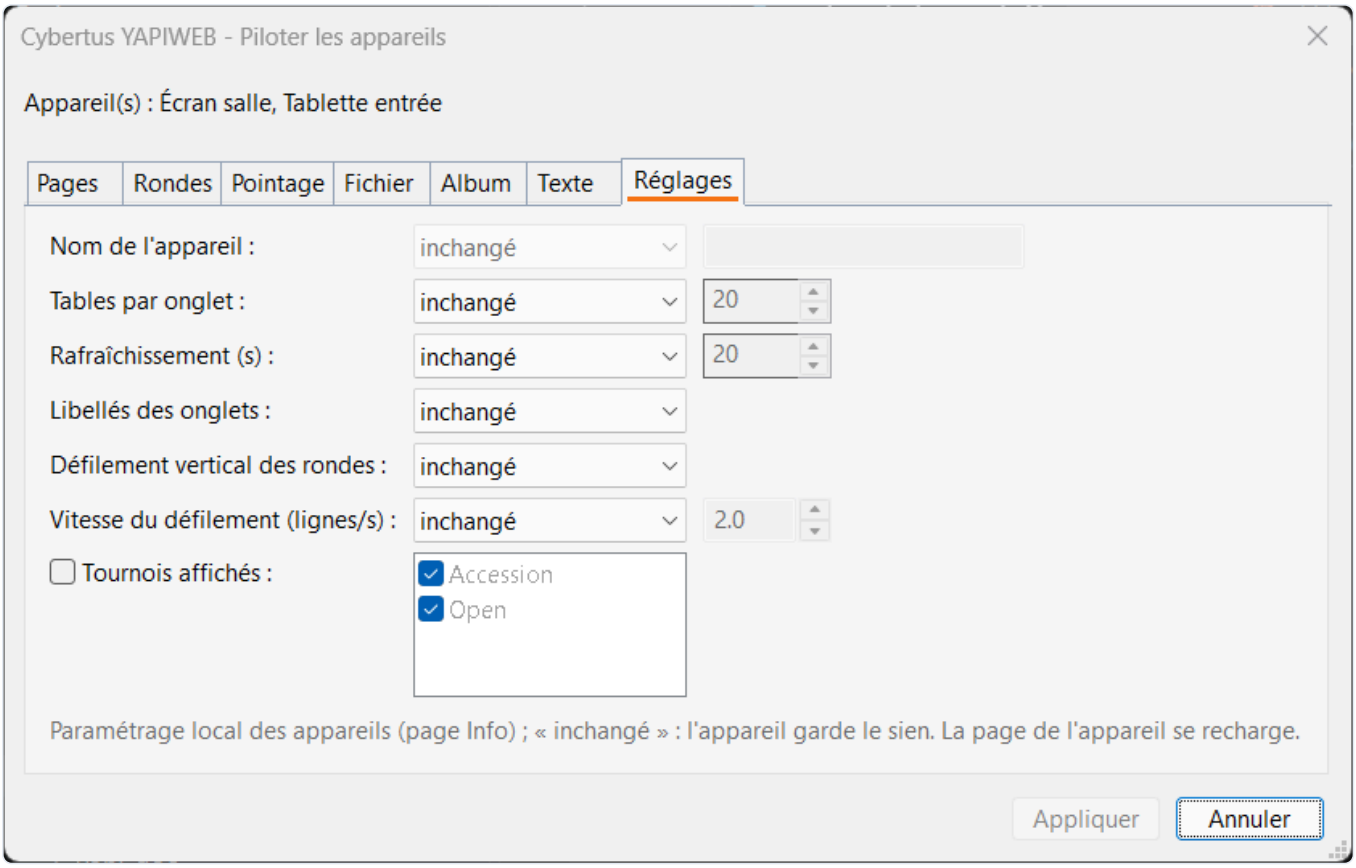


Les appareils

La page **Info** donne aussi un **nom** à l'appareil (« Tablette entrée », « Écran salle 2 »...), repris dans les journaux. La fenêtre de **YAPIWEB** a quatre onglets : **Messages** (le journal), **Tournois** (les tournois chargés sur ce PC, avec un voyant : vert actif, jaune en pause, gris serveur arrêté, rouge fichier illisible ; ronde en cours, nombre de joueurs, fichier ; clic droit : pause ou reprise du tournoi, ses rondes et son pointage dans le navigateur, ouverture dans yapi, emplacement du fichier), **Appareils** (Ctrl+Maj+A), qui liste les appareils connectés (par nom, avec leur adresse IP, pour reconnaître un appareil sans nom, et la page que chacun affiche), et **Groupe** (voir plus bas). Dans Appareils, **Piloter...** envoie une page aux appareils cochés (un double-clic sur un appareil le pilote seul), choisie dans l'un des onglets de la fenêtre :

- **Pages** : accueil, pointage, info ou horloge ;
- **Rondes** : un tournoi et l'onglet de la page (*Défil* pour un écran de salle, ou *Tous* / *À saisir* en défilement vertical) ;
- **Pointage** : un tournoi (ou tous) et l'onglet de la page : *Tous les joueurs*, *Non pointés*, *Pointés* ou *Absents* ; la personne qui tient l'appareil peut ensuite en changer ;
- **Fichier** : une **page HTML**, par exemple une édition de **YAPI** (classement, appariements, prix) prise dans le dossier `out` du tournoi, un **PDF**, une **image** (plan de salle, affiche : png, jpg, gif, webp, svg) ou un **texte** (txt, ou csv affiché en tableau), 20 Mo au plus. Le PDF s'affiche sur toutes les tablettes, Android comme iPad, sans rien installer : ses pages, à la largeur de l'écran, se suivent et défilent comme une page HTML ;
- **Album** : un **diaporama** des photos d'un dossier (jpg, png, gif, webp), par exemple pour un écran de salle pendant la remise des prix : photos entières sur fond noir, fondu de l'une à l'autre, en boucle ; durée de chaque photo, ordre aléatoire et nom de la photo en légende au choix. Le dossier est lu en direct : une photo ajoutée pendant le tournoi entre dans le diaporama au tour suivant. Les photos sont **réduites** pour les appareils (1920 pixels de côté au plus, quelques centaines de Ko au lieu de plusieurs Mo), une seule fois : le Wi-Fi n'est pas encombré, même avec plusieurs écrans. Les photos réduites sont gardées dans un dossier caché, `.yapiweb_album`, du dossier des photos (effacé avec lui) ; si l'on ne peut pas y écrire (clé USB protégée...), dans `YapiData\yapiweb_album`, effacées après 30 jours sans usage. Pensez au **droit à l'image**, surtout dans les tournois de jeunes ;
- **Texte** : un message saisi (un titre et le texte, simple ou en HTML), par exemple « Remise des prix à 18 h », affiché en grand dans un bandeau orange, comme la pause des rondes ;
- **Réglages** : le paramétrage local de la page **Info** des appareils (nom de l'appareil, pour un seul appareil à la fois ; tables par onglet, rafraîchissement, libellés des onglets, défilement vertical et sa vitesse, tournois affichés). Chaque réglage reste *inchangé* d'office, prend la *valeur de l'événement* ou la valeur choisie ; **Appliquer** l'envoie, la page de l'appareil se recharge avec ses nouveaux réglages.





Fichier et texte s'affichent dans le cadre de **YAPIWEB** (bandeau Cybertus, titre en haut), avec un défilement vertical lent si la case est cochée. La page s'ouvre tout de suite si le WebSocket est activé (**Fichier > Options...**, par défaut), sinon au prochain rafraîchissement de l'appareil (20 s au plus). **Déconnecter l'arbitre** retire la connexion arbitre des appareils cochés (colonne *Arbitre*), dans tout le groupe : ils repassent en lecture seule, et le mot de passe arbitre leur est redemandé (par exemple une tablette oubliée sur une table). L'appareil reste à l'écoute : une autre page peut lui être envoyée ensuite. La fenêtre garde les derniers choix (onglet, fichier, message), aussi d'un lancement de **YAPIWEB** à l'autre.

Publier

Serveur > Publier... envoie l'événement sur cybertus.com et les tournois modifiés au site fédéral, avec la même fenêtre que dans **YAPI** (chapitre 8) ; **Serveur > Voir sur cybertus.com** ouvre la page de l'événement. La publication peut aussi être **automatique** (délai *Publication* de la page Événement, 10 minutes au moins), sauf pendant la pause des rondes. Le classement publié suit les réglages de **YAPI** (Options, onglet *Départages* : Performance, départages FIDE ou comme Papi), relus à chaque publication : le même que celui publié par **YAPI**.

Plusieurs arbitres : le groupe

Chaque arbitre peut avoir son **YAPIWEB**, sur son PC, avec ses tournois. Dans l'onglet **Groupe** de la fenêtre (Ctrl+G), **Créer un groupe...** sur le premier, **Rejoindre un groupe...** sur les autres : un appareil voit alors les tournois de tout le groupe en ne parlant qu'à un seul **YAPIWEB**. L'onglet **Groupe** liste les membres, leurs tournois (avec la ronde en cours, la même que sur les tablettes), leur état et leur dernier contact, au-dessus des boutons (Créer, Rejoindre, Infos du groupe, Quitter le groupe) ; son libellé donne le nombre de membres, suivi de ⚠ si l'un d'eux ne répond plus.

Infos du groupe... montre le nom du groupe, son **code** (à donner à un PC qui veut le rejoindre), le nom de ce **YAPIWEB** et le mot de passe arbitre de l'événement (en lecture seule : il se change par *Événement* > *Modifier...*, onglet *Arbitre*). Le nom du groupe, le code et le nom de ce serveur s'y modifient : nom et code sont transmis à tous les membres. Pour changer le code, tous doivent être en ligne.

Dans un groupe :

- la connexion arbitre vaut pour tous les tournois du groupe ;
- l'**annonce** est la même partout : modifiée sur un membre, elle est recopiée chez les autres ;

- toutes les **horloges** suivent l'heure du premier membre ; l'onglet **Groupe** montre l'écart des autres PC (colonne *Heure*), pour repérer un PC mal réglé ;
- si le **YAPIWEB** d'un appareil ne répond plus, la page passe toute seule sur un autre membre ;
- les tournois de tous les membres s'affichent selon leur **numéro d'ordre** (page Événement, sous-onglet *Tournois*, *Modifier...*, champ *Ordre* ; chapitre 7), le même sur les tablettes et sur cybertus.com ; sans numéro, par membre puis dans l'ordre de chaque liste.

Annexe : menus de Papi et de YAPI

Les menus

Papi	YAPI	Remarques
Tournoi	**Fichier**	nouveau, ouvrir, récents, fermer, options, base locale, quitter
Appariements	**Tournoi**	apparier, désapparier, nouveau joueur, éditer et dupliquer le tournoi, sauvegardes, publication
Listes	**Editions**	pages HTML dans le dossier `out` du tournoi
Export	**Corrections**	mises à jour des joueurs (base FFE, site FIDE), restauration d'une sauvegarde
Divers	**Prix**	définition des prix, liste et calcul des prix
—	**Avancé**	import d'un tournoi du site fédéral, comparaison des moteurs, simulation (mode admin)
Fenêtres	**Fenêtres**	cascade, mosaïque, affichage, tournois ouverts
?	**?**	mise à jour de **YAPI**, zip pour le support, à propos

Les commandes de Papi et leur place dans YAPI

Papi	YAPI
Tournoi > Nouveau Tournoi	Fichier > Nouveau Tournoi...
Tournoi > Ouvrir	Fichier > Ouvrir..., Récents, Dossiers récents
Tournoi > Editer	Tournoi > Modifier le tournoi... (ou double-clic sur l'onglet du tournoi)
Tournoi > Enregistrer Sous	Fichier > Enregistrer Sous...
Tournoi > Créer un Joueur (F5)	Tournoi > Nouveau joueur (F5) : onglet *Nouveau* du volet
Tournoi > Base des Joueurs (F3)	onglet *Base FFE* du volet (F3)
Tournoi > Base des Clubs (F6)	onglet *Clubs* du volet (F6)
Tournoi > Accès à la Base	Fichier > Options..., onglet *Base de référence* ; bouton en bas de l'onglet *Base FFE*
Ronde 0 (inscriptions)	onglet *Joueurs* du tournoi
Modifier un joueur	onglet *Joueur* du volet (double-clic ou touche M)
Appariements > Apparier	Tournoi > Apparier
Appariements > Désapparier	Tournoi > Désapparier ; bouton ✂ du volet Résultat pour une table
Appariements > Appariements complémentaires	Tournoi > Appariements Complémentaires
Mise à jour des données	Corrections > Mise à jour depuis la base FFE...
Mise à jour FIDE	Corrections > Mise à Jour depuis Site FIDE...
Divers > Prix	Prix > Prix du tournoi..., Liste des Prix, Calcul des Prix, Émargement des prix (alphabétique, ordre des prix)
Options (grille des appariements)	Fichier > Options..., onglet *Raccourcis*

Ce que YAPI ajoute

- Plusieurs tournois ouverts, en onglets ou en fenêtres ; espace de travail rouvert au lancement.
- Recherche par prénom, inscription de plusieurs joueurs, glisser-déposer vers un tournoi, transfert d'un joueur d'un tournoi à un autre.
- Moteurs d'appariement au choix, comparaison des moteurs.
- Cinq départages, l'âge comme départage ; calcul FIDE 2024 ou compatible **Papi**.
- Système accéléré Baku.
- Sauvegardes automatiques et restauration.
- Publication sur le site fédéral, événements (`event.xni`).
- Simulation de résultats.
- Mise à jour de la Base Locale et de **YAPI** depuis Internet.

Annexe : systèmes accélérés

Dans un système accéléré, les joueurs reçoivent des **points fictifs** au début du tournoi : ils servent seulement aux appariements, jamais au classement. Les forts joueurs se rencontrent ainsi plus tôt, et les écarts de niveau des premières rondes sont réduits.

Les points fictifs dépendent du **groupe** du joueur, fait d'après son classement (celui du tournoi : Elo, Rapide ou Blitz) et les limites **EloBase1** (et **EloBase2**), demandées à l'appariement de la ronde 1. **YAPI** propose des limites, arrondies à la centaine, qui séparent les joueurs en parts à peu près égales, et affiche l'effectif de chaque groupe.

Le système se choisit dans le **Type** de la fiche du tournoi.

Haley

Deux groupes : **haut** (classement ≥ EloBase1) et **bas**.

Ronde	Groupe haut	Groupe bas
1	1	0
2	1	0
3 et suivantes	0	0

Haley dégressif

Comme le Haley, avec en plus un demi-point fictif pour le groupe bas en ronde 2.

Ronde	Groupe haut	Groupe bas
1	1	0
2	1	½
3 et suivantes	0	0

S.A.D. (système accéléré dégressif)

Trois groupes : **A** (≥ EloBase1), **B** (≥ EloBase2) et **C** (les autres). Chaque groupe doit compter de 25 % à 50 % des joueurs (**YAPI** le vérifie).

Les points fictifs dépendent du groupe et du **score réel** du joueur avant la ronde :

Score réel avant la ronde (à partir de)	A	B	C
moins de 1,5	2	1	0
1,5	2	1,5	½
3	2	2	1
4,5	2	2	1,5
6	2	2	2

Les groupes B et C ont 2 points fictifs dès que le score réel atteint la moitié du nombre de rondes. Il n'y a plus de point fictif pour les **2 dernières rondes**.

Accéléré niçois

Mêmes groupes A, B, C que le S.A.D., avec un barème plus rapide :

Score réel avant la ronde (à partir de)	A	B	C
moins de 1	2	1	0
1	2	1	½
1,5	2	1,5	½
2	2	1,5	1
2,5	2	2	1
3	2	2	1,5
4	2	2	2

Les groupes B et C ont 2 points fictifs dès que le score réel atteint la moitié du nombre de rondes. Il n'y a plus de point fictif pour les **3 dernières rondes**.

Accéléré Baku (FIDE)

La méthode d'accélération de la FIDE (règlement C.04.5.1). Les groupes ne dépendent pas d'une limite Elo mais du **rang** dans l'ordre initial :

- **GA** : les 2 × [N/4] premiers joueurs (N joueurs) ;
- **GB** : les autres.

Les **rondes accélérées** sont la première moitié des rondes (arrondie au-dessus). Le groupe GA reçoit **1 point** fictif pendant la première moitié des rondes accélérées (arrondie au-dessus), puis **½ point** pendant les autres ; le groupe GB n'en reçoit pas.

Exemple, 9 rondes : 5 rondes accélérées ; GA reçoit 1 point fictif aux rondes 1 à 3, ½ point aux rondes 4 et 5.

Papi ne connaît pas ce système : pour lui, le tournoi reste un Suisse standard, et **YAPI** garde le système Baku dans son fichier `.yapi`. Appariez donc ce tournoi avec **YAPI**.

Système de l'arbitre

Le type **Suisse - Système de l'arbitre** permet d'écrire son propre système accéléré. Le bouton **Système…**, à côté du type, ouvre sa fenêtre : une ligne **Modèle** (les systèmes ci-dessus réécrits, un exemple « Haley 2 », et les vôtres, gardés dans `YapiData\accelerations.xni`), le nom du système, ses **groupes**, ses **points fictifs** et le nombre de **rondes sans points** (les dernières). Par exemple :

```
Groupes :                    Points fictifs :
  A ; elo >= base1             A ; ronde = 1-2 ; 1
  B                            A ; ronde = 3-4 ; 0.5
```

Le groupe A (classement au moins égal à la valeur demandée à l'appariement de la ronde 1) reçoit 1 point fictif aux rondes 1 et 2, ½ point aux rondes 3 et 4 ; le groupe B, aucun.

- **Groupes** : le premier qui convient ; conditions `elo >= base1` (valeur demandée en ronde 1 ; `base2` … pour d'autres groupes) ou `elo >= 1800`, `rang <= 2*ceil(N/4)` ou `rang <= 33%` (rang initial, N joueurs), `cat = U08, U10`, `sexe = F`.
- **Points** : la première ligne qui convient ; conditions `ronde = 1-2`, `ronde <= ceil(R/2)` (R rondes), `sr >= 1.5` (score réel avant la ronde). Un joueur qu'aucune ligne ne vise : 0.
- **Aide…** donne toute l'écriture ; **Vérifier…** montre le barème calculé, groupe par groupe et ronde par ronde.

Le système est copié dans le fichier `.yapi` du tournoi : modifier le modèle ensuite ne change pas les tournois déjà créés. Comme pour Baku, **Papi** voit un Suisse standard : appariez avec **YAPI**. Les systèmes prédéfinis gardent leur propre calcul ; leur réécriture en règles donne les mêmes points fictifs (vérifié sur des tournois réels).

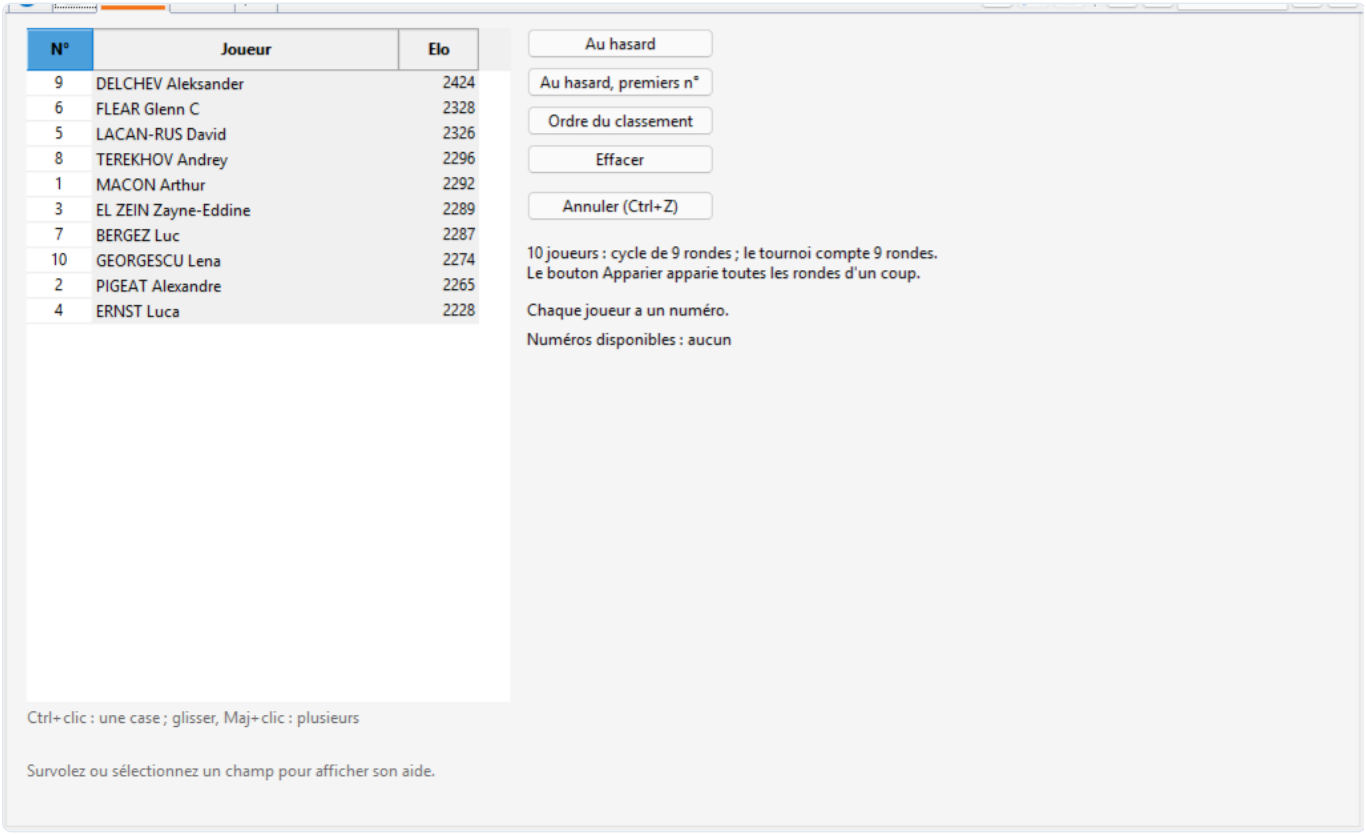
Annexe : tournoi toutes rondes et tirage au sort

Dans un tournoi **toutes rondes** (type *Toute Ronde - Berger* de la fiche du tournoi), chaque joueur rencontre tous les autres. Les appariements ne dépendent pas des résultats : ils sont fixés dès le départ par le **numéro Berger** de chaque joueur, tiré au sort avant la première ronde.

YAPI apparie alors **toutes les rondes d'un coup**, avec les tables de Berger de la FIDE (règlement C.05, annexe 1), quel que soit le moteur d'appariement choisi : bbpPairings et JaVaFo ne font pas le toutes rondes.

Le tirage au sort

Les numéros Berger se donnent dans l'onglet **Tirage** du tournoi (icône dé). Les joueurs y sont rangés par classement, avec leur numéro dans la première colonne :



Les boutons agissent sur les **lignes sélectionnées** ou, sans sélection, sur tout le tableau :

- **Au hasard** : sans sélection, tire au sort les numéros **manquants**, parmi ceux qui restent libres. On peut donc fixer d'abord quelques numéros à la main, si le règlement du tournoi l'impose (par exemple pour que deux joueurs d'un même club se rencontrent dans les premières rondes), puis laisser le hasard placer les autres. Avec une sélection : nouveau tirage de ses numéros.
- **Au hasard, premiers n°** : les lignes sélectionnées reçoivent les plus petits numéros libres, tirés au sort entre elles. Sans sélection : nouveau tirage complet.
- **Ordre du classement** : n°1 au mieux classé, n°2 au suivant... (sans tirage au sort). Avec une sélection : les plus petits numéros libres, dans l'ordre du classement.
- **Effacer** : vide les numéros de la sélection, ou tous les numéros.
- **Annuler (Ctrl+Z)** : revient à l'état précédent, sur plusieurs niveaux.
- **Saisie à la main** : tapez le numéro dans la première colonne. C'est ainsi qu'on reporte un tirage fait en public (enveloppes, papiers tirés par les joueurs...). Suppr ou Retour arrière effacent un numéro ; les flèches haut et bas changent de ligne.

L'onglet contrôle la saisie : un numéro en double ou hors de 1 à N (N joueurs) apparaît en rouge, une case vide en jaune, et la liste des numéros encore libres est affichée.

Chaque modification est enregistrée tout de suite dans le fichier `.yapi` du tournoi, même si le tirage est incomplet. Quand chaque joueur a un numéro différent, **Tournoi > Apparier** (ou le bouton 🔗 *Apparier*) apparie toutes les rondes. Si des numéros manquent, **YAPI** affiche l'onglet Tirage.

Les appariements obtenus

Avec 10 joueurs, la ronde 1 oppose le n°1 au n°10, le n°2 au n°9, le n°3 au n°8, etc. ; les rondes suivantes suivent les tables de la FIDE, qui alternent les couleurs au mieux :

Trophée ADIM 2026 - Tournoi de maîtres d'Asnières

Appariements de toutes les rondes

Ronde 1

Table	N°	Blancs	Elo	Res	N°	Noirs	Elo
1	1	MACON Arthur f	2292		10	GEORGESCU Lena f	2274
2	2	PIGEAT Alexandre f	2265		9	DELCHEV Aleksander g	2424
3	3	EL ZEIN Zayne-Eddine f	2289		8	TEREKHOV Andrey f	2296
4	4	ERNST Luca f	2228		7	BERGEZ Luc m	2287
5	5	LACAN-RUS David f	2326		6	FLEAR Glenn C g	2328

Ronde 2

Table	N°	Blancs	Elo	Res	N°	Noirs	Elo
1	10	GEORGESCU Lena f	2274		6	FLEAR Glenn C g	2328
2	7	BERGEZ Luc m	2287		5	LACAN-RUS David f	2326
3	8	TEREKHOV Andrey f	2296		4	ERNST Luca f	2228
4	9	DELCHEV Aleksander g	2424		3	EL ZEIN Zayne-Eddine f	2289
5	1	MACON Arthur f	2292		2	PIGEAT Alexandre f	2265

Ronde 3

Table	N°	Blancs	Elo	Res	N°	Noirs	Elo
1	2	PIGEAT Alexandre f	2265		10	GEORGESCU Lena f	2274
2	3	EL ZEIN Zayne-Eddine f	2289		1	MACON Arthur f	2292
3	4	ERNST Luca f	2228		9	DELCHEV Aleksander g	2424
4	5	LACAN-RUS David f	2326		8	TEREKHOV Andrey f	2296
5	6	FLEAR Glenn C g	2328		7	BERGEZ Luc m	2287

Ronde 4

Table	N°	Blancs	Elo	Res	N°	Noirs	Elo
1	10	GEORGESCU Lena f	2274		7	BERGEZ Luc m	2287
2	8	TEREKHOV Andrey f	2296		6	FLEAR Glenn C g	2328
3	9	DELCHEV Aleksander g	2424		5	LACAN-RUS David f	2326
4	1	MACON Arthur f	2292		4	ERNST Luca f	2228
5	2	PIGEAT Alexandre f	2265		3	EL ZEIN Zayne-Eddine f	2289

Ronde 5

Table	N°	Blancs	Elo	Res	N°	Noirs	Elo
1	3	EL ZEIN Zayne-Eddine f	2289		10	GEORGESCU Lena f	2274
2	4	ERNST Luca f	2228		2	PIGEAT Alexandre f	2265
3	5	LACAN-RUS David f	2326		1	MACON Arthur f	2292
4	6	FLEAR Glenn C g	2328		9	DELCHEV Aleksander g	2424
5	7	BERGEZ Luc m	2287		8	TEREKHOV Andrey f	2296

Ronde 6

Table	N°	Blancs	Elo	Res	N°	Noirs	Elo
1	10	GEORGESCU Lena f	2274		8	TEREKHOV Andrey f	2296

Les numéros de table sont ceux des tables de Berger. Les éditions **Appariements toutes rondes** et **Grille Berger** du menu **Editions** sont réservés aux tournois toutes rondes.

Nombre de joueurs et de rondes

- **Nombre pair de joueurs (N)** : un cycle compte N - 1 rondes.
- **Nombre impair** : **YAPI** ajoute un joueur fictif ; un cycle compte N rondes, et à chaque ronde le joueur qui rencontre le joueur fictif est **exempt, sans point** (il se repose).
- Le nombre de rondes du tournoi doit être un **multiple du cycle** : un cycle (toutes rondes simple), deux cycles (double toutes rondes, aller-retour), etc. D'un cycle au suivant, les couleurs sont inversées.

Si le nombre de joueurs ou de rondes ne convient pas, **YAPI** l'indique dans l'onglet Tirage et à l'appariement. Par exemple, avec 10 joueurs, le tournoi doit compter 9 ou 18 rondes.

Refaire le tirage

Les numéros sont figés tant qu'une ronde est appariée. Il faut d'abord tout désapparier : **Tournoi > Tout désapparier**. L'onglet Tirage redevient modifiable, avec les numéros du premier tirage : **Effacer**, puis **Au hasard** pour un nouveau tirage.

Annexe : la coupe (élimination directe)

Dans une **coupe**, le perdant de chaque match est éliminé et le vainqueur passe au tour suivant, jusqu'à la finale. **YAPI** propose deux formules, à choisir dans le champ **Type** de la fiche du tournoi :

- **Coupe - aller simple** : une partie par match ;
- **Coupe - aller-retour** : deux parties par match, avec les couleurs inversées au retour.

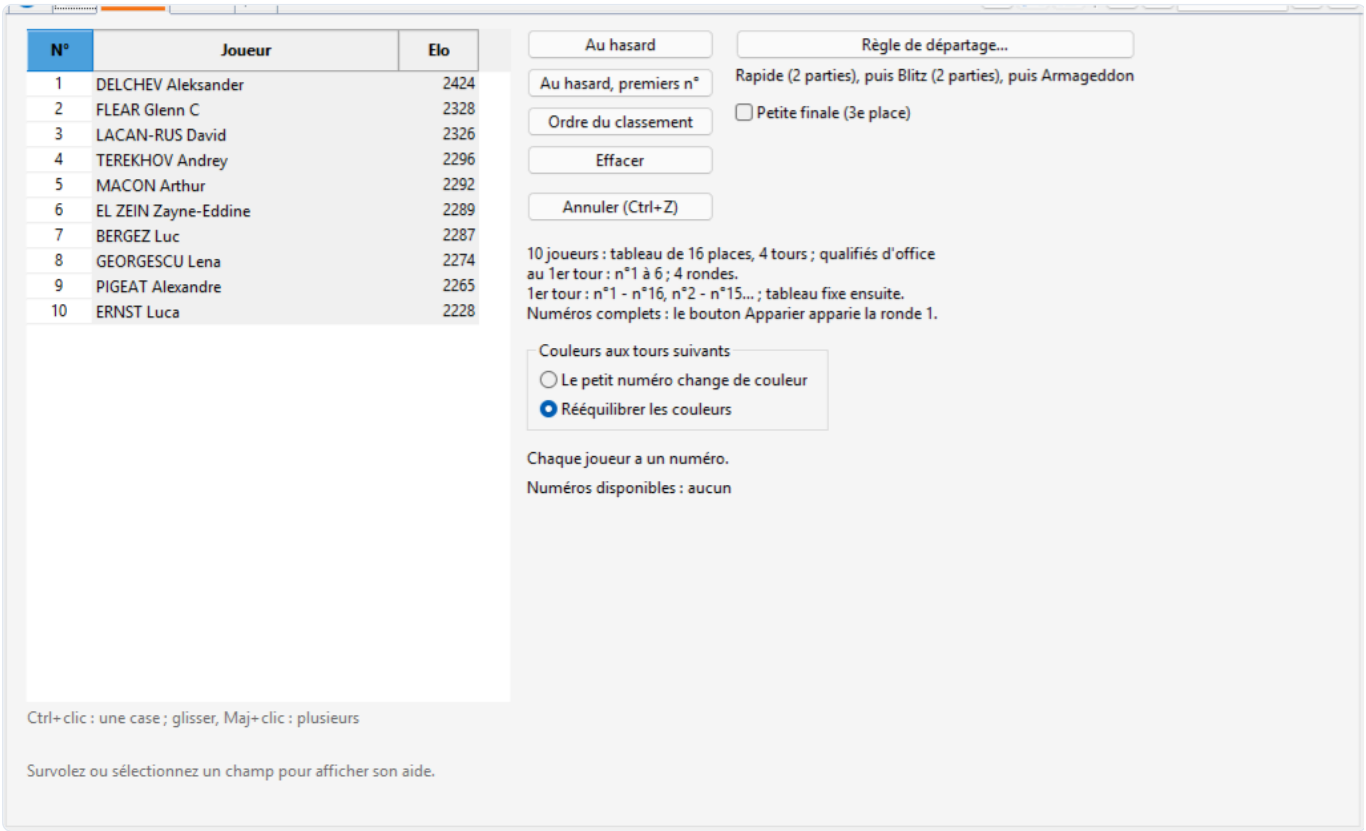
Papi ne connaît pas ce système. Le fichier `.papi` reste lisible par **Papi**, où le tournoi apparaît comme un *Suisse Standard*. Le tirage, les réglages et les départages sont dans le fichier `.yapi` du tournoi : gardez-le avec le `.papi`, et faites les appariements de la coupe dans **YAPI**.

Le déroulement en bref

1. Créez le tournoi avec le type *Coupe* et inscrivez les joueurs.
2. Dans l'onglet **Tirage** (icône dé), donnez un numéro à chaque joueur et choisissez les réglages.
3. **Tournoi > Apparier** apparie le 1er tour et fige les numéros.
4. Saisissez les résultats : les perdants sont éliminés automatiquement.
5. En cas d'égalité, saisissez le départage du match.
6. **Tournoi > Apparier** à chaque nouvelle ronde, jusqu'à la finale.

Le tirage

L'onglet **Tirage** présente un tableau d'une ligne par joueur, dans l'ordre du classement du tournoi (Elo, Rapide ou Blitz). Le numéro se saisit dans la première colonne. Chaque modification est enregistrée tout de suite, même si le tirage est incomplet.



Les boutons agissent sur les **lignes sélectionnées** ou, sans sélection, sur tout le tableau :

Bouton	Avec une sélection	Sans sélection
Au hasard	nouveau tirage des numéros de ces lignes	tire les numéros manquants
Au hasard, premiers n°	donne les plus petits numéros libres, tirés au sort entre ces lignes	nouveau tirage complet
Ordre du classement	donne les plus petits numéros libres, dans l'ordre du classement	n°1 au mieux classé, n°2 au suivant...
Effacer	vide les numéros de ces lignes	vide tous les numéros
Annuler (Ctrl+Z)	revient à l'état précédent, sur plusieurs niveaux	idem

Pour sélectionner : glisser ou Maj+clic pour plusieurs lignes, Ctrl+clic pour une case de plus ou de moins. Suppr efface les numéros de la sélection, et les flèches haut et bas changent de ligne.

Un numéro en double ou hors de 1 à N apparaît en rouge, une case vide en jaune. Les numéros encore disponibles sont affichés à droite.

Têtes de série

Pour fixer **k têtes de série** puis tirer au sort les autres joueurs :

1. Sélectionnez les **k premières lignes**.
2. Cliquez sur **Ordre du classement** : elles reçoivent les numéros 1 à k.
3. Enlevez la sélection d'un simple clic sur une case.
4. Cliquez sur **Au hasard** pour tirer les autres numéros, ou saisissez-les pour reporter un tirage fait en public.

Pour tirer au sort les têtes de série entre elles, utilisez **Au hasard, premiers n°** à l'étape 2. Le nombre k est libre : il n'a pas besoin d'être une puissance de 2.

Le tableau

Le tableau compte la plus petite puissance de 2 qui contient tous les joueurs : 8 places pour 6, 7 ou 8 joueurs, 16 places de 9 à 16 joueurs, etc. Il est **fixe** : les joueurs ne sont pas reclassés d'un tour à l'autre. Si les favoris gagnent, le plus fort rencontre toujours le plus faible :

Tour (8 places)	Matchs
Quarts de finale	1-8, 4-5, 2-7, 3-6
Demi-finales	1-4, 2-3
Finale	1-2

Joueurs qualifiés d'office : s'il y a moins de joueurs que de places, les plus petits numéros n'ont pas d'adversaire au 1er tour. Ils passent au tour suivant avec un **joker d'un point** (J1). Avec 6 joueurs, les n°1 et n°2 sont qualifiés d'office, et le 1er tour se limite à 4-5 et 3-6.

Le **nombre de rondes** est fixé à l'appariement de la ronde 1 : le nombre de tours en aller simple, le double en aller-retour. L'onglet Tirage l'indique à l'avance.

Les réglages de l'onglet Tirage

Couleurs

Au **1er tour**, la fenêtre de l'appariement de la ronde 1 demande la couleur des **numéros impairs** (Blancs, Noirs ou au hasard). Pour les tours suivants, deux règles au choix :

- **Rééquilibrer les couleurs** (par défaut) : les Blancs vont au joueur qui en a eu le moins. À égalité, ils vont à celui qui avait les Noirs à la dernière partie où leurs couleurs diffèrent. Si les deux joueurs ont le même historique, le petit numéro change de couleur.
- **Le petit numéro change de couleur** : à chaque tour, le plus petit numéro du match prend l'inverse de sa couleur précédente.

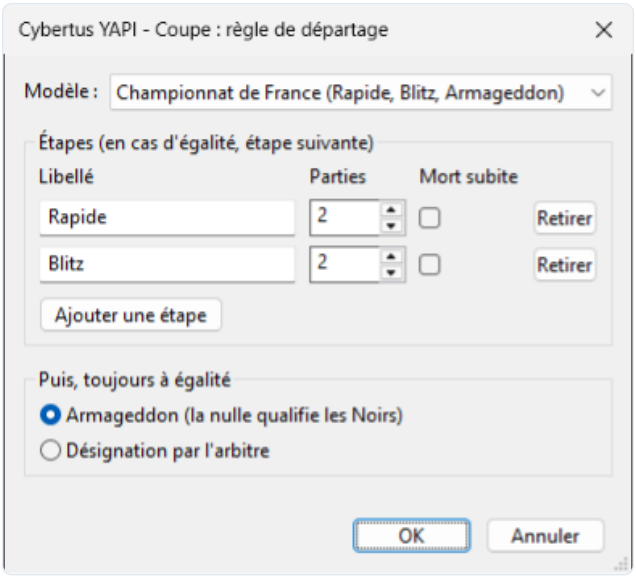
Petite finale

La case **Petite finale (3e place)** fait jouer les perdants des demi-finales, à la **table 2** des rondes de la finale. Ils ne sont donc pas éliminés après les demi-finales. L'option demande au moins 4 places et reste modifiable tant que la finale n'est pas appariée.

Règle de départage

Le bouton **Règle de départage…** définit ce qui se passe en cas d'égalité sur un match. Trois modèles sont prêts :

- **Désignation par l'arbitre** (par défaut) ;
- **Armageddon seul** ;
- **Championnat de France** : Rapide (2 parties), Blitz (2 parties), puis Armageddon.



On peut aussi composer sa règle (*Personnalisé*) avec **Ajouter une étape**. Chaque étape a un libellé, un nombre de parties et, en option, la **mort subite**.

- **Étape normale** : toutes ses parties sont jouées, et le joueur qui a le plus de points est qualifié. À égalité, on passe à l'étape suivante.
- **Mort subite** : la première partie gagnée qualifie, dans la limite du nombre de parties prévu.
- **Fin de la règle, toujours à égalité** : **Armageddon** (une partie, la nulle qualifie les Noirs) ou **désignation par l'arbitre**, avec un motif facultatif.

Pendant la coupe

Saisir les résultats

Les résultats se saisissent comme dans tout tournoi. Dès qu'un match est décidé, le qualifié est marqué ✓ dans la zone des tables et le perdant passe en **forfait général** à partir du tour suivant. En aller-retour, le qualifié est celui qui a le plus de points sur les deux parties.

Si vous corrigez un résultat, **YAPI** retire ou reporte ces forfaits. Si le tour suivant est déjà apparié, désappariez-le d'abord, puis appariez-le de nouveau pour tenir compte du nouveau qualifié.

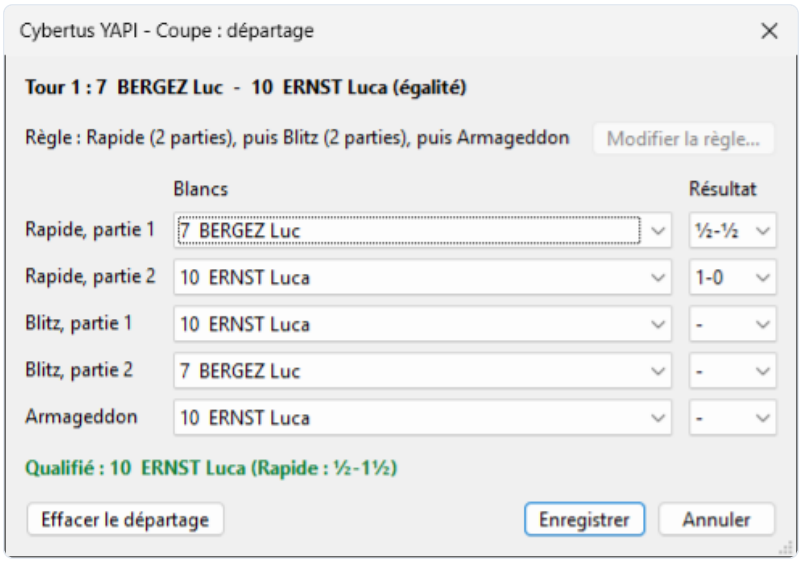
Départager une égalité

Un match à égalité apparaît **en orange** dans la zone des tables. Pour ouvrir sa fenêtre de départage :

- sélectionnez la table et appuyez sur **E** ;
- ou faites un clic droit sur la table, *Coupe : départage (égalité)…* ;
- ou cliquez sur le bouton 🎯 du volet Résultat.

Tournoi > Apparier ouvre aussi cette fenêtre s'il reste une égalité non départagée au tour précédent.

La fenêtre présente une ligne par partie prévue par la règle, avec les Blancs et le résultat. Les Blancs sont proposés d'abord au joueur qui avait les Noirs à la dernière partie du match, puis en alternance : vous pouvez les changer. Le qualifié est calculé à mesure de la saisie.



- **Modifier la règle…** n'est possible que tant que rien n'est saisi : un départage commencé garde sa règle. La case *Règle aussi des prochains départages du tournoi* l'applique aux égalités suivantes.
- **Effacer le départage** vide les parties et la désignation de ce match.

Abandon d'un joueur

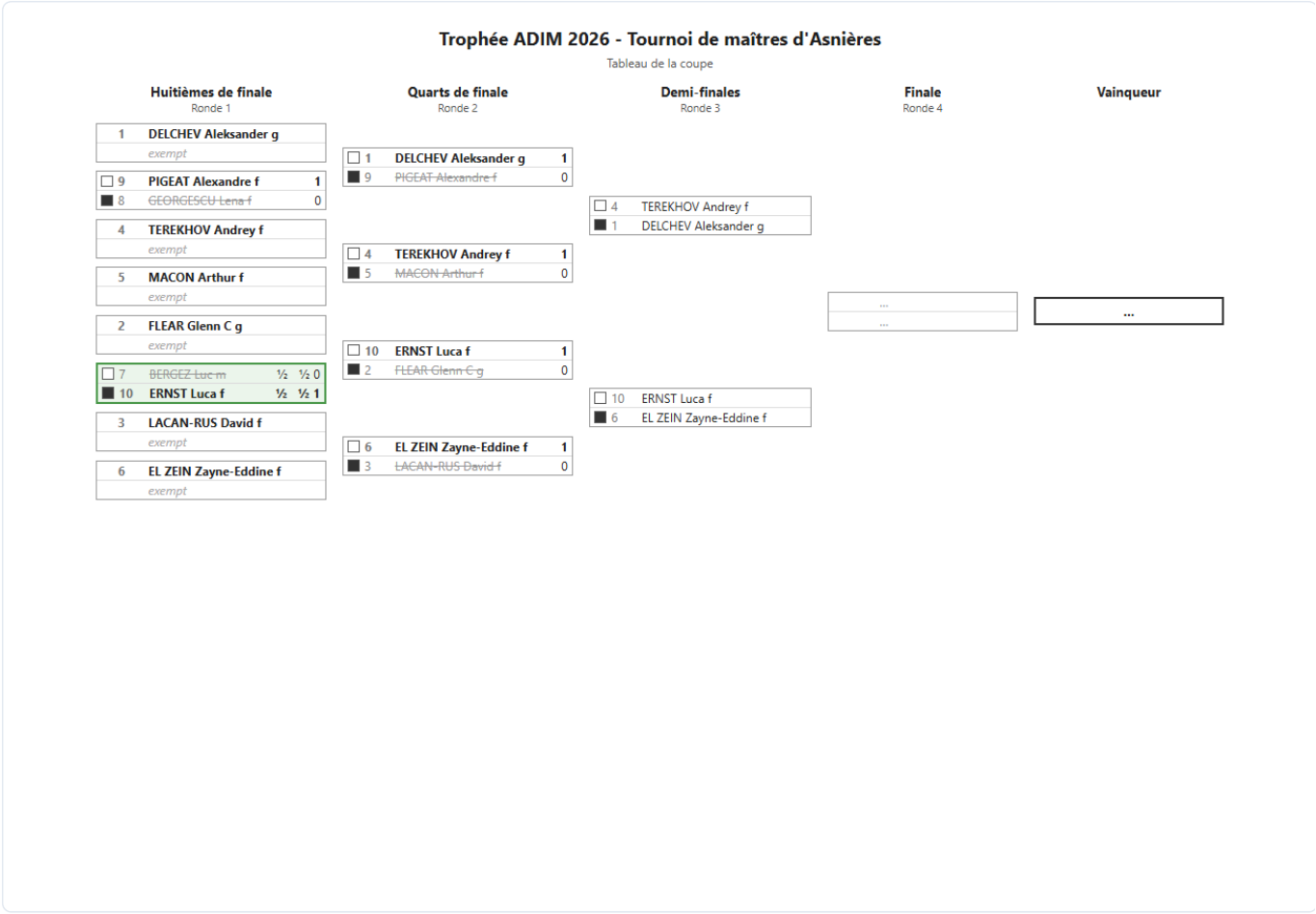
Déclarez le joueur **forfait** pour la ronde suivante : son adversaire est qualifié, quel que soit le score du match.

Refaire le tirage

Après l'appariement de la ronde 1, les numéros sont **figés**. Pour les changer, utilisez **Tournoi > Tout désapparier**. **YAPI** retire alors les forfaits posés par la coupe, les qualifications d'office et les départages, mais garde les numéros et les réglages. S'il reste des forfaits généraux (abandons), il demande s'il faut les retirer.

Le tableau imprimé

Editions > Tableau de la coupe… produit l'arbre des rencontres, complété au fil des résultats. Le qualifié y est en gras et l'éliminé barré. Une égalité à départager est encadrée en orange, une égalité départagée en vert, et les scores du départage suivent ceux du match.



- **Du ... au ...** : les tours à afficher.
- **Garder l'échelle du tableau complet** : les matchs gardent leur hauteur et leur espacement, même sans le 1er tour.
- **Par feuilles de n colonnes** : chaque groupe de tours sur sa feuille, à coller après impression. Avec l'échelle gardée, les matchs tombent à la même hauteur d'une feuille à l'autre.

Annexe : départages

Les départages séparent les joueurs qui ont le même nombre de points. **YAPI** en accepte **cinq**, appliqués dans l'ordre : le deuxième ne sert que si le premier ne sépare pas, etc. Ils se choisissent dans la fiche du tournoi (**Tournoi > Modifier le tournoi...**, onglet *Départages*), parmi tous ceux de la FIDE : un départage, et son modificateur s'il en admet. **Papi** ne connaît que les trois premiers, et seulement ses propres départages (colonne *Papi* ci-dessous) : **YAPI** garde les autres dans son fichier `.yapi`, et **Papi** lit « Aucun » à leur place.

Deux façons de calculer

Dans **Fichier > Options...**, onglet *Départages* (chapitre 7), pour tous les tournois :

- **FIDE** (par défaut, *FIDE 2024* dans les options) : les départages sont calculés par le moteur INTERNE, selon le règlement des départages de la FIDE : version 2024, ou version 2026 pour un tournoi commencé à partir du 1er mars 2026. Les rondes non jouées (exempt, forfait, absence) y sont traitées selon ce règlement (annexe du score ajusté).
- **Compatible Papi** : les départages sont calculés comme **Papi**, selon les règles FIDE d'avant 2024. Une ronde non jouée compte pour un demi-point dans les points « ajustés » d'un joueur, et un adversaire absent est remplacé par un adversaire virtuel. Choisissez ce mode pour retrouver exactement le classement de **Papi**.

La **Performance** a son propre réglage, dans le même onglet (voir plus bas).

Les départages proposés

Dans les définitions, les « adversaires » d'un joueur sont ceux qu'il a rencontrés jusqu'à la ronde du classement.

Modificateurs (règles FIDE 2024) : *Cut-1* retire l'adversaire le plus faible, *Cut-2* les deux plus faibles ; *Median-1* retire le plus faible et le plus fort, *Median-2* les deux plus faibles et les deux plus forts. Le code FIDE réunit les deux : *Buchholz* + *Cut-1* = BH/C1.

Départage	Code FIDE	Modificateurs	Papi	Définition
Buchholz	BH	Cut-1, Cut-2, Median-1, Median-2	BH : **Solkoff** ; BH/C1 : **Brésilien** (Buchholz tronqué) ; BH/M1 : **Harkness** (Buchholz médian)	somme des points des adversaires (en mode compatible **Papi**, le Brésilien et le Harkness retirent 1, 2 ou 3 adversaires selon le nombre de rondes, voir plus bas)
Fore Buchholz	FB	Cut-1, Cut-2, Median-1, Median-2	—	Buchholz calculé comme si la dernière ronde était nulle partout
Moyenne des Buchholz des adversaires	AOB	—	—	moyenne des Buchholz des adversaires
Sonneborn-Berger	SB	Cut-1, Cut-2	SB : **Sonnenborn-Berger**	somme, pour chaque adversaire, des points marqués contre lui multipliés par ses points (gain : tous ses points, nulle : la moitié)
Cumulatif	PS	Cut-1, Cut-2	PS : **Cumulatif**	somme des scores du joueur après chaque ronde : un joueur qui a gagné tôt passe devant
Koya	KS	—	**Koya**	points marqués contre les adversaires qui ont au moins 50 % des points
Elo moyen des adversaires	ARO	Cut-1, Cut-2, Median-1, Median-2	—	moyenne des Elo des adversaires
Performance	TPR	—	**Performance**	performance Elo du joueur sur le tournoi

Départage	Code FIDE	Modificateurs	Papi	Définition
Performance par points	PTP	—	—	Elo qui, face à ces adversaires, donnerait les points marqués
Moyenne des performances des adversaires	APRO	—	—	moyenne des performances (TPR) des adversaires
Moyenne des performances par points des adversaires	APPO	—	—	moyenne des PTP des adversaires
Rencontre directe	DE	—	—	résultat des parties entre les joueurs à égalité
Victoires	WIN	—	**Nombre de Victoires**	rondes gagnées (gains par forfait et exempts compris)
Parties gagnées sur l'échiquier	WON	—	—	parties gagnées en jouant
Parties jouées avec les Noirs	BPG	—	—	nombre de parties jouées avec les Noirs
Victoires avec les Noirs	BWG	—	—	nombre de parties gagnées avec les Noirs
Rondes jouées	REP	—	—	rondes réellement jouées
Elo du joueur	RTNG	—	—	Elo du joueur (le plus fort devant)
Kashdan	—	—	**Kashdan**	gain 4 points, nulle 2, défaite 1 (récompense les parties jouées et gagnées)
Somme des Buchholz	—	—	**SommeDesBuchholz**	somme des Buchholz des adversaires
Manuel	—	—	**Manuel**	départage décidé par l'arbitre (repris de **Papi**)
Âge (le plus jeune devant)	—	—	—	propre à **YAPI** : la date de naissance la plus récente passe devant
Âge (le plus âgé devant)	—	—	—	propre à **YAPI** : la date de naissance la plus ancienne passe devant

Remarques :

- **Somme des Buchholz**, **Kashdan** et **Manuel** ne sont pas calculés par le moteur INTERNE. En mode *FIDE 2024*, ils n'apparaissent pas dans le classement ; en mode *compatible **Papi***, le Kashdan est calculé par **YAPI**.
- **L'âge** : un joueur sans date de naissance passe après les autres. Dans les éditions, la colonne *Âge* affiche la date de naissance. **Papi** ne connaît pas ce départage : il lit « Aucun » à sa place.
- **Coupes du mode compatible Papi** (Buchholz tronqué et médian) : 1 adversaire retiré de chaque côté pour moins de 8 rondes, 2 de 8 à 12 rondes, 3 au-delà.

La performance

- **Méthode Papi** (par défaut) : la performance est la moyenne des Elo des adversaires (parties jouées), chacun ramené à ±400 points de l'Elo du joueur, plus un bonus qui dépend du pourcentage de points (table FIDE). Un adversaire **non classé** compte pour la moyenne des joueurs classés qui ont le même score que lui.
- **Méthode FIDE** : la performance (TPR) calculée par le moteur INTERNE ; un non-classé compte pour son Elo estimé (celui de sa fiche), ou pour un Elo fixe choisi par l'arbitre.

Le score ajusté

Le classement et la grille américaine affichent aussi deux **scores ajustés** du joueur, qui n'interviennent pas dans le rang mais servent aux Buchholz de ses adversaires (détail et exemple dans l'annexe du score ajusté) :

- **A23** : le score ajusté d'avant 2024, celui de **Papi** (chaque ronde non jouée compte pour un demi-point) ;
- **SA** : le score ajusté des règles FIDE de 2024 (chaque ronde non jouée compte comme une nulle).

Annexe : le score ajusté

Le **score ajusté** d'un joueur est son score corrigé pour les rondes qu'il n'a pas jouées. Il ne sert pas à classer le joueur lui-même : il sert à calculer les **Buchholz de ses adversaires**. Un adversaire qui a abandonné le tournoi, ou qui a eu des forfaits, n'aurait sinon qu'un petit score, et pénaliserait injustement ceux qui l'ont rencontré.

Le classement et la grille américaine affichent deux scores ajustés, un par façon de calculer les départages (annexe des départages) :

- **A23** : le score ajusté d'avant 2024, celui de **Papi**, utilisé en mode *compatible **Papi*** ;
- **SA** : le score ajusté des règles FIDE actuelles, utilisé en mode *FIDE* (moteur INTERNE).

A23 : le score ajusté de Papi (règles d'avant 2024)

Ronde par ronde :

Ronde	Compte pour
partie jouée (gain, nulle, défaite)	ses points réels (1, ½, 0)
partie jouée perdue par les deux joueurs (0-0)	0
ronde **non jouée**, quelle qu'elle soit : exempt, gain ou défaite par forfait, double forfait, joker, absence	**½**

Autrement dit : les parties jouées comptent pour leur résultat, et **toute ronde non jouée compte comme une nulle**, qu'elle ait rapporté au joueur 1 point (exempt, gain par forfait) ou 0 (forfait, absence).

Dans le Buchholz (mode compatible Papi)

- Pour une **partie jouée**, le joueur reçoit le score ajusté (A23) de son adversaire.
- Pour une **ronde non jouée** du joueur lui-même, il reçoit le score d'un **adversaire virtuel** : ses propres points avant la ronde, plus un point moins son résultat de la ronde, plus ½ point par ronde suivante (jusqu'à la ronde du classement).

SA : le score ajusté des règles FIDE

Le moteur INTERNE applique le règlement des départages de la FIDE (C.07) : version 2024 pour un tournoi commencé avant le 1er mars 2026, version 2026 ensuite (d'après la date de début de la fiche du tournoi).

Ces règles distinguent les **rondes non jouées volontaires** (en anglais *VUR*, voluntary unplayed rounds) : toutes les rondes non jouées **sauf celles gagnées sans jouer** (exempt, gain par forfait, joker d'un point). Un joker d'un demi-point, une défaite par forfait, une absence sont des rondes non jouées volontaires.

Ronde par ronde :

Ronde	Compte pour
partie jouée	ses points réels
ronde avec un adversaire désigné, mais non jouée (gain ou défaite par forfait)	ses points réels (1 ou 0)
ronde sans adversaire **avant** la dernière ronde « non volontaire » du joueur (exempt, joker, absence au milieu du tournoi)	ses points réels (1, ½ ou 0)
ronde sans adversaire **après** la dernière ronde « non volontaire » du joueur (il ne vient plus)	**½**

Autrement dit : le score réel, sauf que **les rondes manquées à la fin du tournoi**, quand le joueur ne revient plus, comptent comme des nulles.

Dans le Buchholz (mode FIDE)

- Pour une **partie jouée**, le joueur reçoit le score ajusté (SA) de son adversaire.
- Pour une **ronde non jouée** du joueur lui-même, il reçoit **son propre score**. Avec les règles 2026, cette valeur est plafonnée : au score ajusté de l'adversaire désigné (forfait), ou, sans adversaire, à une nulle par ronde.
- Pour les Buchholz coupés, une ronde non jouée volontaire est retirée en premier, sauf si une autre valeur est plus faible encore.

Un exemple

Un joueur d'un tournoi de 9 rondes, classement après la ronde 9 :

Ronde	Ce qui s'est passé	Score réel	A23	SA
1	gain	1	1	1
2	nulle	½	½	½
3	défaite	0	0	0
4	gain	1	1	1
5	gain	1	1	1
6	joker d'un demi-point	½	½	½
7	défaite	0	0	0
8	défaite par forfait (adversaire présent)	0	½	0
9	absent, non apparié	0	½	½
Total		**4**	**5**	**4,5**

- **A23** : les rondes 6, 8 et 9, non jouées, comptent chacune ½.
- **SA** : la dernière ronde « non volontaire » du joueur est la ronde 7 (une partie jouée). La ronde 6 (joker) est avant : elle compte pour sa valeur réelle, ½. La ronde 8 avait un adversaire désigné : elle compte pour sa valeur réelle, 0. Seule la ronde 9, sans adversaire et après la ronde 7, compte comme une nulle.

Annexe : touches de raccourci

Touches par défaut. Celles de la zone des tables se changent dans **Fichier > Options...**, onglet *Raccourcis* ; les autres sont fixes.

Partout

Touche	Action
F3	onglet *Base FFE* du volet, champs de recherche vidés
F4	zone *Chercher un joueur* de la barre d'outils
F5	onglet *Nouveau* du volet (saisie d'un joueur à la main)
F6	onglet *Clubs* du volet
Ctrl+Z	annuler le dernier ajout ou la dernière suppression de joueur (dans un champ de saisie : annuler la frappe)
Ctrl+F4	fermer le tournoi
Alt+F4	désactivé (Fichier > Quitter pour quitter **YAPI**)

Onglet Base FFE du volet

Touche	Action
E ou Entrée	inscrire le ou les joueurs sélectionnés dans le tournoi affiché
V ou double-clic	fiche du joueur, sans l'inscrire
C ou Ctrl+C	copier le code FFE, le code FIDE, le nom et le prénom des joueurs sélectionnés
Ctrl+A	sélectionner tous les joueurs trouvés
Entrée (dans un champ)	lancer la recherche (Serveur FFE)

Onglet Clubs du volet

Touche	Action
E ou double-clic	recopier le club dans la saisie manuelle
C	copier le club

Listes de joueurs (onglet Joueurs, zone 2 de l'onglet Rondes)

Touche	Action
M ou double-clic	fiche du joueur
Suppr	supprimer le joueur du tournoi
Espace	pointer ou dépointer (onglet *Joueurs*)
Ctrl+C	copier les joueurs sélectionnés (code FFE, code FIDE, nom, prénom)
Ctrl+V	inscrire les joueurs du presse-papiers, d'après leurs codes
F	forfait général

Touche	Action
R	retour définitif
B, N	apparier à la main : B sur le joueur qui aura les Blancs, N sur celui qui aura les Noirs
X	apparier le joueur avec l'exempt
4	joker d'un point pour la ronde (onglet *Rondes*)
6	joker d'un demi-point pour la ronde (onglet *Rondes*)
0	annuler le joker

Zone 1 de l'onglet Rondes (joueurs non disponibles)

Touche	Action
R	retour pour la ronde
4	joker d'un point
6	joker d'un demi-point
0	annuler le joker
M	fiche du joueur
Suppr	supprimer le joueur du tournoi

Zone 3 de l'onglet Rondes (tables) — réglables

Touche	Action
1	gain des Blancs (1-0)
2	gain des Noirs (0-1)
3	nulle
4	gain des Blancs par forfait (1-F)
5	gain des Noirs par forfait (F-1)
7	double forfait (F-F)
8	zéro partout, partie jouée (0-0)
0	sans résultat (effacer)
P	permuter les couleurs
D	désapparier la table
E	coupe : départage d'une égalité
M	fiche du joueur (Blancs ou Noirs, selon le côté cliqué)

Dans la zone des tables, un chiffre du pavé numérique vaut le chiffre correspondant.